

เกร็ดความรู้จาก การอบรมเรื่อง การจัดทำสื่อการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑

ตั้งแต่วันที่ ๘-๙ ตุลาคม ๒๕๖๑

โดย อาจารย์ปวิมล มหายศนันท์

การจัดทำสื่อการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑

การจัดทำสื่อการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ ถือเป็นการสื่อสารแบบสองทางและก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและทันสมัยจะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนสูงสุด

หลักการพื้นฐานของการพัฒนาสื่อการสอน (Design Principles for Multimedia Instruction):

Reduce extraneous processing, Manage essential processing, Foster generative processing

กฎหมายและจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ:

Law, Related ethical issues, Black & white and grey area

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์:

ได้แก่ increase attention & participation, word documents, draw attention, reiterate the message, Add space(s) for interaction, Divide handout into sections (e.g. need to know, nice to know)

วิทยาศาสตร์การเรียนรู้กับการพัฒนาสื่อการสอน:

เป็นการรับข้อมูลเข้า ผ่านการฝึกฝนปฏิบัติ และนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ (I: Input, P: Process, O: Outcome)

การนำเสนอด้วย PowerPoint:

ประกอบด้วย ๔ หลักการสำคัญ ได้แก่ Concept, Message stick, Step of slide, Zen Aesthetic

การสร้าง infographic:

ประกอบด้วย Topic, Core content, Reference ซึ่ง infographic จะต้องมีความสวยงาม จัดจาง่าย และเชื่อถือได้

นวัตกรรมการใช้สื่อแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้: โดยการใช้ KM model ในรูปแบบ flipped classroom เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เรียน ประยุกต์เกมส์ดิจิทัลมาเป็นสื่อ โดยผู้สอนแสดงบทบาทสมมติ และนักเรียนร่วมเรียนรู้ ได้แก่ การฟัง การจดบันทึก การถามคำถาม และการเสนอแนวคิด ทั้งนี้ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่นเกมสื่อดิจิทัลที่ผู้สอนจัดทำขึ้น และปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมจากข้อเสนอแนะของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่าสามารถทำให้เกิดแรงจูงใจ และสร้างเสริมสมรรถนะต่อผู้เรียนได้

การใช้ Mobile application:

ในการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นการนำเสนอ การเรียนการสอนโดยใช้เครื่องมือสื่อสารเคลื่อนที่ เช่น flipped classroom, small group discussion, voting, just-in-time training แต่ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้วย

เทคนิคการสร้างสื่อที่น่าสนใจ:

จะต้องคำนึงถึง วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย ชนิดของสื่อ เนื้อหาสื่อ การออกแบบสื่อ และการจัดทำขอบเขตเนื้อหา การพัฒนา และการทำการทดสอบสื่อกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด