

# การประยุกต์ใช้เทคนิคเสริมการจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบออนไลน์

อาจารย์ ดร.กรรณิกา อุตสาสาร  
โปรแกรมวิชาการพัฒนาสังคม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



# ส่วนที่ ๑ แผนการจัดการความรู้

➔ รายวิชา	ประชากรกับการพัฒนา
➔ รหัสวิชา	๒๕๓๒๒๐๑
➔ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ ดร.กรรณิเกา อุ สสาสาร
➔ หมู่เรียนที่สอน	๖๓๑๒๒๐๓
➔ จำนวนสัปดาห์	๒ สัปดาห์



ลำดับที่	เป้าหมายสำคัญที่ ต้องการให้เกิดกับ นักศึกษา (CLOs)	วัตถุประสงค์	เทคนิคเสริมการ จัดการเรียนการ สอนในรูปแบบ ออนไลน์ที่นำไปใช้	กิจกรรม/ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
๓	CLO๔ ประยุกต์ใช้ แนวคิดทฤษฎี เกี่ยวกับ ประชากรศาสตร์ เพื่อวิเคราะห์การ เปลี่ยนแปลง ประชากรได้	- อธิบายขนาด ประชากร การ กระจายตัวของ ประชากร ความ หนาแน่นประชากร ตัวกำหนดการเติบโต ของประชากร และ การเปลี่ยนแปลง โครงสร้างประชากร ได้	Game based learning	<p>๑. ผู้สอนเตรียมเกมทายปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา</p> <p>(๑) ประเทศที่มีประชากรมากที่สุดในโลก (๒) ประเทศที่มีประชากรน้อยที่สุดในโลก (๓) ประเทศที่มีขนาดพื้นที่มากที่สุดในโลก (๔) ประเทศที่มีขนาดพื้นที่น้อยที่สุดในโลก</p> <p>๒. ผู้เรียนตอบคำถามโดยการพิมพ์คำตอบใน ช่องสนทนา (Chat) โดยให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน สำหรับผู้ที่พิมพ์ตอบ และให้คะแนน ๕๐๐ คะแนน สำหรับผู้ที่พิมพ์ตอบถูกคนแรก</p>



สัปดาห์ที่	เป้าหมายสำคัญที่ ต้องการให้เกิดกับ นักศึกษา (CLOs)	วัตถุประสงค์	เทคนิคเสริมการ จัดการเรียนการ สอนในรูปแบบ ออนไลน์ที่นำไปใช้	กิจกรรม/ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
๕	CLO๕ วิเคราะห์ ความสัมพันธ์ ระหว่างมิติทาง ประชากรกับมิติ เศรษฐกิจและมิติ สังคมได้ CLO๑ มีส่วนร่วมและ ทำงานเป็นทีมได้	- อธิบายประชากร และความสัมพันธ์กับ มิติทางสังคมได้	การระดมสมอง (Brainstorming)	๑. ผู้สอนเตรียมปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับ เพศภาวะ การสมรส การศึกษา เขตที่อยู่ อาศัย และค่านิยมทางสังคม กับการ เปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร ๒. แบ่งกลุ่มย่อยในห้องเรียนออนไลน์ ออกเป็น ๕ กลุ่ม และให้วิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างประชากรกับปัญหา สังคม ๓. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล



# ส่วนที่ ๒ การติดตาม/ประเมินผล

เทคนิคเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์	ผลที่เกิดกับผู้เรียน	ปัญหาและอุปสรรค
<p><b><u>Game based learning</u></b></p> <p>ผู้สอนเพิ่มจำนวนข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างประชากร ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑) จังหวัดใดของประเทศไทยที่มีประชากรมากที่สุด</li> <li>๒) จังหวัดใดของประเทศไทยที่มีประชากรน้อยที่สุด</li> <li>๓) อำเภอใดของจังหวัดกำแพงเพชรที่มีประชากรมากที่สุด</li> <li>๔) อำเภอใดของจังหวัดกำแพงเพชรที่มีประชากรน้อยที่สุด</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>๒. ผู้เรียนได้ความรู้ มีความตื่นตัว และสนุกสนาน</li> <li>๓. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ผู้เรียนรอคำตอบจากเพื่อน และตอบตาม</li> <li>๒. ผู้เรียนบางรายมีปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อไม่ได้</li> </ol>
<p><b><u>การระดมสมอง (Brainstorming)</u></b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม</li> <li>๒. ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยง</li> <li>๓. ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์และข้อมูล</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ผู้เรียนบางรายมีปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อไม่ได้ ทำให้ไม่สามารถเข้าไปร่วมในกลุ่มได้</li> </ol>



# Feedback จากผู้เรียน

เวลาที่ อ. สอน แล้วให้เล่นเกม  
ตอบคำถามเป็นไงมั่งคะ

ชอบคะอาจารย์ ชอบแย่งกัน  
ตอบสนุกดีคะ ถ้าไม่มีความรู้ก็ดู  
เพื่อนตอบได้ความรู้หลากหลาย  
มุมดีคะ อันไหนที่ตอบผิด  
อาจารย์ก็จะอธิบายให้ฟัง



เวลาที่ อ. สอน แล้วให้เล่นเกม  
ตอบคำถามเป็นไงมั่งคะ

เหมือนได้มีส่วนร่วม และเข้าใจ  
ในเนื้อหาคะ



คร่ำจ้า 😊😊😊

สนุกคะ บ้างทีก็เหมือนได้รับ  
ความรู้ใหม่จากเพื่อนด้วยเวลา  
เพื่อนตอบ แล้วอ.ก็อธิบายได้  
เข้าใจง่ายด้วยคะ💖



คร่ำจ้า 😊



เวลาที่ อ. สอน แล้วให้เล่นเกม  
ตอบคำถามเป็นไงมั่งคะ

ดีคับ มั่นใจไม่เบาเบื่อดีคับ ยิ่งถ้า  
ตอบแล้วได้คะแนนผมคิดว่าทุก  
คนจะอยากตอบมากขึ้นคับ



อ. ให้คะแนนที่ตอบ และให้  
คะแนนการมีส่วนร่วมด้วยจ้า



# ส่วนที่ ๓ แนวทางการพัฒนา

นำเทคนิค *Game based learning* ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบออนไลน์และในชั้นเรียนในรายวิชาที่เหมาะสม ในปีการศึกษา ๒๕๖๕



ส่วนตัวผมถ้าตอนเรียนได้มีเกมมาเล่นในคาบผมว่าวิชานั้นมันจะสนุกมากคับอาจารย์ เหมือนวิชาอาจารย์คับ

จ้า 😊 อ. จะพัฒนาการเรียนการสอนต่อไปนะคะ

