

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ด้วย Application “Give Star” เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสอนในศตวรรษที่ ๒๑

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาช่วงศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยเพราะเป็นแนวจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมโลก

การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างบรรยากาศส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษา แนะนำ ผสมผสานเทคนิคการสอนที่หลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น กล้าคิด กล้าถาม กล้าตอบ เพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้ หากในชั้นเรียนมีกิจกรรมบ่อยครั้ง อาทิ การลงมือปฏิบัติ การถาม - ตอบ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การทำงานกลุ่ม การประเมินผลแบบเดิม ๆ เป็นเพียงการสังเกตจากผลงานการโต้ตอบในขณะใดขณะหนึ่ง เมื่อเวลาผ่านไปอาจส่งผลให้ครูผู้สอนเผลอลืมพฤติกรรมเหล่านั้นหรือหากมีการให้คะแนนก็เป็นเพียงการบันทึกคะแนนลงในกระดาน ทำให้สิ้นเปลืองทรัพยากร

การนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน โดยการพัฒนา Application “Give Star” ถือเป็นการปรับให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้ โดย Application “Give Star” ดังกล่าวสามารถดำเนินการให้คะแนนกับผู้เรียน ทั้งแบบกลุ่ม แบบเดี่ยว สำหรับผู้เรียนที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้ตอบ ปฏิบัติที่เป็นเลิศในชั้นเรียน เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้เรียน โดยการสแกนคิวอาร์โค้ดของผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนเป็นอย่างดี แสดงผลคะแนนแบบเรียลไทม์ผ่าน URL เห็นผลลัพธ์ทันที ส่งผลให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว ตื่นตัว มีแรงกระตุ้น และแรงจูงใจในการเรียนรู้ในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๗๙) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ในแผนกลยุทธ์รายหมุดหมายที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมเทคโนโลยีการศึกษา สำหรับครูไทยยุค ๔.๐ เพื่อเข้าสู่ห้องเรียนยุคใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีขับเคลื่อนการเรียนรู้แบบองค์รวมอย่างต่อเนื่อง

พัฒนา Application ช่วยในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ภายใต้อีชื่อ Application “Give Star”



คู่มือการใช้งาน

- 1) QR Code ที่ใช้สร้าง เป็น qrcode แบบข้อความมีรูปแบบ คือ **id,ชื่อ** เช่น 901,รัฐภูมิ ยศสุวรรณ
id ต้องเป็นตัวเลขเท่านั้น

id	ชื่อ - สกุล	QR Code
๖๔๙๖	เด็กหญิงกชกร แก่นไร่	
๖๔๙๗	เด็กหญิงกนกวรรณ ปัญญวันตลักษณะ	

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่าง QR Code

ซึ่งการสร้าง QR Code สามารถเข้าสร้างได้จากเว็บไซต์หลายเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์ <https://www.the-qrcode-generator.com/> หรือสามารถสร้างได้ในโปรแกรม Microsoft Excel ซึ่งสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากคลิปของ “ครูอภิวัฒน์ สอนสร้างสื่อ” ลิงก์ <https://www.youtube.com/watch?v=Op5kf3hvrwg>

- 2) ก่อนใช้งานให้ติดตั้งโปรแกรม barcode scanner ดาวน์โหลดจาก google play ได้ที่ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.zxing.client.android> หรือจาก Play Store

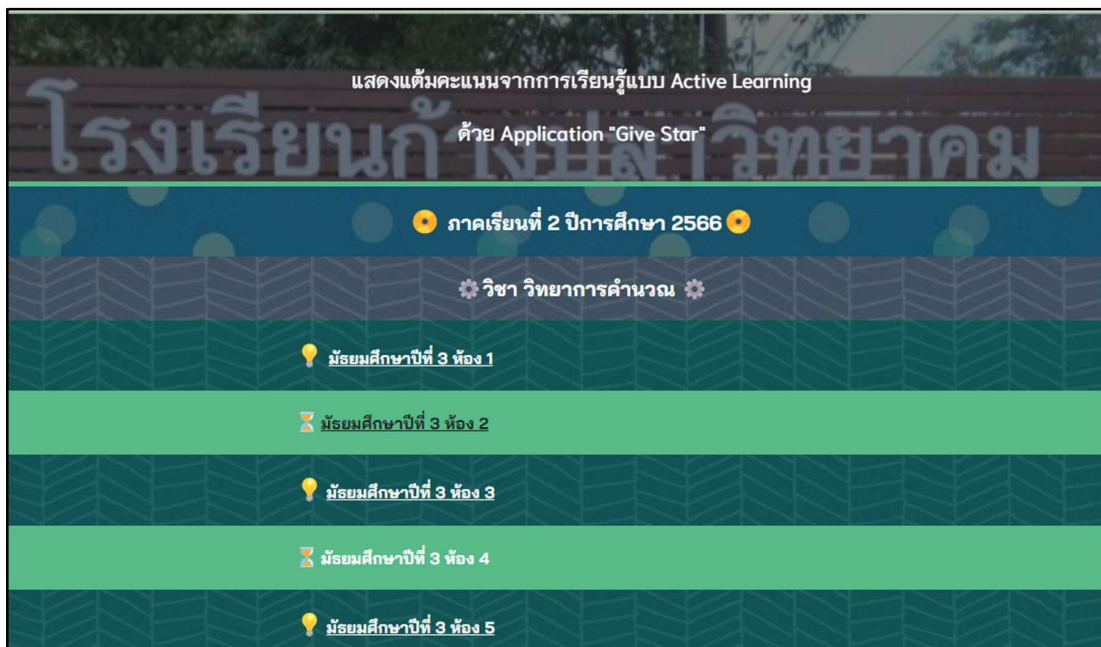
- 3) ติดตั้งไฟล์ apk ชื่อ KPWGS_Mตามด้วยห้อง.apk บนระบบสมาร์ตโฟน

