

**ข้อมูลการจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน
โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
ปีการศึกษา 2564 (ปีงบประมาณ 2565)**

ประเด็นความรู้ที่ดำเนินการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอนของคณะ
เรื่อง เทคนิคเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ แอป booklet

ส่วนที่ 1 แผนการจัดการความรู้ (ระบุเฉพาะส่วนที่ 1)

รายวิชาที่นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 1553501

อาจารย์ผู้สอน อ.สุธาสินี ขุนทองนุ่น หมู่เรียนที่สอน 6414204

หัวข้อ/เนื้อหา (ตามที่ระบุในมคอ.3) Advertising

จำนวน 1 คาบ 3 ชั่วโมง

จุดประสงค์ของเนื้อหา/แก่นของความรู้ของเนื้อหา

ให้นักศึกษาเรียนรู้ประเภทของการโฆษณาในแต่ละรูปแบบ ศึกษาจุดเด่นของโฆษณาแต่ละประเภท เช่น สามารถแยก Brand advertising, Trade advertising, Retail advertising หรือ Corporate advertising ได้

เทคนิคเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ที่นำไปใช้

แอปพลิเคชัน booklet

เป้าหมายสำคัญที่ต้องการให้เกิดกับนักศึกษา (TQF)

- นักศึกษามีความรับผิดชอบหน้าที่ และสามารถประสานงานกับเพื่อนร่วมงาน
- มีความรู้ความเข้าใจในหลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีอย่างเป็นระบบ
- สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์ในเนื้อหาหรือกิจกรรมที่มอบหมายให้

กิจกรรม/ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 1 ใช้การเล่นแบบ (Game based learning) การระดมสมอง (Brainstorming)

การใช้เกมแยกประเภทของโฆษณา

ส่วนที่ 2 การติดตาม/ประเมินผล

- ผู้สอนเตรียมเนื้อหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทของโฆษณา
Brand advertising, Trade advertising, Retail advertising, Corporate advertising, Idea advertising, Professional advertising
- นักศึกษาแบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรมผ่านการเล่นแบบในแอปพลิเคชัน Booklet ในหัวข้อ Advertising
- ครูผู้สอนสามารถตรวจคำตอบของแต่ละกลุ่มในรูปแบบออนไลน์ โดยสามารถประเมินความเข้าใจของแต่ละกลุ่มผ่านคะแนนที่ได้รับ

สรุปผลที่ได้จากการนำเทคนิคเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ (ตามแนวคิดผู้สอน)

ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลที่ได้จากการใช้แอปพลิเคชัน Booklet ในการช่วยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์นั้นพบว่า นอกจากจะสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานแล้ว นักเรียนสามารถแยกประเภทของโฆษณาได้ผ่านภาพประกอบ หรือใบแปะโฆษณาที่อยู่ในแอปพลิเคชันได้ เนื่องจากภาพโฆษณาที่ปรากฏมีภาพและรายละเอียดที่ทำให้นักเรียนสามารถใช้เวลาในการวิเคราะห์ แยกแยะสื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆ ว่าควรจัดอยู่ในหมวดหมู่ของโฆษณารูปแบบใด

ปัญหาที่พบคือเนื่องจากการเล่นเกมต้องการบรรยากาศในการแข่งขัน แต่เนื่องจากการเรียนการสอนแบบออนไลน์จึงไม่สามารถสร้างบรรยากาศให้เหมือนการเล่นเกมในชั้นเรียนจริงได้

แนวทางการพัฒนา

เนื้อหาของรายวิชาสามารถต่อยอดได้โดยการให้นักศึกษาร่างผลงานสื่อโฆษณาสั้นๆ และโพสต์ผ่านช่องทางออนไลน์และสามารถแนะนำโฆษณาของตนเองได้ เพื่อให้ผู้สอนประเมินความรู้ความสามารถและความเข้าใจต่อไปได้