แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านเทคนิคการสอนบนฐานของกิจกรรม การแข่งขัน และความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Activity-Competition-Innovative thinking Learning)

---

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง ผศ. ดร. โกวิท รพีพิศาล วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก คณะกรรมการการจัดการความรู้ วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

4. เรื่องที่เล่า

3 เทคนิคการสอน สนุก ถูกใจคนเรียน

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

5.1 จากประสบการณ์การสอนในรายวิชาต่างๆ ที่ผ่านมาผู้สอนพบว่ามีบางวิชามีเนื้อหาที่ยาก เนื้อหาบางช่วงเต็มไปด้วยทฤษฎี ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ให้ความสนใจและผู้สอนไม่สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจให้เข้าสู่บทเรียนได้

5.2 ในโลกของการเปลี่ยนแปลงการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารที่คนรุ่นใหม่ถูกตรึงให้จดจ่ออยู่กับอุปกรณ์ไร้สาย และติดต่อสื่อสารด้วยสื่อสังคมออนไลน์ สมาธิและความสนใจในบทเรียนของผู้เรียนถูกเบี่ยงเบนไปหาสื่ออื่นที่น่าสนใจมากกว่า และ

5.3 การเรียนการสอนในบางรายวิชาที่ผู้สอนต้องรับผิดชอบสอนเป็นภาษาอังกฤษ 100 % ตามนโยบายของวิทยาลัยที่ต้องการปูพื้นให้นักศึกษาได้คุ้นเคยกับการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษตามนโยบายการขานรับกับ AEC

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

6.1 วิธีการและกระบวนการที่ทำให้งานสำเร็จนั้นมาจากปัญหาที่ผู้สอนที่เฝ้าสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนส่วนใหญ่ที่ให้ความสนใจในบทเรียนน้อยลงและจดจ่อกับสื่ออุปกรณ์ไร้สายมากขึ้น จึงคิดหาวิธีการสอนที่คาดว่าจะดึงความสนใจของผู้เรียนมา จากการอ่านวรรณกรรมและศึกษาวิธีการสอนในรูปแบบต่างๆ ของนักการศึกษาอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศ ผนวกกับการศึกษาจิตวิทยาการเรียนการสอนพบว่า การเรียนด้วยวิธีการลงมือปฏิบัติและดำเนินการจริง ผู้เรียนจะได้เกิดกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการฟังแต่ทฤษฎี กอร์ปกับกระบวนการแข่งขันที่ผู้เรียนต้องการชัยชนะและรางวัลทำให้กระตุ้น

หรือเกิดการค้นคว้าหาคำตอบเพื่อจุดมุ่งหมายของการได้รางวัล รวมทั้งการกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงสร้างสรรค์จะก่อให้เกิดการทำให้ได้ฝึกคิดเพื่อหานวัตกรรมใหม่ ผู้สอนจึงทดลองใช้เทคนิคการสอน 3 แบบดังนี้

เทคนิคการสอนบนฐานของกิจกรรม

เทคนิคการสอนแบบเกมการแข่งขัน

เทคนิคการสอนแบบการกระตุ้นความคิดเชิงสร้างสรรค์

6.2 เทคนิคและกลยุทธ์ทีทำให้ประสพความสำเร็จ

6.2.1 เทคนิคแรกคือการสอนบนฐานของกิจกรรม ผู้สอนได้ใช้กิจกรรมด้วยการเล่นเกมต่างๆ แทนการสอนตรงๆ ด้วยทฤษฎี หลังจากนั้นให้ผู้เรียนสรุปว่าได้เรียนรู้อะไรจากเกมที่เล่นไปบ้าง หลังจากนั้นผู้สอนสรุปสิ่งที่ผู้เรียนแต่ละคนกล่าวมาแล้วอีกครั้งหนึ่งและเสริมสิ่งที่ขาดไป เพื่อให้เห็นภาพจากการเรียนรู้ทั้งหมด

ตัวอย่าง

ในการสอนวิชาสัมมนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการรู้จักตนเอง ด้วยการประเมินว่าตนเป็นสัตว์ประเภทใด หรือด้วยการประเมินว่าวันเกิดตามลัคนาราศีนั้นตนเป็นคนประเภทใด หลังจากนั้นให้จับกลุ่มการทำโครงงาน ด้วยกติกาว่า สมาชิกในกลุ่มต้องมีลักษณะบุคลิกภาพที่หลากหลาย