- 4) สแกน QR Code (จากการสร้างขั้นตอนที่ 1) และระบุคะแนนตามต้องการ

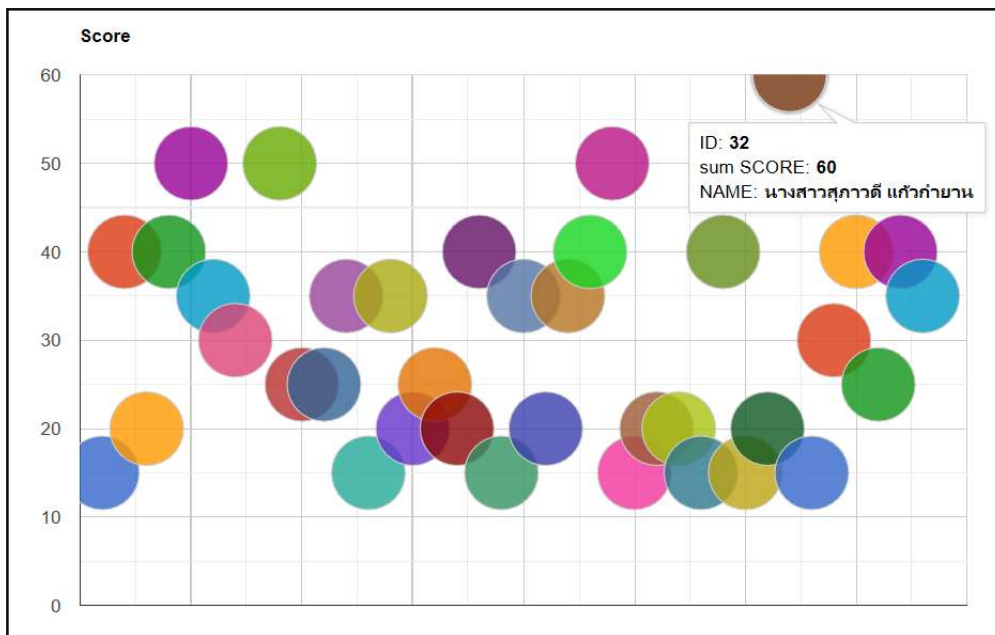
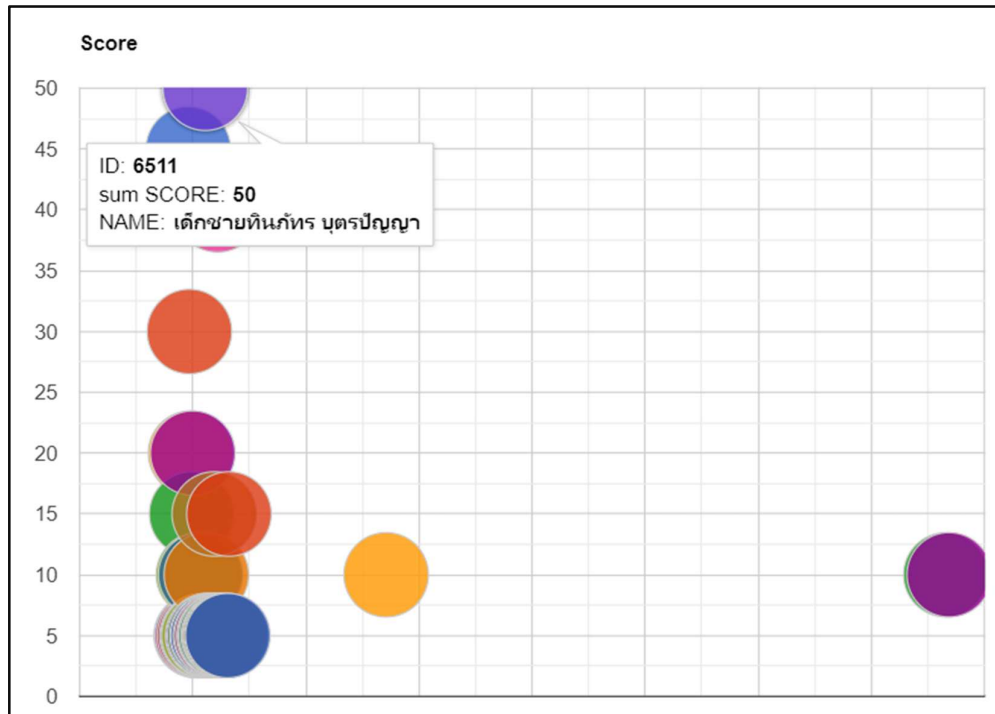
- 5) ดูคะแนนด้วยการพอร์ตกราฟได้จากไฟล์ Google Site หรือลิงก์ <https://sites.google.com/view/kpwgvestar/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81?authuser=0>



ภาพที่ 2 แสดง Google Site สำหรับการดูแต้มคะแนนจากการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย Application “Give Start”



ภาพที่ 3 แสดงรายชื่อห้องเรียนที่ต้องการดูแต้มคะแนนจากการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ด้วย Application “Give Star”



ภาพ 4 ตัวอย่าง กราฟแสดงคะแนน