

## สรุปสาระสำคัญของกิจกรรม KM

22 ธันวาคม 2565

หัวข้อ ไอเดียง่าย ๆ How to Motivate Your Students

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรพิพัฒน์ จูฑา

เมื่อปี 2564 ได้มีโอกาสเข้าร่วมอบรมหลักสูตร Blended Learning Designer ที่จัดโดยสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว.) จึงอยากนำความรู้ที่เคยเรียนมาถ่ายทอด และได้ฝึกการใช้โปรแกรม Canva ในการทำสไลด์เพื่อเป็นสื่อการสอน ซึ่งเป็นไอเดียที่สามารถนำไปใช้ได้เลย

- ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป เช่น Gen Z จะอยู่กับโซเชียลมีเดียมากขึ้น จากการสังเกต คือ ผู้เรียนจะก้มหน้าดูจอมือถือตลอดเวลา เวลาที่สอนผู้เรียนบางคนจะเปิดอินเทอร์เน็ตดูเนื้อหาตามการสอน แต่บางคนใช้ท่องโลกอินเทอร์เน็ต

### ■ รู้จักผู้เรียน "เด็กยุคใหม่ หัวใจดิจิทัล"

การสอนภาษาที่ใช้ในการสอนถ้าเป็นทางการมากผู้เรียนจะง่วง ต้องใช้ภาษาที่เข้ากับวัยของผู้เรียน ผู้สอนต้องเข้าใจไลฟ์-สไตล์ของผู้เรียน ต้องสังเกตว่าผู้เรียนคุยเรื่องอะไรกัน และพวกเขาสนใจเรื่องอะไรกัน เช่น สนใจ ดาราเกาหลี หรือ สนใจเรื่องอื่น ๆ ผู้สอนต้องดูให้ออกว่าเขาสนใจเรื่องอะไร แล้วพยายามคุยภาษาเดียวกันกับผู้เรียน

### ■ จริตของผู้เรียน

ผู้สอนต้องรู้จักคาแรคเตอร์ (Character) ของผู้เรียน

ผู้เรียน ประเภท เสือ ตรงชัดเจน จะพุ่งตรงการเรียน

ผู้เรียน ประเภท นกยูง สายศิลป์ จะชอบพูดคุย ผู้สอนจะต้องคอยตะล่อมให้ผู้เรียนกลับเข้าสู่บทเรียน

ผู้เรียน ประเภท แมว จะขี้อ้อน อบอุน ไม่กล้าพูด การสอนผู้เรียนกลุ่มนี้ต้องรู้จักการพูดคุยกับพวกเขา และต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนไม่ให้ตึงเครียด

ผู้เรียน ประเภท นกฮูก หมอ แพทย์ นักบัญชี มีหลักการ เวลาสอนต้องมีการอ้างอิง และการอธิบายต้องมีเหตุและผล

“ทำให้ผู้สอนเข้าใจผู้เรียนและจริตของผู้เรียน”

### ■ รูปแบบการเรียนรู้ (Learning style)

โดยมี 1-3 ช่องทาง ทำอย่างไรให้ได้รับความรู้เต็มที่

- สายตา การดูภาพสัญลักษณ์

(มองที่สายตา มองที่สื่อ เมื่อไหร่ที่ผู้เรียนก้มหน้าไม่สนใจการเรียน)

- หู ได้ยินหรือฟังด้วยเสียง

(เสียงของผู้สอน มีความสำคัญมาก ต้องหากิจกรรมเข้ามาช่วยในการสอน การใช้เสียงในการสอนสำคัญมาก เช่น การสอนออนไลน์ เป็นต้น)

- **ลงมือทำ** สัมผัสและเคลื่อนไหว

(ผู้เรียนมีความสนใจ ต้องมีการแอกชัน เช่น การพับกระดาษ ต้องมีตุ๊กตา กระดาษ กรรไกร) ผู้สอนต้องเตรียมกิจกรรมให้ผู้เรียนและกำหนดโจทย์ให้ปฏิบัติโดยที่ยังไม่สอนเนื้อหา แต่ปล่อยให้ผู้เรียนทำและเรียนรู้จากสิ่งที่ทำ จากนั้นจึงเชื่อมโยงจากกิจกรรมเข้ามาสู่เนื้อหาซึ่งจะทำให้พวกเขาได้เห็นภาพมากขึ้นและในห้องเรียนเวลาพักเบรก ผู้เรียนขอเปิดเพลงในช่วงสอน ผู้สอนก็อนุญาตให้เปิดได้และจะทำให้พวกเขาารู้สึกผ่อนคลาย

■ **แบ่งปันไอเดียง่าย ๆ**

1. **Mind map** สร้างทุกอย่างเป็นแผนผัง หา keyword มาสรุป

(Mind map ให้ผู้เรียนทำจะได้ไม่รู้สึกเบื่อ)

2. **Gallery walk** ทำสรุปเป็นกลุ่มแบบ infographic และให้เด็ก ๆ ให้คะแนนกันเอง

(ให้ผู้เรียนชมภาพและสรุปเนื้อหาภายใน 1 หน้า แบ่งบนบอร์ดและให้แต่ละกลุ่มให้คะแนน ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้)