ในเนื้อหาของวิชาสัมมนาฯ มีบทที่ว่าการโต้แย้งแสดงเหตุผล ซึ่งมีทฤษฎีการโต้แย้ง (Argumentation Theory) ของ Stephen E. Toulmin ผู้สอนให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มแข่งขันกันโต้วาที ด้วยการตั้งประเด็นที่เป็นที่โต้แย้งกันในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นประเด็นขัดแย้งกันในปัจจุบัน

หัวข้อผู้นำและการทำงานเป็นทีมในวิชาสัมมนาฯ ผู้สอนให้นักศึกษาแบ่งทีม แข่งขันการวาดรูปที่กำหนดให้ โดยตั้งเงื่อนไขที่แตกต่างกัน 3 ครั้งได้แก่ ครั้งที่ 1 ให้แข่งกันวาดรูป ใครคิดอะไรได้ก็วาดไปโดยไม่มีการสื่อสารกันในกลุ่ม ครั้งที่ 2 ผู้สอนบอกประเด็นหลักว่าในวาดในประเด็นที่กำหนดโดยแต่ละคนคิดกันเองแบบไม่มีการสื่อสารกัน และครั้งที่ 3 ผู้สอนบอกประเด็นโดยให้มีการสื่อสารกันภายในกลุ่มและวาดรูปออกมา หลังจากนั้นนำการวาดภาพทั้งสามครั้งมาเปรียบเทียบกันและให้ผู้เรียนสรุปว่าตนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมดังกล่าว เป็นต้น

6.2.2 เทคนิคที่สองคือการเรียนรู้ด้วยการแข่งขัน ผู้สอนตระหนักว่าเมื่อมีการแข่งขัน ผู้ร่วมแข่งขันมักต้องการเอาชนะและต้องการรางวัล การได้รับรางวัลจะเป็นการเสริมแรงทำให้อยากทำในสิ่งนั้นๆ อีก และต้องการทำให้ดีขึ้น

ตัวอย่าง

การแข่งขันกันตามกิจกรรมในหัวข้อ 6.2.1 ก็มีการแข่งขันกัน

ในรายวิชาแนวคิดระบบฐานข้อมูลที่ผู้สอนได้รับมอบหมายให้สอนเป็นภาษาอังกฤษ 100% นั้น ผู้สอนได้ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาทีแรกก่อนเข้าสู่บทเรียนในการทายศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยให้ศัพท์แต่ละคำค่อยๆ ปรากฏบนจอทีละคำ แล้วให้ผู้เรียนแข่งกันบอกคำแปล โดยผู้ที่ยกมือก่อนเป็นคนแรกมีสิทธิ์ตอบก่อน ในการตอบคำถามนี้ ผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์การสื่อสารของตน เช่น smart phone, tablet หรือ laptop ในการค้นหาคำศัพท์ออนไลน์ได้ ผู้ที่สามารถบอกคำแปลได้ถูกต้องจะได้รับรางวัลเป็นกระดาษพับเป็นรูปดาว หลังจากสิ้นสุดการเรียนในแต่ละครั้ง ผู้เรียนสามารถสะสมดาวกระดาษนั้นมาแลกเป็นคะแนนความสนใจในชั้นเรียนได้ตามจำนวนดาวกระดาษที่ได้รับไป

6.2.3 เทคนิคที่สามคือการสอนแบบกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

แม้ว่านักการศึกษาบางคนเชื่อว่าเรื่องของความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่ติดตัวมา ฝึกฝนกันไม่ได้ แต่ก็ยังนักศึกษาหลายคนที่คิดต่างว่า ความคิดสร้างสรรค์ฝึกฝนกันได้

ตัวอย่าง

ในรายวิชา Innovative Thinking (การคิดสร้างสรรค์) ที่ผู้สอนได้รับมอบหมายให้สอนเป็นวิชาเลือกในหลักสูตรของวิทยาลัยนานาชาติสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เน้นหลักการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้นักศึกษามีโอกาสในการฝึกคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้สอนพบว่าในทุกหัวข้อของบทเรียนนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องทำกิจกรรมและกิจกรรมที่ทำนั้นเป็นการฝึกคิดในแนวทางของการคิดสร้างสรรค์แทบทั้งสิ้น

