

KM: การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์โดยเน้นการมีส่วนร่วม (Active Learning)

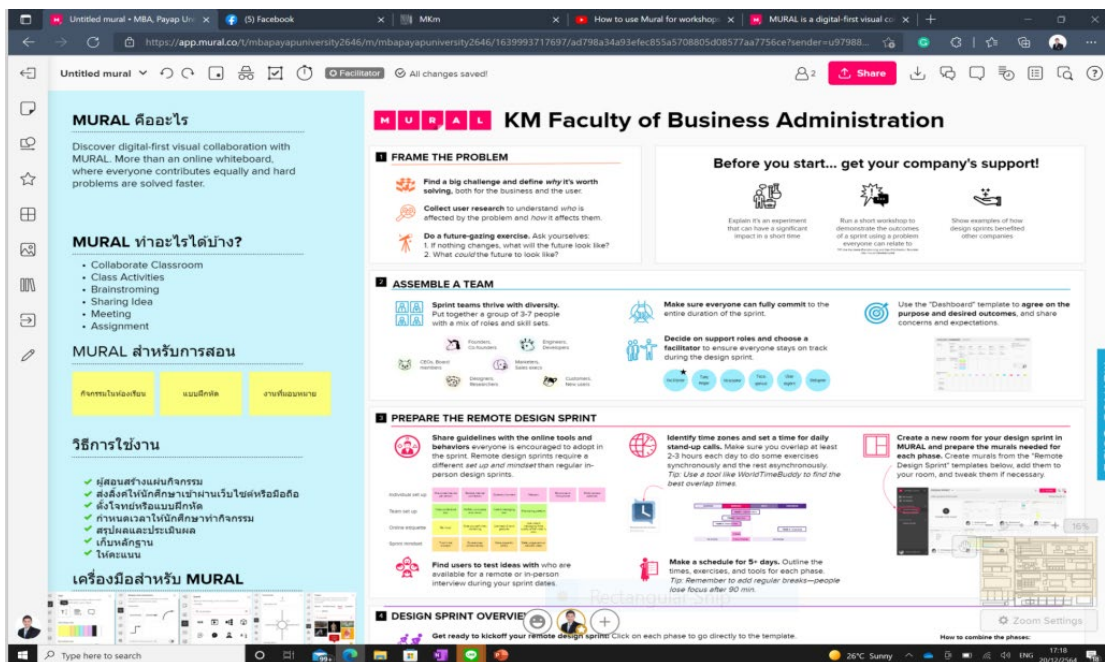
วันพุธที่ 22 ธ.ค. 64 เวลา 13.00 – 15.30 น.

สรุปความรู้จากวิทยากร

อาจารย์ทศพล บุญศิริ

อาจารย์ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้โปรแกรม Mural ซึ่งมีทั้งแบบไม่เสียเงิน (free download) และแบบที่เสียเงิน โดยสามารถ download โปรแกรมและติดตั้งบน laptop หรือคอมพิวเตอร์ PC ได้จาก www.mural.com หรือสามารถ download application ไว้ใน tablet หรือมือถือได้จาก play store (MURAL Viewer) หรือ apple store ได้

Mural เป็นกระดานไวท์บอร์ดดิจิทัล สามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (collaborate classroom) ใช้ทำกิจกรรมในชั้นเรียน การระดมความคิด การแชร์ความคิด/ความเห็น การประชุมและการมอบหมายงาน โดยผู้เรียนทุกคนสามารถใช้งานร่วมกันพร้อมกันได้แบบเรียลไทม์ และเหมาะสำหรับทำกิจกรรมออนไลน์ เนื่องจาก mouse ของแต่ละคนจะเคลื่อนที่ ทำให้เห็นการเคลื่อนไหวบนกระดานไวท์บอร์ด



การใช้งาน

1. อาจารย์ผู้สอนสร้างแผนกิจกรรม
2. ส่ง link ให้นักศึกษาเข้าร่วมผ่าน website หรือมือถือ
3. ตั้งโจทย์หรือแบบฝึกหัด
4. กำหนดระยะเวลาให้นักศึกษาทำกิจกรรม
5. สรุปผลและประเมินผล
6. เก็บหลักฐานและให้คะแนน

ข้อดีของ Mural

- กระดานกว้างสามารถใช้ได้หลายคนพร้อมกัน
- มี Template ให้เลือกใช้ได้หลากหลาย
- สามารถเชิญนักศึกษาหรือผู้เข้าร่วมเข้ามาใช้ร่วมกัน
- สามารถใช้งานได้หลากหลายและใช้ในการสังเคราะห์ข้อมูลได้

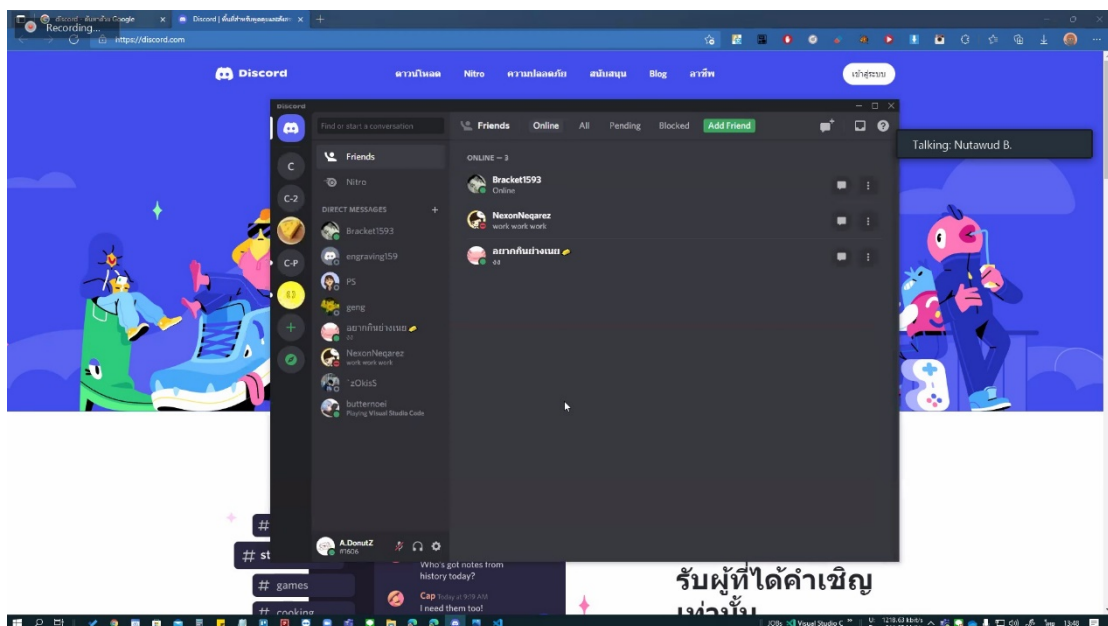
ข้อเสียของ Mural

- สำหรับโปรแกรมที่ไม่เสียเงิน ถ้าหมดระยะเวลาทดลองใช้แล้ว กระดานที่เคยสร้างไว้จะถูกล็อกและไม่สามารถเข้าดูได้
- ราคาค่อนข้างแพงถ้าเทียบกับ Tools อื่นๆ

นอกจากนี้อาจารย์ยังได้แบ่งปันความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Miro ซึ่งเป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมแบบเรียลไทม์ ทั้งนี้ Miro เป็นแพลตฟอร์มสำหรับสร้างไวท์บอร์ดออนไลน์ที่ทุกคนสามารถเสนองานหรือมีส่วนร่วมได้แบบเรียลไทม์ โดยทุกคนสามารถพิมพ์ข้อมูลเสนอความคิดและแสดงความคิดเห็นบนกระดานได้ และสามารถรู้ว่าเป็นข้อมูลของใครได้โดยสังเกตจาก mouse cursor ซึ่งจะมีชื่อผู้เขียนปรากฏ

อาจารย์ณัฐวุฒิ บุญโรจน์วงศ์

อาจารย์ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Discord ซึ่งโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมแชทที่ใช้คุยกันเช่นเดียวกับโปรแกรมไลน์ (Line) ทั้งนี้โปรแกรม Discord เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในกลุ่มคนเล่นเกมหรือเกมเมอร์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่เน้นการใช้เสียง (Voice) สามารถเข้าถึงได้หลายช่องทาง ได้แก่ การ download โปรแกรม แอปพลิเคชัน หรือใช้งานบนเว็บไซต์ โปรแกรม Discord มีทั้งแบบ free download และแบบที่เสียเงิน ซึ่งแบบเสียเงินจะมี items อื่นเพิ่มขึ้นจากแบบที่ไม่เสียเงิน



