

## แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ปีการศึกษา 2563

ด้าน ด้านเทคนิคการเรียนการสอน

ประเด็นความรู้ : Interaction Online Learning

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง ผศ.ดร.ลาวัณย์ วิจารณ์ คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน/หน่วยงาน วิทยาศาสตร์
2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก ผศ.ดร.ลาวัณย์ วิจารณ์ คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน/หน่วยงาน วิทยาศาสตร์
3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

เป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนการสอน วิชา RSU172 กลุ่ม 02 03 04 05 ภาค 3/63

## 4. เรื่องที่เล่า

การจัดการเรียนการสอน ที่ออกแบบให้ผู้เรียนและผู้สอน มี interaction ต่อกันนั้น เป็นหัวใจที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งในด้านความรู้/ด้านทักษะ และด้านเจตคติ ทั้งการศึกษาที่เป็น online และ on site<sup>1</sup> และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุค Disruptive Innovation ยุคซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัล ถูกใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกระตุ้นให้ผู้เรียนและผู้สอนมี interaction ต่อกันนั้น..ก็มักจะมีคำถาม ที่ต้องการคำตอบอยู่เสมอว่า เราจะออกแบบการจัดการเรียนการสอนอย่างไร ให้เกิด interaction ต่อกัน ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยตนเอง และผู้เรียนกับเนื้อหาความรู้ที่ผู้สอนต้องการให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในตัวผู้เรียน?

ทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของการนำ application และสื่อ online หลากหลายชนิด ได้แก่ การใช้ line application / google application มาใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้เกิด interaction ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับเนื้อหาความรู้ จนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การสอนที่ได้กำหนดไว้

ตัวอย่างเช่น

การใช้ line application google Jamboard /google meet เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

การใช้ line application / google doc/ google Jamboard เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน

การใช้ line application / google form / google classroom/และสื่อ online หลากหลายรูปแบบ: ebook/ PPT/clip/ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมี interactionกับเนื้อหาความรู้ และผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนนั้น ก็แสดงออกมาในรูปของ photobook/ infographic/academic TikTok ซึ่งเป็นผลผลิตที่สามารถวัดผล ประเมินผลการเรียนรู้ ได้อย่างดียิ่ง

สิ่งที่ได้จากการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ ทำให้ได้เครื่องมือสำหรับสร้าง Interaction for Online Learningช่วยให้การสอน online ที่เคยดูยุ่งยาก วัดผลได้ลำบาก กลายเป็นเรื่องทำได้ง่ายและที่สำคัญก็คือ ทำให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การสอนที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้ อีกทั้งยังสามารถวัดผลการเรียนรู้ได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อีกด้วย

## 5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

จากสถานการณ์ covid 19 ทำให้การปรับรูปแบบการเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ ประกอบกับในยุค Disruptive Innovation ยุคซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัล ถูกใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกระตุ้นให้ผู้เรียนและผู้สอนมี interaction ต่อกัน จึงทำให้เริ่มทดลองจัดประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่นำเอา application และสื่อ online หลากหลายชนิด ใช้ประกอบในภาคการเรียน s/63

ในภาค 2.63 จากสถานการณ์ covid 19 ที่เกิดขึ้นในระลอกที่ 2 จึงได้ทดลองใช้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มาเป็นเครื่องมือสำหรับกระตุ้นให้ผู้เรียนและผู้สอนมี interaction อย่างเต็มรูปแบบ ได้แก่ การใช้ line application / google application มาใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้เกิด interaction ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับเนื้อหาความรู้ที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

<sup>1</sup> On Site เป็นการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน

## 6. ความรู้เดิม

วิธีการ/ขั้นตอน นำประสบการณ์จากการจัดประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ ในรายวิชา RSU172 ภาค s/63 เป็นฐาน ในการออกแบบการจัดประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ ในรายวิชา RSU172 ภาค 2/63

กระบวนการที่ทำให้นั้นประสบความสำเร็จ เทคนิค หรือกลยุทธ์ ใช้ L.E. นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือ ในการออกแบบ

อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน โดยภาพรวมไม่พบปัญหาอุปสรรคที่ยากต่อการแก้ไข

## 7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และความรู้ใหม่ที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

สิ่งที่ได้จากการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ ทำให้ได้เครื่องมือสำหรับสร้าง Interaction for Online Learningช่วยให้การสอน online ที่เคยดูยุ่งยาก วิตผลได้ลำบาก กลายเป็นเรื่องทำได้ง่ายและที่สำคัญก็คือ ทำให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์การสอนที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้ อีกทั้งยังสามารถวัดผลการเรียนรู้ได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อีกด้วย