การกระตุ้นความคิดขั้นตอนที่ 1: Step out of your comfort zone ผู้เรียนต้องเริ่มต้นที่ต้องกล้าพูด กล้าแสดงความเพื่อเล่าความคิดของตนให้เพื่อนร่วมชั้นได้ทราบ ผู้เรียนทุกคนจึงต้องมีการขยับจากที่นั่งตนเอง ไปคุยกับเพื่อนร่วมชั้น และ ออกมาพูดหน้าชั้นเพื่อแนะนำตนเอง และเล่าเรื่องที่ตนคิดว่าน่าสนใจให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง

การกระตุ้นความคิดขั้นตอนที่ 2: Brainstorm (how to use brain storm category your ideas) ผู้เรียนได้รับประเด็นปัญหาและรวมกลุ่มกันสนทนา อภิปราย และ หาข้อสรุปกับประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้ โดยมีการตั้งผู้นำการสนทนา เลขานุการกลุ่มในการสรุป และการให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มแสดงความคิดเห็น เน้นให้เสนอความคิดเห็นที่ต่างจากกลุ่ม

การกระตุ้นความคิดขั้นตอนที่ 3: Think out of the Box หรือการคิดนอกกรอบ ผู้สอนหาประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนต้องช่วยกันแก้ ซึ่งวิธีการแก้นั้น อาจต้องคิดสลับซับซ้อน ที่ไม่ใช่วิธีการคิดแบบปกติ วิธีการแก้นั้นเป็นวิธีที่ทำได้หลายแบบ

การกระตุ้นความคิดขั้นตอนที่ 4: Live from other perspective เป็นการกระตุ้นกระบวนความคิดโดยสมมุติตนเองเป็นผู้อื่นและมองปัญหาจากมุมมองของผู้อื่น กิจกรรมนี้ผู้สอนได้สมมุติให้นักศึกษาทำกิจกรรมเป็นคู่ โดยให้ช่วยกันหาสิ่งของที่ผู้สอนวางไว้ตามจุดต่างๆ ผู้เรียนคนที่หนึ่งต้องเป็นใบ้ คือมองเห็นของต่างๆ แต่ไม่สามารถพูดได้ ผู้เรียนคนที่สองถูกปิดตาด้วยผ้า โดยสมมุติให้เป็นคนตาบอดสามารถพูดและถามปัญหาต่างๆ ได้ แต่มองไม่เห็นสิ่งของที่วางไว้ ผู้เรียนที่สมมุติว่าเป็นคนใบ้จะเป็น

คนนำทางผู้เรียนที่สมมุติว่าตาบอดไปคลำวัสดุต่างๆ ที่วางไว้ แล้วให้ผู้เรียนที่สมมุติว่าตาบอดได้ตอบผู้เรียนทั้งห้อง ได้รับการจับคู่และแต่ละคู่จะแข่งขันพาคู่ตนเองไปหาและทายสิ่งของที่สัมผัสให้ได้มากที่สุด หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนที่ทำบทบาทต่างๆ เหล่านั้นว่ารู้สึกอย่างไร เมื่อตนได้สวมบทบาทที่ไม่ใช่ตนเอง และได้เรียนอะไรจากกิจกรรมดังกล่าว

การกระตุ้นความคิดขั้นตอนต่อไป คือการเขียนบันทึกที่เกิดขึ้นในแต่ละสัปดาห์ (Writing Journal) ผู้สอนจะแจกสมุดบันทึกให้ผู้เรียนแต่ละคนเก็บไว้ เมื่อสิ้นสุดการเรียนแต่ละสัปดาห์ ผู้เรียนต้องบันทึกสิ่งที่ตนเองรู้สึก ได้เรียนรู้ เขียนปัญหา และความต้องการ วิธีนี้ เป็น การย้อนสะท้อนความคิด (reflexive thinking) นอกจากบันทึกสิ่งต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น ผู้เรียนยังสามารถติดต่อสื่อสารด้วยวิธีการเขียนบันทึกในสมุดบันทึกนี้มายังผู้สอน และผู้สอนก็ใช้วิธีการเขียนโต้ตอบกลับไปในสมุดบันทึกนี้