การทำงานของโปรแกรมคล้ายกับโปรแกรม IRC แต่สามารถถ่ายทอดสดหรือแชร์หน้าจอได้จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมได้ การใช้โปรแกรม Discord ในการเรียนการสอน ผู้สอนจะต้องเลือกใช้เสียงจากโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่ง มิฉะนั้นเสียงจากทั้ง 2 โปรแกรมจะตีกัน เกิดเสียง ECHO โดยอาจารย์ณัฐวุฒิได้ประยุกต์ใช้โปรแกรมนี้ในการเรียนการสอนในรายวิชาการเขียนโปรแกรม ซึ่งอาจารย์ผู้สอนสามารถดูการเขียนโปรแกรมของนักศึกษาทุกคนได้ แต่อย่างไรก็ตามอาจารย์ไม่สามารถที่จะควบคุมหน้าจอของนักศึกษาได้ หากต้องการดูหน้าจอของนักศึกษา ต้องให้นักศึกษาเป็นคนเลื่อนหน้าจอให้ ทั้งนี้โปรแกรมนี้จะเหมาะกับชั้นเรียนที่มีผู้เรียนไม่มากนัก เพราะหากมีจำนวนนักศึกษามากหน้าจอของแต่ละคนจะเล็กลงตามจำนวนของนักศึกษาที่เพิ่มขึ้น

อาจารย์ ดร. ฐิติ ฐิติจำเริญพร

อาจารย์ได้แลกเปลี่ยนความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเรียนการสอนออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยใช้ Mentimeter และ Quizziz ผ่านการสอนออนไลน์ด้วย Zoom application โดยมีรายละเอียดดังนี้

Mentimeter คือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับสร้างพีเรนเทชันที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการโต้ตอบระดมสมอง แสดงความคิดเห็นกับผู้สอนผ่านแบบสอบถามออนไลน์ โดยสามารถสร้างได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นคำถามหลายตัวเลือก คำถามปลายเปิด ซึ่งสามารถเห็นผลลัพธ์ได้ทันที ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น

ข้อจำกัดการใช้งาน Mentimeter แบบฟรี

1. สร้างสไลด์คำถามได้ 2 สไลด์ต่อหนึ่งพีเรนเทชัน
2. สร้างสไลด์ทั่วไปได้ 5 สไลด์
3. Export ข้อมูลได้เฉพาะไฟล์รูปภาพ และไฟล์ PDF เท่านั้น

ฟีเจอร์เด่นของ Mentimeter

1. รองรับผู้เข้าร่วมได้แบบ Unlimited
2. มีคำถามให้เลือกมากถึง 12 รูปแบบ ได้แก่ Multiple Choice, Word Cloud, Open Ended, Scales, Ranking, Q&A, Select Answer, Type Answer, 100 Points, 2 x 2 Grid, Quick Form, Who will win? และ Pin on Image
3. ออกแบบ Content ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้ง Heading, Paragraph, Bullets, Image, Video, Big (Text), Quote, Number และ Instructions (Icon)

การเข้าใช้งาน ผู้นำเสนอสามารถใช้งาน Mentimeter ผ่านเว็บไซต์ www.mentimeter.com ส่วนผู้เข้าร่วมนำเสนอสามารถเข้าผ่านเว็บไซต์ได้ทาง Menti.com และใส่รหัสของ presentation ก็สามารกร่วมแสดงความคิดเห็นได้

สำหรับ Quizziz เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินผลออนไลน์ในลักษณะเกมคำถามแบบปรนัย ซึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้สูงสุดถึง 500 คน และแสดงผลคะแนนจากการทดสอบได้ทันที โดยสามารถแสดงผลได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมถึงสามารถใส่ภาพและเสียงประกอบได้ ผู้เรียนสามารถ

ทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลากหลายแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้อุปกรณ์ชนิดใดก็ได้กับเบราว์เซอร์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน จึงเหมาะกับผู้เรียนในยุคปัจจุบันคือเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และยังใช้เพื่อประเมินผลการเรียนได้คล้ายกับ Kahoot! Socrative Quizalize หรือ Quizlet

นอกจากนี้อาจารย์ ดร. ชูติ ยังได้แนะนำการทำ ebook ฟรี ผ่านโปรแกรม FlipHTML5 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับสร้าง ebook ที่ใช้งานง่ายโดยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต () โดยจะต้องเตรียมไฟล์หนังสือที่ต้องการทำเป็น ebook ในรูปแบบไฟล์ PDF โปรแกรมก็จะแปลงเป็น ebook ให้