

แบบฟอร์มแนวปฏิบัติที่ดี (Good Practice)

แนวปฏิบัติที่ดี

เรื่อง Innovative arts design Teaching by Humanities and Social Science Model

ชื่อผู้ส่งผลงาน / รายชื่อคณะทำงาน

อาจารย์ปิยะนุช ไสยกิจ หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์

สังกัด / หน่วยงาน

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- 1) ประเภทการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน
- 2) ประเภทการจัดการความรู้ ด้านงานวิจัย/งานสร้างสรรค์
- 3) ประเภทการจัดการความรู้ ด้านการบริการวิชาการแก่สังคม
- 4) ประเภทการจัดการความรู้ ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา
- 5) ประเภทการจัดการความรู้ ด้านการพัฒนากระบวนการทำงาน

1. บทสรุปโครงการ

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ในปัจจุบันยังคงมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ตลอดจนการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยมีความห่วงใยต่อความปลอดภัยในสุขภาพของทั้งนักศึกษา ผู้ปกครอง ตลอดจนอาจารย์และบุคลากรของมหาวิทยาลัย อาจารย์จึงจำเป็นต้องปรับการทำงานและการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่ๆ ด้วยวิธี On Site โดยมีมาตรการรองรับเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) และ On Demand เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบทางเดียวมีอาจารย์สอนจากต้นทาง สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทั้งอินเทอร์เน็ตบ้านและมือถือ ซึ่งผู้เรียนสามารถรับชมซ้ำและย้อนหลังได้ โดย On Demand และ Online แบบ Hybrid มีข้อจำกัดเรื่องการสื่อสารระหว่างนักศึกษา และอาจารย์ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนน้อยลง ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจในการเรียน

ในการเรียนการสอน มีการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่ๆ โดยอาจารย์ผู้สอนสามารถสอบถามปัญหา โดยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนปัญหาให้อาจารย์ผู้สอนทราบ จากนั้นวางแผนดำเนินงานออกแบบพัฒนาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยปัญหาที่เกิดจากการเรียนการสอน arts design เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนน้อยลง ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจในการเรียน โดยอาจารย์ผู้สอนเน้นการใช้สื่อในรูปแบบของทฤษฎี ทำให้สื่อการสอนมีการเรียนแบบเดิมๆ ทำให้ผู้เรียนไม่ชอบบรรยากาศในชั้นเรียน นักศึกษาอยากให้มีบรรยากาศที่น่าสนใจ และเกิดกิจกรรมระดมความคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านโปรแกรมออนไลน์ที่หลากหลาย รวมถึงใช้ระบบ

ออนไลน์เชิงนวัตกรรมเทคโนโลยี เพื่อช่วยในการจัดการสอบแบบออนไลน์ ซึ่งจะช่วยในการประหยัดทรัพยากร กระดาษ ประหยัดเวลา สะดวก และรวดเร็ว ตอบสนองนโยบาย Thailand 4.0 และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

โดยอาจารย์ผู้สอนกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์เข้ามาช่วยในการเรียน การสอน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างสื่อการสอน เช่น การทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนผ่านโปรแกรม kahoot , การสร้างสื่อวาดภาพแบบตอบคำถามในชั้นเรียนด้วยโปรแกรม Garyic phone, การคัดเลือกการตอบคำถามหรือสุ่มหัวข้อการทำงานด้วยโปรแกรม Random , การ Live stream ผ่านระบบโปรแกรม zoom , การแชร์สื่อวิดีโอผ่าน youtube , การพิมพ์คำตอบในช่องแชท , การเปิดไมค์ ตอบคำถาม สร้างแรงกระตุ้นในนักศึกษาเกิดการเรียนรู้ โดยการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการเรียนรู้ ในเชิงบวก โดยอาจารย์ให้คะแนนเมื่อนักศึกษาตอบคำถามได้ เป็นการให้กำลังใจเมื่อนักศึกษากล้าแสดงออก, การเปิดเพลงคลอ ช่วงก่อนเข้าเรียน , ทักทายนักศึกษาก่อนเข้าเรียน โดยให้เช็คชื่อถามตอบกัน , ใช้เทคโนโลยี ภาพ Green Screen CG ช่วยสร้างบรรยากาศพื้นหลังของอาจารย์ในช่วงเวลาสอน อีกทั้งนักศึกษายังมีส่วนร่วมในการเรียนในชั้นเรียน เช่น ร่วมกันตอบคำถาม โดยให้เสนอแนวคิด ระดมความคิดเห็นในชั้นเรียน, กล่าวชื่นชมและให้กำลังใจเพื่อนในชั้นเรียน นับได้ว่าเป็นโครงการที่ตอบสนองแต่สถานการณ์ที่ไม่ปกติ และยังเป็น แนวทางในการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ได้เป็นอย่างดี ภายใต้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน Innovative arts design Teaching by Humanities and Social Science Model

2. ที่มาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ในปัจจุบันยังคงมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ตลอดจนการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยมีความห่วงใย ต่อความปลอดภัยในสุขภาพของทั้งนักศึกษา ผู้ปกครอง ตลอดจนอาจารย์และบุคลากรของมหาวิทยาลัย อาจารย์ จึงจำเป็นต้องปรับการทำงานและการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่ๆ ด้วยวิธี On Site โดยมีมาตรการรองรับเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) และ On Demand เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบทางเดียวมีอาจารย์สอนจากต้นทาง สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทั้งอินเทอร์เน็ต บ้านและมือถือ ซึ่งผู้เรียนสามารถรับชมซ้ำและย้อนหลังได้ โดย On Demand และ Online แบบ Hybrid มีข้อจำกัดเรื่องการสื่อสารระหว่างนักศึกษา และอาจารย์ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนน้อยลง ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงใช้ระบบออนไลน์เชิงนวัตกรรมเทคโนโลยี เพื่อช่วยในการจัดการสอบแบบออนไลน์ ซึ่งจะช่วยในการประหยัดทรัพยากรกระดาษ ประหยัดเวลา สะดวก และรวดเร็ว ตอบสนองนโยบาย Thailand 4.0 และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้การเรียนการสอนมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อออกแบบแผนพัฒนาศักยภาพด้านการสอนในรูปแบบกิจกรรม วิธีการวัดประเมินผล ที่เหมาะสมในรูปแบบการเรียนออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)
2. เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาเกิดปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบแบบมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน โดยนำเทคโนโลยีนวัตกรรมเข้ามาในรูปแบบออนไลน์ ทำให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนมากขึ้น
3. เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลการสร้างเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน มีการเผยแพร่และนำไปใช้เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษาคือต่อไป
4. เพื่อให้การวัดผลและประเมินผลเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประเมินตามสภาพจริง สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนออนไลน์

4. เป้าหมายของโครงการ

4.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) อาจารย์ผู้สอนสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์ และนำนวัตกรรมเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
- 2) นักศึกษาร้อยละ ๘๐ มีการจัดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามหลักสูตรอย่างต่อเนื่องในรูปแบบ On Site และ On Demand และ Online แบบ Hybrid ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) อาจารย์ผู้สอนมีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ และนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) นักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนการสอนได้อย่างต่อเนื่องทั้งในรูปแบบ On Site และ On Demand และ Online แบบ Hybrid ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

4.2 กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

- 1) นักศึกษานำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปใช้ในการเรียนในศาสตร์อื่นได้
- 2) นักศึกษานำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปใช้ในกิจกรรมการแข่งขันในเวทีระดับประเทศได้
- 3) ความพึงพอใจต่อกิจกรรมของนักศึกษา และอาจารย์ผู้สอน
- 4) นักศึกษามีความกระตือรือร้นในชั้นเรียน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

5. การดำเนินการโครงการตามหลัก PDCA

5.1 ชั้นวางแผน (P:Plan)

จัดทำแนวทางและกำหนดนโยบายการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) โดยอาจารย์ผู้สอนสามารถสอบถามปัญหา โดยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนปัญหาให้อาจารย์ผู้สอนทราบ จากนั้นวางแผนดำเนินงานออกแบบพัฒนาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดย

ปัญหาที่เกิดจากการเรียนการสอน arts design เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนน้อยลง ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจในการเรียน โดยอาจารย์ผู้สอนเน้นการใช้สื่อในรูปแบบของทฤษฎี ทำให้สื่อการสอนมีการเรียนแบบเดิมๆ ทำให้ผู้เรียนไม่ชอบบรรยากาศในชั้นเรียน นักศึกษาอยากให้มีบรรยากาศที่น่าสนใจ และเกิดกิจกรรมระดมความคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านโปรแกรมออนไลน์ที่หลากหลาย

5.2 ขั้นตอนการ (D:Do)

1) อาจารย์ผู้สอนออกแบบแผนการเรียนให้สอดคล้องกับสภาพการเรียนทั้งในรูปแบบ On Site และ On Demand และ Online แบบ Hybrid ปรับจุดประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบวิธีการวัดประเมินผลให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน แบบผสมผสาน สัดส่วน 40/60 เหตุผลที่เลือกใช้ เนื่องด้วยมีประกาศของมหาวิทยาลัยให้ดำเนินการสอนออนไลน์ ในช่วงแรกเป็น แบบออนไลน์ 100% และหลังสอบกลางภาคไปแล้วมีประกาศของเขตพื้นที่สามารถสอน on site ได้ จึงเกิดการสอนทั้ง 2 แบบ และเนื่องจากเป็นวิชาที่มีทั้งทฤษฎีและปฏิบัติจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะปฏิบัติจริงจึง ต้องลงภาคปฏิบัติ

2) อาจารย์กระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างสื่อการสอน เช่น การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านโปรแกรม kahoot , การสร้างสื่อวาดภาพแบบตอบคำถามในชั้นเรียนด้วยโปรแกรม Garyic phone, การคัดเลือกการตอบคำถามหรือสุ่มหัวข้อการทำงานด้วยโปรแกรม Random , การ Live stream ผ่านระบบโปรแกรม zoom , การแชร์สื่อวิดีโอ , การพิมพ์คำตอบในช่องแชท , การเปิดไมค์ตอบคำถาม , การถามตอบแบบ face toface, วัตถุประสงค์การบันทึกผลในใบงาน และในการทดสอบ , การทำโปรเจกในรูปแบบวิดีโอ และนำเสนองาน , การถามตอบเพื่อตรวจทานความเข้าใจนักศึกษา

3) อาจารย์สร้างแรงกระตุ้นในนักศึกษาเกิดการเรียนรู้

- สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการเรียนรู้ในเชิงบวก โดยอาจารย์ให้คะแนนเมื่อนักศึกษาตอบคำถามได้ เป็นการให้กำลังใจเมื่อนักศึกษากล้าแสดงออก, การเปิดเพลงคลอ ช่วงก่อนเข้าเรียน , ทักทายนักศึกษาก่อนเข้าเรียน โดยให้เช็คชื่อถามตอบกัน , ใช้เทคโนโลยีภาพ Green Screen CG ช่วยสร้างบรรยากาศพื้นหลังของอาจารย์ในช่วงเวลาสอน

- ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนในชั้นเรียน เช่น ร่วมกันตอบคำถาม โดยให้เสนอแนวคิด ระดมความคิดกันในชั้นเรียน, กล่าวชื่นชมและให้กำลังใจเพื่อนในชั้นเรียน

- อาจารย์สอดแทรกเนื้อหาโดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เข้าไปช่วยในการทบทวนความรู้ เช่น การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านโปรแกรม kahoot และโปรแกรมเกม learning อื่นๆ

5.3 ขั้นตอนติดตามประเมินผล (C: check)

เป็นการประเมินผลและตรวจสอบการจัดการเรียนรู้หลังจบการเรียนในแต่ละเทอม นักศึกษาสามารถประเมินผลผ่านระบบออนไลน์ หรือทำแบบสอบถามได้ด้วย Microsoft Team โดยมีวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในรูปแบบวิธีการ โดยใช้แบบสอบถามประเมินทำแบบสอบถาม และระดมความคิดเห็นด้วยการซักถาม และการประเมินโดยการสัมภาษณ์นักศึกษา

5.4 ชั้นปรับปรุง (A: act)

1) เป็นการสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามสภาพความจริง จากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีกรรมในการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ แล้ววิเคราะห์ปัญหา อุปสรรคให้มีการแก้ไขและพัฒนาต่อไป โดยอาจารย์ได้ปรับปรุงข้อบกพร่องของตนเอง เช่น นักศึกษาอยากให้มีการ workshop สร้างความเข้าใจในแต่ละเนื้อหา โดยการสร้างเกมหรือสื่อปฏิสัมพันธ์ที่น่าสนใจให้การเรียนตีซนเข้าใจ และเข้าถึงมากขึ้น เพราะโจทย์ในการสร้างงาน creative มีความยาก ซึ่งปัญหาดังกล่าว อาจารย์ได้แก้ไขโดยการพัฒนาให้มีการนำเอาตัวอย่างของแต่ละโจทย์อธิบายเพิ่มเติมใน Microsoft team ซึ่งนักศึกษาสามารถโหลดและกลับไปทำความเข้าใจได้อีกรอบ และในแต่ละคาบอาจารย์ใช้เกมหรือสื่อปฏิสัมพันธ์เชิงออนไลน์ เข้ามาช่วยในการ workshop เพื่อให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อและให้นักศึกษาเข้าใจและให้ความสนใจมากขึ้น ทั้งในรูปแบบ On Site และ On Demand และ Online แบบ Hybrid ภายใต้อาคารณการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

2) วิเคราะห์ผลการทดสอบการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

3) บันทึกหลังจากจัดการเรียนรู้และรายงานผลการใช้แผนจัดการเรียนรู้

4) ประสิทธิภาพในการดำเนินงาน นักศึกษามีความสนุกกับการเรียนการสอนมากขึ้น ภายใต้อาคารณการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) และเกิดปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์และเพื่อนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

6. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

6.1 ผลที่เกิดจากจุดประสงค์

1) ได้แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาศักยภาพด้านการสอนในรูปแบบกิจกรรม วิธีการวัดประเมินผล ที่เหมาะสม ในรูปแบบการเรียนออนไลน์ ภายใต้อาคารณการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

2) อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาเกิดปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบแบบมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน โดยนำเทคโนโลยีนวัตกรรมเข้ามาในรูปแบบออนไลน์ ทำให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนมากขึ้น

3) ได้จัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลการสร้างเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน มีการเผยแพร่และนำไปใช้เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษต่อไป

4) การวัดผลและประเมินผลเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประเมินตามสภาพจริง สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนออนไลน์

5) ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีค้นคว้าเพิ่มเติมและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

6.2 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

1) ผู้บริการสถานศึกษามีศักยภาพในการจัดการศึกษาภายใต้อาคารณการณที่ไม่ปกติ

2) เกิดการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการบริหารให้เกิดประโยชน์สูงสุด

6.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- 1) ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์ผู้สอนผ่านนวัตกรรมเทคโนโลยีในรูปแบบการเรียนออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)
- 2) ผู้เรียนเกิดทักษะด้านกระบวนการคิด (Cognitive Skills) ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ตรรกะ ทักษะการหยั่งรู้ และความคิดสร้างสรรค์ (Logical, Intuitive, and Creative Thinking) หรือทักษะการปฏิบัติ/วิธีปฏิบัติที่มีความคล่องแคล่ว รวดเร็วกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์
- 3) นักศึกษาได้นำเอานวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน นำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการแข่งขันการประกวด เกิดผลลัพธ์ได้รับรางวัลในเวทีการแข่งขัน เกิดผลสัมฤทธิ์ที่แท้จริง
- 4) ผู้เรียนได้วัดผลผ่านกระบวนการนวัตกรรมเทคโนโลยีในแต่ละกิจกรรม ทั้งการร่วมการตอบคำถาม การซักถามในชั้นเรียน การเล่นเกมตอบคำถาม และการระดมความคิดเห็น เพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้

6.4 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้อาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้สอนได้กระบวนการสอนที่เกิดจากนวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์
- 2) อาจารย์เกิดการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 3) อาจารย์ได้สร้างบรรยากาศในการสอน โดยเน้นวิธีการกระตุ้นให้ใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากขึ้น
- 4) อาจารย์ได้สร้างการวัดผลและประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และประเมินตามสภาพความจริง ของผู้เรียน แทนการทดสอบด้วยรูปแบบเดิมในสถานการณ์ปกติ

7. ข้อปัจจัยเกื้อหนุนให้เกิดความสำเร็จ

7.1 เชิงปริมาณ

- 1) อาจารย์ผู้สอนรักในการศึกษาหาความรู้ พัฒนาการเรียนการสอน คอยคิดที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเอง เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจและนำความรู้ที่ได้มาปรับปรุงหาแนวทางในการสอน
- 2) อาจารย์ผู้สอนคิดเป็นร้อยละ 100 สามารถสร้างกิจกรรมในการเรียนการสอนออนไลน์ได้เอง ปรับรูปแบบการสอน การวัดและประเมินผลได้ตามความเหมาะสม และนำเอานวัตกรรมเทคโนโลยีเข้าใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 3) นักศึกษาคิดเป็นร้อยละ ๘๐ มีการเรียนการสอนตามหลักสูตรในรูปแบบการเรียน On Site และ On Demand และ Online แบบ Hybrid ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)
- 4) ผู้บริหารให้การสนับสนุนเรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ สอบถามปัญหาของอาจารย์ผู้สอนร่วมกับแก้ไข พัฒนาอย่างจริงจัง
- 5) ผู้บริหารให้การสนับสนุนจัดอบรม/สัมมนา หรือจัดโครงการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเข้ามาแนะนำแนวทางในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ส่งเสริมการเรียนการสอนออนไลน์ในชั้นเรียน

6) อาจารย์ผู้สอนมีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7) การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ทำงานอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยการปรับปรุงแก้ไขกระบวนการปรับการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อประโยชน์ของผู้เรียน เป็นสูงสุด

8. แนวทางที่พัฒนาในอนาคต

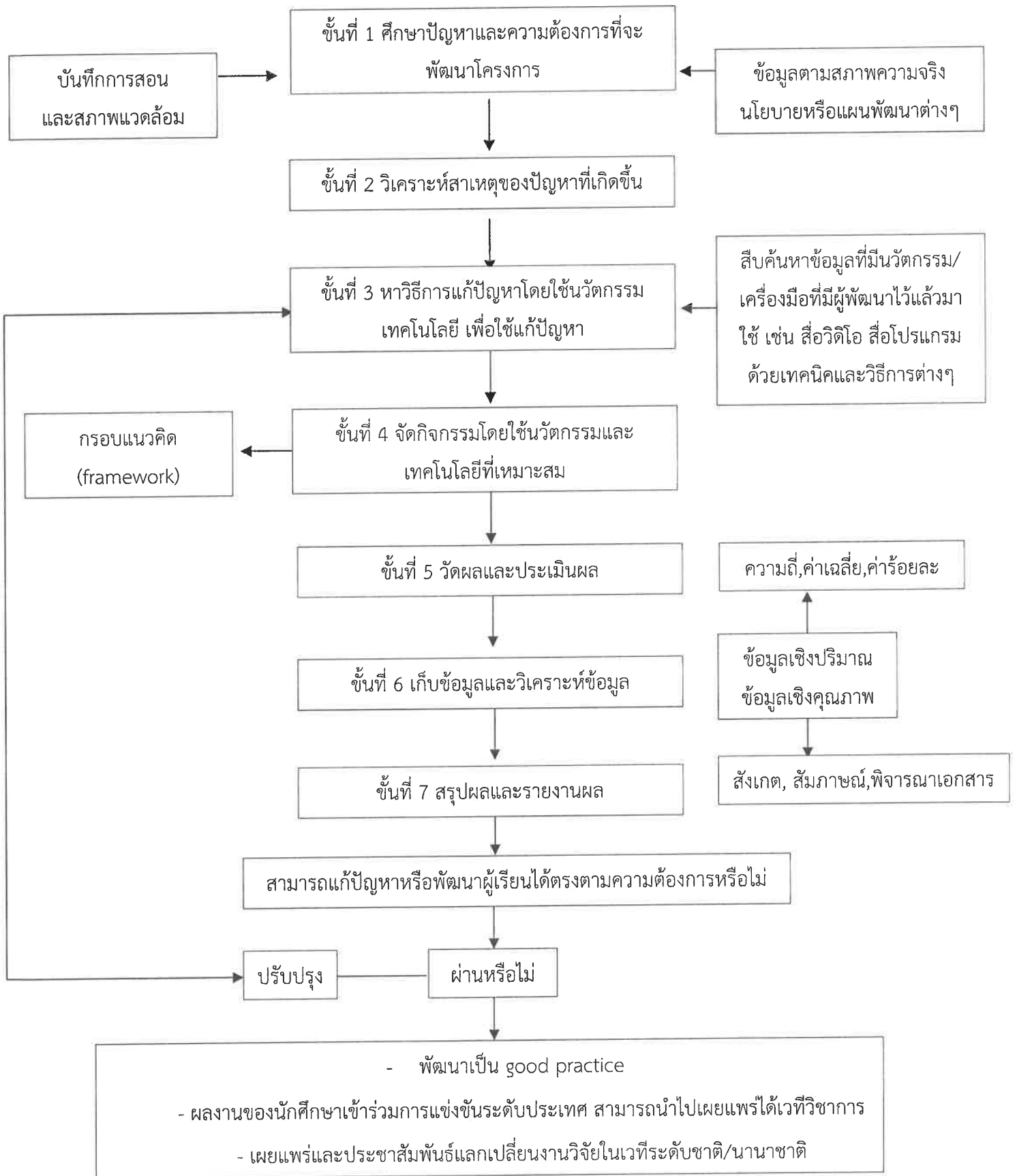
1) ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เป็นการใช้เทคโนโลยีผ่านอุปกรณ์ที่ทันสมัย มีความแปลกใหม่ต่ออาจารย์และนักศึกษา พบว่า นักศึกษาในบางครัวเรือนยังได้รับผลกระทบที่เกิดจากปัญหาของค่าใช้จ่าย ทั้งค่าอุปกรณ์การเรียน ค่าบริการในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจารย์ผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เข้าใจสภาพปัญหาของแต่ละคนว่าแต่ละคนมีข้อจำกัดในการเรียนออนไลน์ที่ไม่เหมือนกัน วิเคราะห์ผู้เรียนอย่างจริงจัง

2) การเรียนการสอนออนไลน์ที่มีคุณภาพดีย่อมเกิดขึ้นได้ ถ้านักศึกษาและอาจารย์เกิดการพัฒนาและหมั่นพัฒนาตนเองอยู่เสมอ โดยหมั่นทบทวนบทเรียน หมั่นค้นคว้าหาสื่อการเรียนการสอนใหม่ๆ อยู่เสมอ เพราะโลกของเทคโนโลยีจะก้าวไปไกล อาจารย์จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน หาวิธีการสอนที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีผลดีต่อผู้เรียนมากที่สุด

3) การเรียนการสอนของแต่ละคนมีทักษะและความถนัดในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีที่ไม่เหมือนกัน บางคนอาจคุ้นชินกับการใช้งาน ฉะนั้นการประเมินผลต้องมีทิศทางหรือเป้าหมายไปในแนวทางเดียวกัน เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้วิถีใหม่ แต่เป้าหมายของการศึกษาอาจยังคงเดิม แต่ผู้เรียนสามารถใช้วิธีที่แตกต่างกันในการไปถึงจุดหมายได้ จัดกิจกรรมออนไลน์ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนด้วย

9. มาตรฐานระบบงานที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี

Innovative arts design Teaching by Humanities and Social Science Model สามารถจัดทำเป็น Good Practice ได้เป็นแผนภาพดังนี้



10. ภาคผนวก

สื่อประกอบการสอน

1) การใช้สื่อ interactive ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านโปรแกรม kahoot

Fullscreen

เริ่มต้น story telling ของ Bear house มาจากเรื่อง ไต

Skip

4

0 Answers

▲ ร้านอาหารของแม่

◆ Youtube

● ทีวี

■ เขียนหนังสือ

2/20

kahoot.it Game PIN: 948659

อัฐบุรุษกัณฑ์-ออกแบบปรจุกัณฑ์ 02

หม่อมเต๋เดี่ยว

เอาไปเสอใจไป

กระปอม

2

1

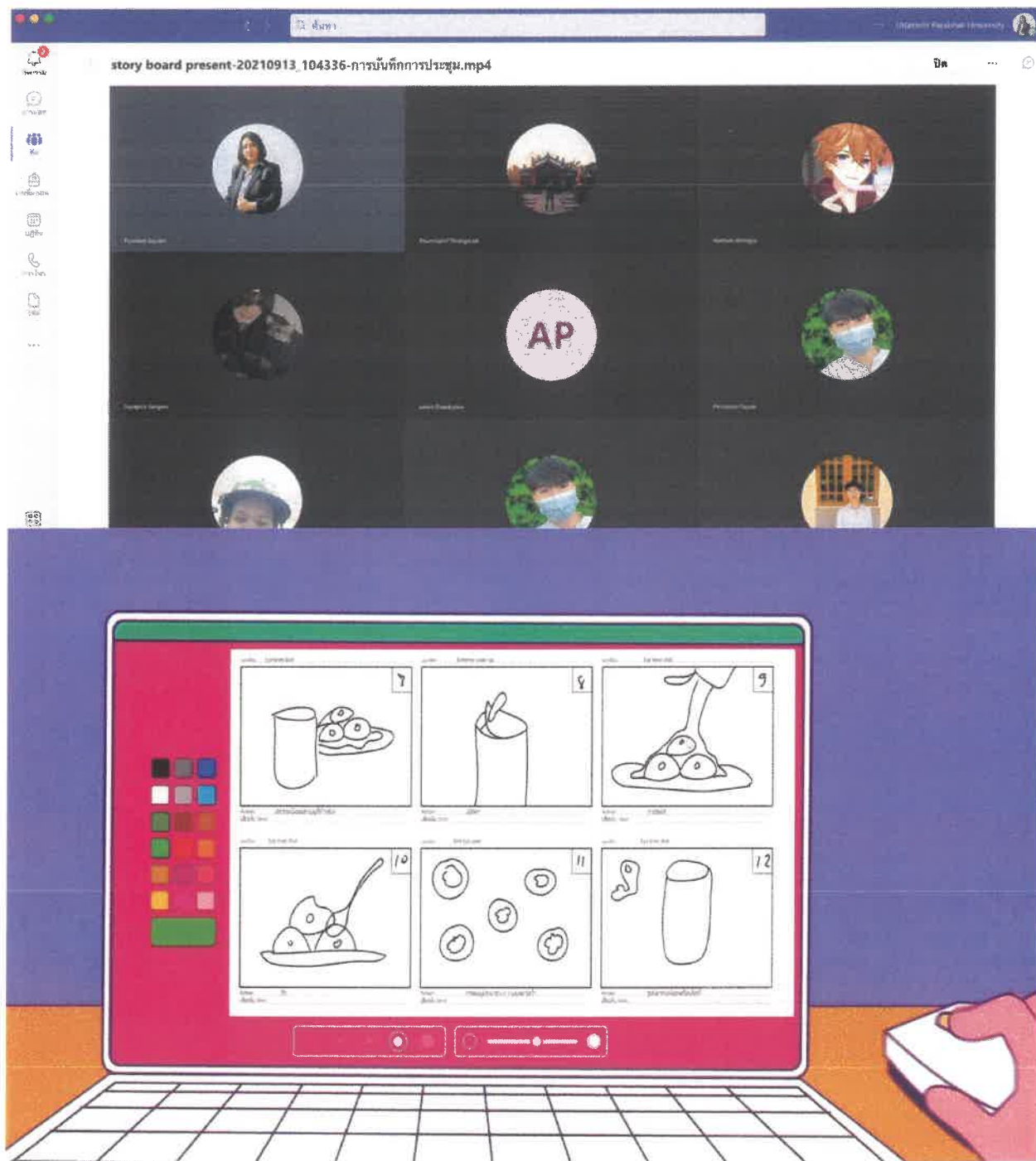
3

14580
16 out of 20

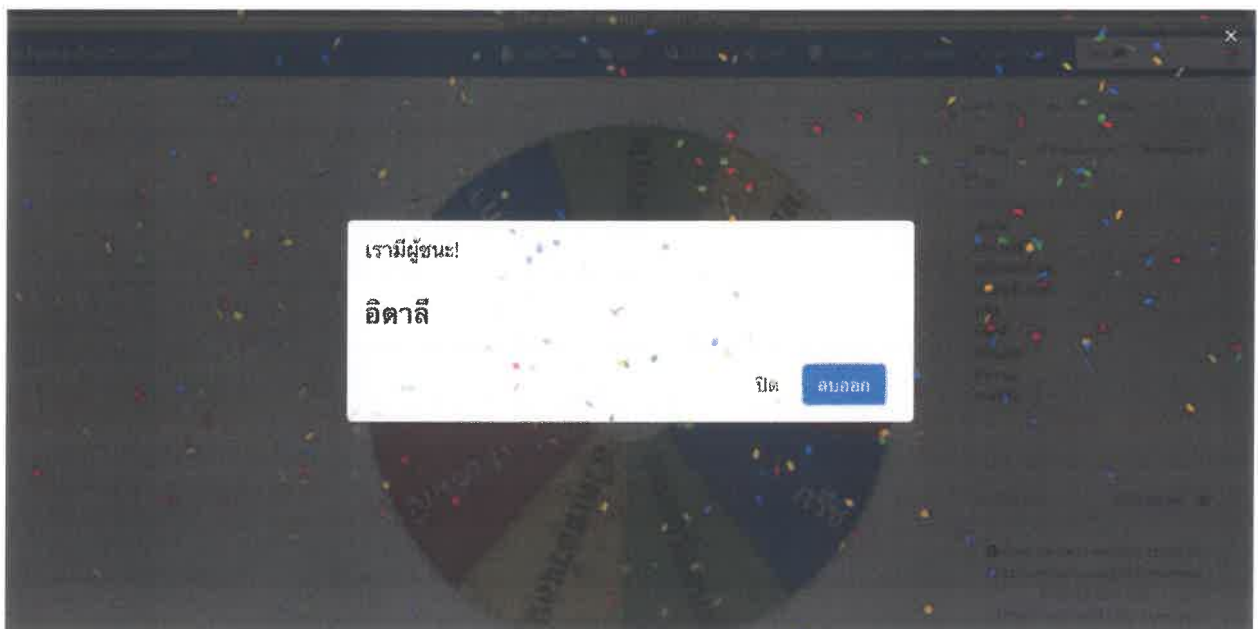
15040
18 out of 20

14548
17 out of 20

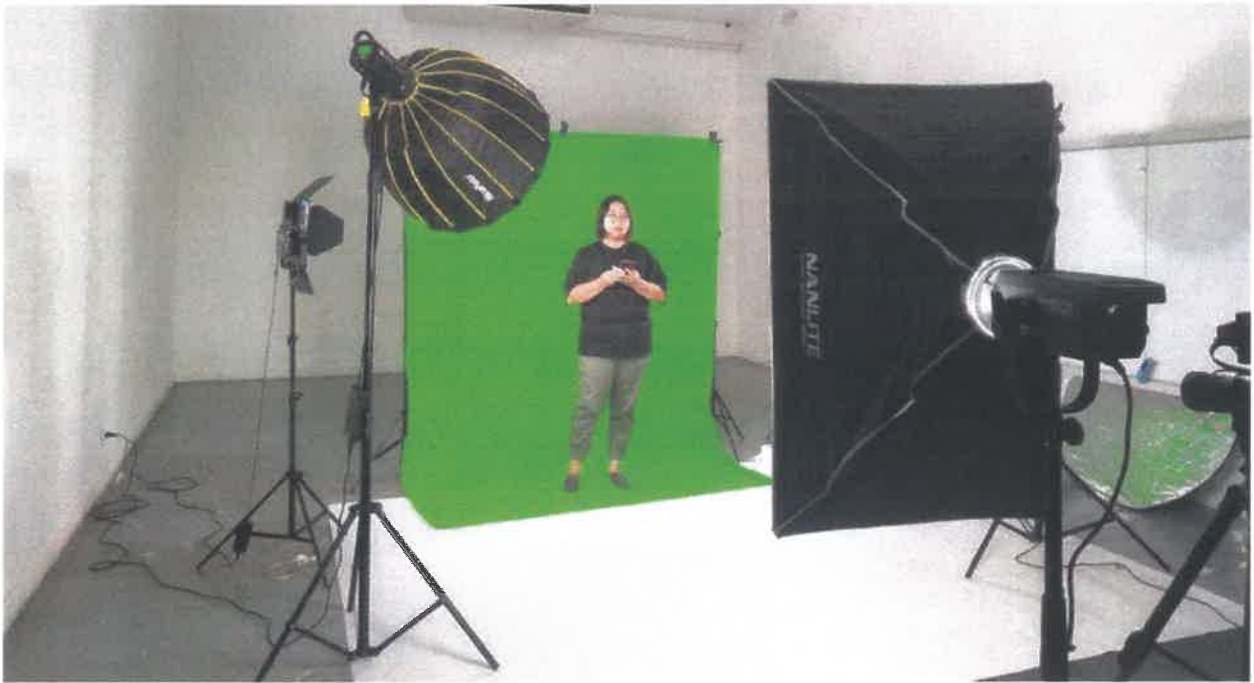
2) การใช้สื่อ interactive โดยการสร้างสื่อวาดภาพ storyboard ในชั้นเรียนด้วยโปรแกรม Garyic phone และโปรแกรม illustrator และ photoshop เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน



3) การใช้สื่อกระตุ้นความสนใจ เช่น การคัดเลือกการตอบคำถามหรือสุ่มหัวข้อวิจัยด้วยโปรแกรม Random



4) การใช้สื่อกระตุ้นความสนใจ โดยการ Live stream ผ่านระบบโปรแกรม zoom และการใช้เทคโนโลยีภาพ Green Screen CG ช่วยสร้างบรรยากาศพื้นหลังของอาจารย์ในช่วงเวลาสอน





5) การมีปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษา โดยการแชร์สื่อวิดีโอ , การพิมพ์คำตอบในช่องแชท , การเปิดไมค์ตอบคำถาม



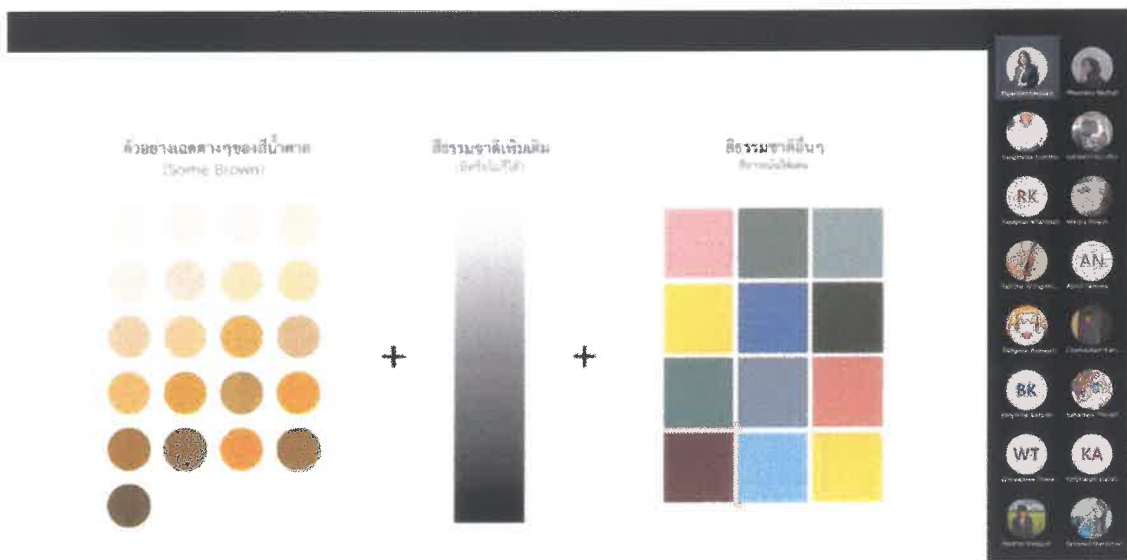
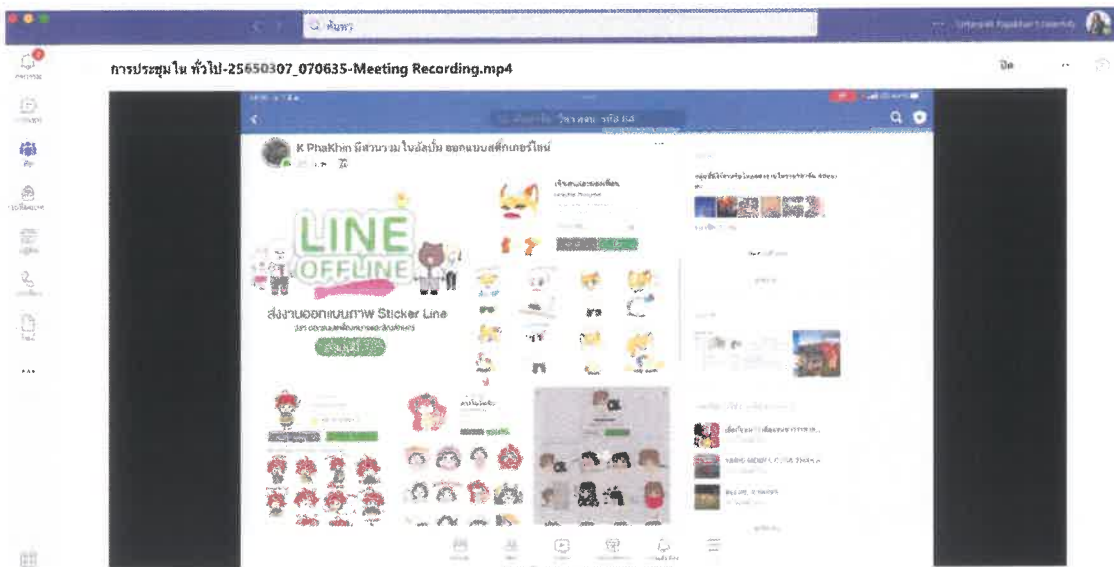
6) การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการเรียนรู้ในเชิงบวก โดยอาจารย์ให้คะแนนเมื่อนักศึกษาตอบคำถามได้ เป็นการให้กำลังใจเมื่อนักศึกษากลับมาแสดงออก, เปิดกล้องทักทายนักศึกษาก่อนเข้าเรียน โดยให้เช็คชื่อถามตอบกัน



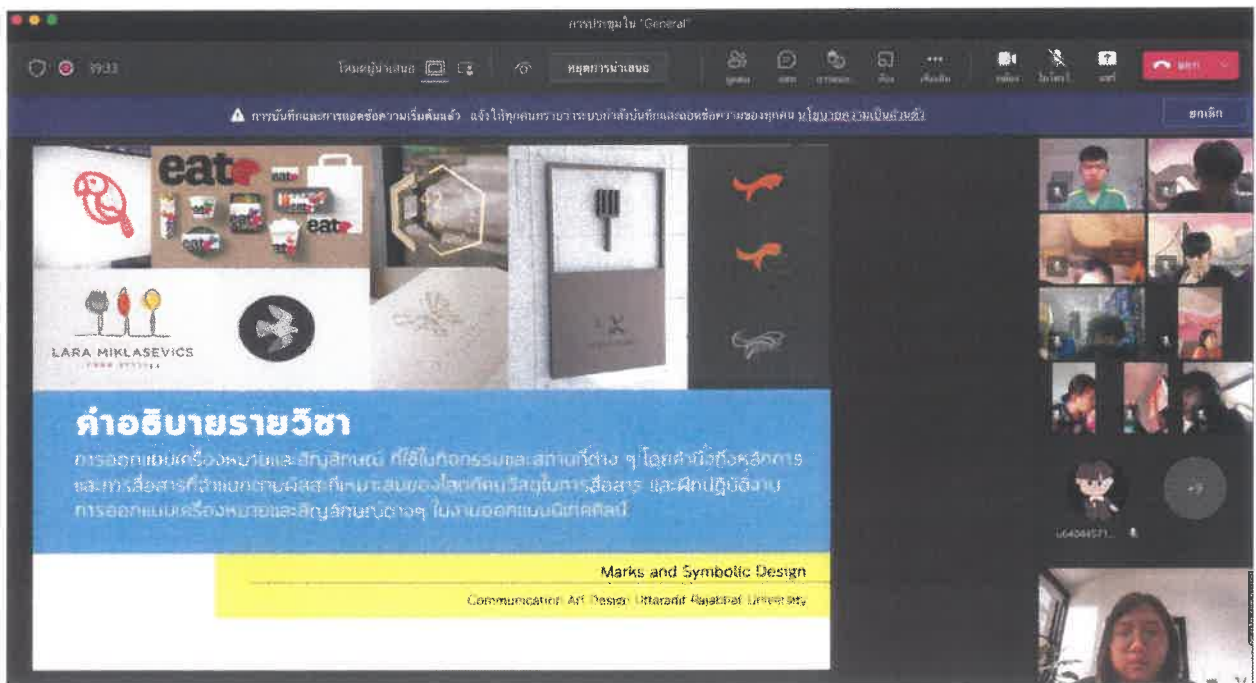
7) การใช้สื่อออนไลน์ เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน โดยการเปิดเพลงคลอ ช่วงก่อนเข้าเรียน สร้างบรรยากาศและอารมณ์ในเชิงบวกก่อนเข้าเรียน

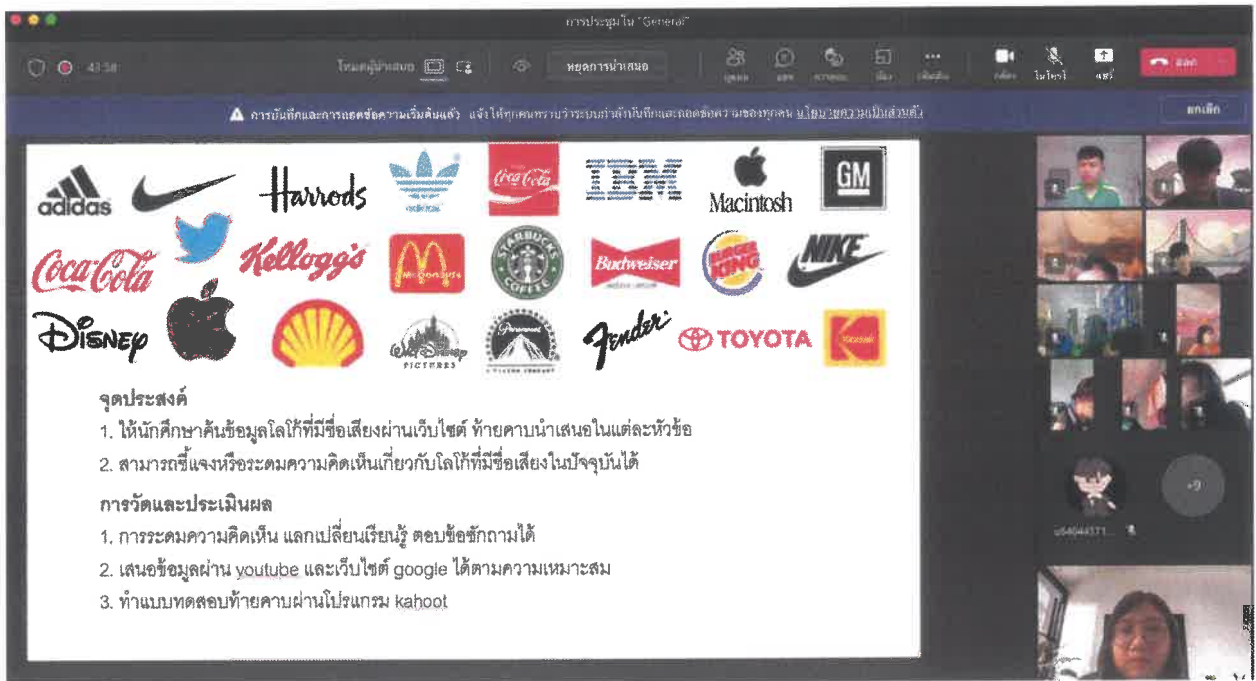


8) การสร้างเนื้อหาในบางโจทย์เปิดผ่านเว็บ pinterest , google และ facebook



9) อาจารย์แจ้รูปแบบของกิจกรรม วัตถุประสงค์ วิธีการวัดประเมินผล





10) ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น นักศึกษาสามารถนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ไปใช้ในกิจกรรมการแข่งขันในเวทีระดับประเทศได้