นอกจากนี้ผู้สอนยังได้นำหลักการสอนนี้ไปใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาโท ในหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศในรายวิชาภาวะผู้นำและการตัดสินใจเกี่ยวกับองค์การ ITM619 ใน 2 หัวข้อได้แก่ 1) หัวข้อการคิดอย่างเป็นระบบของภาวะผู้นำ ตัวอย่างกิจกรรมที่ฝึกให้คิดในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การคิดนอกกรอบ การคิดอย่างมีระบบด้วยวิธีการตั้งประเด็นโจทย์คำถามแล้วให้นักศึกษาหาทางแก้ปัญหานั้นๆ 2) หัวข้อกระบวนการตัดสินใจ โดยจำลองชั้นเรียนในชั่วโมงเป็นลักษณะการทำ workshop ตัวอย่างกิจกรรมได้แก่

การทดสอบเรื่องความคิดและความถนัดของสมองด้านซ้ายและด้านขวา

การให้รายการบุคลิกลักษณะนิสัย แล้วให้ผู้เรียนเลือกเพื่อการรู้จักตัวตน

การให้โจทย์คำถามให้แก้เพื่อให้เรียนรู้เรื่องการคิดอย่างเป็นขั้นตอน

การฝึกการคิดเพื่อการตัดสินใจด้วยการเน้น 4 มิติได้แก้ เน้นปัจจุบัน เน้นกระบวนการ เน้นเป้าหมายและเน้นการให้ข้อมูล

การฝึกการใช้ “กระบวนการตอบสนอง” (feedback) ในที่ทำงาน กล่าวคือการมีปฏิกริยาสนองตอบต่อเพื่อนร่วมงานในองค์การด้วยลักษณะ มีความสมดุลย์ (Balance) ใช้ในเวลาที่ถูกต้อง (timely) และเจาะจงตรงใจ (specific)

7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

ผู้เรียนมีพัฒนาการในเชิงบวก มีความสุขกับการเรียน และสนใจจดจ่อต่อการเรียนมากขึ้น ผู้สอนใช้วิธีประเมินผู้เรียนต่อวิธีการสอนนี้หลายหลายวิธีเช่น การสังเกต การให้เพื่อนประเมินเพื่อน ให้ผู้เรียนประเมินผู้สอน การสัมภาษณ์รายบุคคลและการตอบแบบสำรวจ ผลการประเมินพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่พึงพอใจต่อวิธีการสอนนี้ และมีความสุขกับการเรียน ผู้เรียนคนหนึ่งเขียนในใบประเมินว่า “ในหนึ่งสัปดาห์ ตั้งตาคอยที่ให้ถึงวิชาสัมมนา เพื่อจะได้มาเรียนอย่างสนุก มีความสุขและไม่เครียด” และจากสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนขณะทำกิจกรรม พบว่า นักศึกษาตื่นเต้น แข่งกันยกมือ ยิ้ม และ

หัวเราะทั้งเมื่อตอบคำถามผิดและถูก ผู้เรียนในวิชา แนวคิดระบบฐานข้อมูลได้สนทนากับผู้สอนว่า “การรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของผมดีขึ้นมาก จากการแข่งเล่นทายศัพท์ในวิชาของอาจารย์” สำหรับนักศึกษาปริญญาโทในรายวิชาภาวะผู้นำและการตัดสินใจเกี่ยวกับองค์การกล่าวว่า เป็นวิธีการสอนที่สนุกและชอบวิธีการจัด workshop เพื่อฝึกการคิดในการตัดสินใจ

สิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว คือได้เรียนรู้วิธีการสอนและเทคนิคการสอนแบบต่างๆ เป็นการกระตุ้นเตือนผู้สอนให้แสวงหากิจกรรมและโจทย์ปัญหาเพื่อฝึกการคิดในทักษะต่างๆ ให้แก่ผู้เรียนและเหนือสิ่งอื่นใด ผู้สอนได้เห็นผู้เรียนมีความสุขส่งผลให้ตัวผู้สอนเองมีความสุขกับการสอนด้วยวิธีดังกล่าว