3. **Think pair share** จับคู่กันแลกเปลี่ยนความคิด และค่อย ๆ เพิ่มจำนวน

(แบ่งปัน โดย 2 กับ 2 เพิ่มเป็น 3 และ 4 เพิ่มความคิดใหม่ขึ้นมา)

4. **Song** เปิดเพลงเบา ๆ ระหว่างทำกิจกรรม เป็นการเพิ่มบรรยากาศในการทำกิจกรรม

(เปิดเพลงเพิ่มบรรยากาศ และผ่อนคลาย เวลาพักเบรก ผู้เรียนจะกล้าแสดงความคิดเห็นกับผู้สอน)

5. **Jigsaw** แบ่งกลุ่ม แบ่งหัวข้อและสรุปรวมกัน

(ถามเป็นจิกซอร์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในสื่อการเรียนการสอนของผู้สอนและเอาแต่ละสิ่งมาต่อรวมกันเป็นภาพ)

■ **การสอนแบบ TAS**

**Action = Reaction**

- **T-Title**

(เราเรียนเพื่ออะไร เป้าหมายคืออะไร หากคน คนนั้นให้เจอ ต้องดึงดูดผู้เรียนให้สนใจผู้สอน)

- **A-Active**

(ให้แอกชันกับผู้เรียน ถ้าผู้สอนให้อะไรกับผู้เรียน ผู้สอนก็จะได้ผลสะท้อนกลับมาแบบนั้น)

- **S-Systems**

(ประเมินผลการเรียนรู้ จะมีเครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาช่วยจะทำให้ผู้เรียนอยากตอบ ช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจ และผู้เรียนก็อยากจะทำ)

- **Facilitator**

(ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทที่ไม่ใช่ผู้สอน แต่เราเปลี่ยนมาเป็น Facilitator โดยให้กับผู้เรียนไปค้นคว้าข้อมูล และนำข้อมูลมาสรุปในห้องเรียน หรือให้ผู้เรียนไปเตรียมข้อมูลมาและนำมาเล่าให้

## ผู้สอนฟังในห้องเรียน)

### เทคนิคแก้ความง่วงและความเฉื่อย

- ก่อนเริ่มสอน ผู้สอนสามารถตรวจสอบ (check) ผู้เรียนว่ามีความพร้อมมากแค่ไหน และเป็นการกระตุ้นผู้เรียน ต้องชวนพูดคุยเรื่องอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานแล้วค่อยนำเข้าสู่บทเรียน

- กรณีสอนออนไลน์ ให้ผู้เรียนโหวตมาในช่อง chat ได้ ถ้าในห้องเรียนให้ผู้เรียน ยกมือ ส่วนกิจกรรมสอน ไปแล้วง่วง บ่งบอกว่าน้ำเสียงกตต่ำ ต้องมีกิจกรรมให้ผู้เรียน ได้สนทนา อาทิเช่น การเล่นเกม ว่าเป็นสีอะไร ตัวอย่าง สีเขียว สีแดง เพื่อเล่นเกม เห็นภาพอะไร เป็นกิจกรรมสั้น ๆ ให้ผู้เรียนตื่นตัว

#### ● โปรแกรมต่าง ๆ เกิดจากการ Survey ดังนี้

- Padlet เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เขียนคำถาม คำตอบ หรือสรุป เนื้อหา เป็นช่องทางแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนและผู้สอนหรือเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน

- Socrative เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินผลผู้เรียนแบบออนไลน์ สามารถแสดงผลการสอบได้ทันที รองรับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สามารถใส่ภาพประกอบ คำอธิบายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนพิมพ์คำตอบ จุดเด่นที่สำคัญคือ ผู้เรียนสามารถทำข้อสอบผ่านอุปกรณ์หลากหลายแพลตฟอร์ม (Platform) ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้

- Pow toon การทำวิดีโอเป็นแอนิเมชัน นำภาพมาเป็นการ์ตูน ผู้เรียนจะรู้สึกสนุกสนานและอยากเข้ามาเรียน

- Gather Town เป็นแอปประชุมออนไลน์ที่อยู่ในรูปแบบเกม Simulation หรือเกมแนวจำลองสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ให้ผู้เล่นได้เข้าสวมบทบาทเป็นนักแสดงที่ตนสนใจ

#### ■ เทคนิค 5 ส ในบรรยายภาคการเรียน

- 1) สบายใจ ทำให้ผู้เรียนอยากตื่นขึ้นมาเรียนในวิชาที่สอน
- 2) ใส่ใจ ผู้สอนให้ความใส่ใจ ผู้เรียนและต้องทุ่มเทเวลาให้กับผู้เรียน
- 3) สนใจ ผู้สอนให้ความใส่ใจ สนใจผู้เรียนทุกคน ต้องให้ความเสมอภาคแก่ผู้เรียน
- 4) ส่วนหนึ่ง การเป็นส่วนหนึ่งในการเรียน เช่น ขอให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและลงมือทำเลย
- 5) สนับสนุน การเรียนรู้ของผู้เรียน มีเกมให้ผู้เรียนเล่นในช่วงออนไลน์ หรือช่วงเทศกาล ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเข้าถึงผู้สอนได้ง่ายขึ้น

#### ■ การสร้างพลังในห้องเรียน

- บรรยากาศในการเรียนใช้เทคโนโลยีในการสอน
- ความสัมพันธ์ผู้สอนกับผู้เรียน
- ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน