

สรุปผลการจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ 2560 คณะศิลปศึกษา

หัวข้อ: การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

สืบเนื่องจากที่คณะศิลปศึกษาเป็นหน่วยงานที่มีภารกิจหลักในการผลิตบัณฑิตวิชาชีพครู สาขาวิชาศิลปศึกษา ซึ่งการจัดการเรียนรู้ภายในหลักสูตรของการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพครูด้านศิลปวัฒนธรรมนั้น การจัดการศึกษาในกลุ่มวิชาชีพครูและวิชาศึกษาทั่วไปถือเป็นกลุ่มวิชาที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการผลิตบัณฑิตของคณะศิลปศึกษาในสาขาวิชาเอกต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพสามารถเป็นครูหรือนักวิชาการที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต ดังนั้นคณะศิลปศึกษาจึงได้ดำเนินการจัดเก็บองค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อประโยชน์แก่อาจารย์ของคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้เรียน และหน่วยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง และสามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ หรือใช้ประโยชน์อื่นๆ ได้ต่อไป จากองค์ความรู้ซึ่งได้จากการดำเนินการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาและภาควิชาศึกษาทั่วไป ของคณะศิลปศึกษา ที่มีประสบการณ์ในการสอนในระดับปริญญาตรีไม่น้อยกว่า 5 ปีได้ข้อสรุปในภาพรวม ดังนี้

ในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ของคณะศิลปศึกษาในครั้งนี้ คณะกรรมการจัดการองค์ความรู้ด้านการเรียนการสอน คณะศิลปศึกษาได้มีการประชุมและหาข้อสรุปในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ภายใต้นิยามของสื่อการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือ กิจกรรม บุคคล รวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ และเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นเตรียมการและสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน

1. ก่อนการสร้างสื่อหรือกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ผู้สอนต้องพิจารณาคำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ แผนการสอน รวมถึงเนื้อหาในแต่ละชั่วโมงว่าสื่อหรือกิจกรรมที่เหมาะสมในแต่ละเนื้อหาการเรียนรู้อันชั่วโมงควรมีลักษณะหรือรูปแบบอย่างไร และตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาหรือไม่
2. ในการเรียนรู้ในชั่วโมงแรกๆ ผู้สอนควรมีการพูดคุย แลกเปลี่ยน ศึกษาความคาดหวัง ทศนคติ รวมถึงบริบทของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม เพื่อวางแผนการสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสม
3. ผู้สอนต้องตรวจสอบทักษะ ความรู้ ความถนัด หรือประสบการณ์ของตนเอง เกี่ยวกับสื่อหรือกิจกรรม เพื่อให้สามารถสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมที่ตนเองสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรมีการศึกษาเรียนรู้ ทบทวน ก่อนการสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนทุกครั้ง

4. ต้องไม่ลืมว่าสื่อหรือกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนที่ดีต้องสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาการไปสู่ทักษะและความรู้ของผู้เรียนได้
5. เมื่อผู้สอนสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมแล้วเสร็จ ควรมีการทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาหรือผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มที่ตนสอน เพื่อตรวจสอบคุณภาพและปรับเปลี่ยนให้สื่อหรือกิจกรรมนั้นๆ มีประสิทธิภาพมากที่สุด
6. กิจกรรมที่จะเลือกใช้ต้องเหมาะสมกับระยะเวลา รวมถึงอาคารและสถานที่ใช้ในการเรียนการสอน

ขั้นการกำหนดสื่อหรือกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน

1. ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างมาก ดังนั้นผู้สอนต้องเน้นกิจกรรมหรือสื่อการเรียนการสอนที่มีความก้าวหน้าเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์จากสิ่งรอบๆ ตัวในเรียนรู้ด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน
2. ระบบ it ถือเป็นระบบที่สอดคล้องกับผู้เรียนในยุคปัจจุบันมากที่สุด ดังนั้นผู้สอนควรมีการปรับใช้งานโปรแกรม หรือ application ต่างๆ ที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียน ประกอบการเรียนการสอน เช่น การสร้างไลน์กลุ่ม หรือเฟสบุ๊ก ในการสรุปสาระการเรียนรู้ การแจ้งประเด็นต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน รวมถึงการมอบหมายงานหรือสรุปการเรียนรู้
3. กิจกรรมการเรียนรู้ควรเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้หรือแลกเปลี่ยนประเด็นความรู้ต่างๆ
4. ผู้สอนควรเป็นนักตั้งคำถามที่ดี มีการสร้างประเด็นคำถามต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดข้อสงสัยและอยากค้นคว้าหาคำตอบ
5. การสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนจาก internet ผู้สอนต้องตรวจสอบความถูกต้อง คุณภาพ หรือความเหมาะสม ของเนื้อหา สื่อ ที่จะนำมาใช้ก่อนทุกครั้ง เพราะข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่ใน internet ไม่ได้ถูกต้องหรือเหมาะสมในการนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนทั้งหมด
6. ในการกำหนดสื่อหรือกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนสามารถใช้ตัวบุคคลมาช่วยในการสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ เช่น การเชิญอาจารย์ผู้สอนที่มีทักษะ ความรู้ หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนกับผู้เรียน เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ที่หลากหลายภายในชั้นเรียน
7. การสร้างทักษะหรือความเข้าใจที่ดีอย่างหนึ่ง คือ การที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ร่วมกิจกรรมหรือแสดงบทบาทสมมติ โดยใช้เนื้อหาการเรียนรู้ที่เรียนไปประกอบการร่วมกิจกรรมหรือแสดงบทบาทสมมตินั้นๆ
8. กิจกรรมที่ผู้สอนจะนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนควรเป็นกิจกรรมที่ผ่อนคลาย สร้างความสนุกสนาน แต่สอดแทรกความรู้ตามเนื้อรายวิชาในกิจกรรมต่างๆ เหล่านั้น

9. การใช้โปรแกรมหรือกิจกรรมต่างๆ ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดหรือเลือกใช้ตามความสนใจของผู้เรียนด้วยตนเอง ซึ่งนอกจากตรงตามความต้องการของผู้เรียนแล้วนั้น ผู้สอนยังมีโอกาสในการเรียนรู้โปรแกรมหรือกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่เป็นที่สนใจในปัจจุบันได้

10. นอกจากการสร้างสื่อหรือกำหนดกิจกรรมแล้ว การยกตัวอย่างจากเรื่องราว ข่าวสาร ที่เป็นเรื่องที่กำลังเป็นที่สนใจ หรือได้รับความนิยม ก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

11. จากการศึกษาในปัจจุบันเป็นสังคมยุค it ระบบการสืบค้นต่างๆ สามารถทำได้โดยง่าย ดังนั้นผู้สอนสามารถกำหนดกิจกรรมการสืบค้นต่างๆ ก่อนการสอน เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้และสร้างความเข้าใจ ความสนใจ ในเนื้อหาเป็นการเบื้องต้น ก่อนนำมาแลกเปลี่ยนหรือฟังบรรยายเพิ่มจากผู้สอนในชั้นเรียนปกติ

ขั้นการใช้สื่อหรือปฏิบัติกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน

1. ผู้สอนควรมีการนำสื่อไปทดลองใช้กับวัสดุ อุปกรณ์ในสถานที่จริงที่ตนสอน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและป้องกันความผิดพลาด

2. ในการใช้สื่อหรือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ผู้สอนสร้างหรือกำหนด ควรมีการลำดับขั้นตอนให้ชัดเจน เพื่อป้องกันความผิดพลาดหรือการล้มเหลวของการใช้ ทั้งนี้สามารถปรับเปลี่ยน พลิกแพลง ได้ตามสถานการณ์ในแต่ละชั่วโมงที่มีการเรียนการสอนตามความเหมาะสมของผู้สอน

3. ในระหว่างดำเนินกิจกรรม ผู้สอนมีหน้าที่มีหน้าที่ในการกำหนดกิจกรรมและควบคุมกิจกรรมให้ดำเนินตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด

4. สื่อหรือกิจกรรมที่ผู้สอนจะนำมาใช้ในการจัดการเรียนสอนควรมีความหลากหลาย ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม มีการปรับเปลี่ยนและหมุนตามความเหมาะสมหรือความต้องการของผู้เรียนอยู่เสมอ

5. ผู้สอนควรมีการนำกระบวนการ PDCA มาปรับใช้กับการสร้างสื่อหรือกิจกรรม กล่าวคือ เมื่อวางแผนในการใช้สื่อหรือกิจกรรม ภายหลังจากนำไปใช้ตามแผน ควรมีการตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ทั้งในแง่ของความพึงพอใจ ทักษะคิด และผลสัมฤทธิ์ที่ได้ พร้อมทั้งมีการปรับเปลี่ยน ปรับปรุง หรือพัฒนาประสิทธิภาพของสื่อหรือรูปแบบของกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอ

6. เมื่อมีการดำเนินการกิจกรรมต่างๆ แล้วเสร็จ ผู้สอนควรมีการสรุปผลการดำเนินกิจกรรม มีข้อสรุปในการสะท้อนกลับไปสู่ผู้เรียนทุกครั้ง