

## SCSU KM CAFÉ : การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดทำ มคอ. 5

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล ชุมชอบ รองคณบดีฝ่ายบริหาร

กิจกรรม SCSU KM CAFÉ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้บุคลากรของคณะวิทยาศาสตร์ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ในด้านการเรียนการสอน หรือการวิจัย ตามประเด็นที่ผู้จัดกิจกรรมกำหนดขึ้น ซึ่งหัวข้อของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดทำ มคอ. 5

โดยแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละประมาณ 5-8 คน และกำหนดเวลาเป็น 3 ช่วง ดังนี้  
ช่วงที่ 1 ใช้เวลา 15 นาที ให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มใช้เวลา 3 นาที ในการเล่าประสบการณ์การใช้เทคนิคการสอนซึ่งทำให้ตนเองสามารถบรรลุ main learning outcome (กลมดำใน CM) ในวิชาที่ตนเคยสอน จากนั้นให้ใช้เวลา 3 นาที เพื่ออภิปรายเทคนิคการสอนที่ดีของกลุ่มและจดบันทึกไว้

ช่วงที่ 2 ให้หมุนเวียนสมาชิกในกลุ่มไปยังกลุ่มที่แตกต่างกัน ใช้เวลาอีก 15 นาที เริ่มทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อีกครั้ง โดยสมาชิกเดิมของกลุ่มที่ไม่ได้หมุนเวียนไปกลุ่มอื่นใช้เวลา 3 นาที เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคการสอนที่ดีของกลุ่มตนให้สมาชิกใหม่ของกลุ่มทราบ ส่วนสมาชิกใหม่ให้เล่าประสบการณ์การใช้เทคนิคการสอนซึ่งทำให้ตนเองสามารถบรรลุ main learning outcome ในวิชาที่ตนเคยสอนอีกคนละ 3 นาที เมื่อทุกคนได้แชร์ประสบการณ์จนครบให้ร่วมกันอภิปรายเทคนิคการสอนที่ดีของกลุ่มและจดบันทึกไว้

ช่วงที่ 3 ใช้เวลาอีก 15 นาที เพื่อดำเนินการตามขั้นตอนข้างต้นอีกครั้ง

หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมตัวแทนกลุ่มทั้ง 8 กลุ่ม ได้สรุปแนวปฏิบัติที่ดีที่ได้จากการแลกเปลี่ยนรู้ ดังนี้  
กลุ่มที่ 1 การเรียนการสอนที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เช่น การอภิปรายในชั้นเรียน ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้น และสนุกกับการเรียน แต่วิธีนี้อาจไม่เหมาะสมกับชั้นเรียนขนาดใหญ่ หรือชั้นเรียนที่มีความแตกต่างทางความสามารถระหว่างผู้เรียนมากๆ

กลุ่มที่ 2 - จัดทำคลังข้อสอบเก่าพร้อมเฉลย ให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและฝึกทำได้อย่างถูกต้องตามวิธีการ  
- มีการตั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจทานข้อสอบให้ได้มาตรฐานก่อนนำไปใช้จริง

กลุ่มที่ 3 - มีการส่งเสริมให้นักศึกษาใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย เช่น youtube ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม การนำตัวอย่างจริงๆ มาให้ศึกษา หรือการยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน ในรายวิชาด้านชีววิทยา หรือสิ่งแวดล้อม ทำให้นักศึกษามีความสนใจมากขึ้น

- การสร้างแรงจูงใจให้เด็กสนใจที่จะเรียน หรืออ่านหนังสือ โดยการให้รางวัลในการตอบคำถามในชั้นเรียน

- กลุ่มที่ 4 - การใช้เทคนิคการพับกระดาษแบบญี่ปุ่นให้นักศึกษาฝึกพับเป็นรูปร่างของ DNA หรือโมเลกุล  
ในรายวิชาทางจุลชีววิทยา
- การให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงในวิชาด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การตรวจวัดควันทาม การตรวจวัดฝุ่นละออง
  - การนำเกมส์มาใช้ในวิชาทางสถิติเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้เกิดกระบวนการคิดหาเส้นทางหรือวิธีการที่ดีที่สุด
  - การแก้ปัญหาให้นักศึกษาทำงานกลุ่มแล้วจะมีบางคนไม่ช่วยทำหรือไม่มีส่วนร่วมจึงไม่ได้รับความรู้ด้วยการมอบหมายงานให้ทุกคนทำเป็นรายบุคคล
- กลุ่มที่ 5 - ก่อนเริ่มการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ไปค้นคว้ามารายงานและเปรียบเทียบวิธีการในรายวิชาทางสถิติ เมื่อสอนจริงทำให้นักศึกษาได้เข้าใจรวดเร็วขึ้น รวมถึงมีการยกตัวอย่างกรณีศึกษาให้นักศึกษาได้เห็นจริง
- รายวิชาศึกษาทั่วไปซึ่งมีนักศึกษาจำนวนมาก และมีการทดสอบนักศึกษาตอนท้ายคาบ เกิดปัญหานักศึกษาเข้ามาเฉพาะตอนทำแบบทดสอบ จึงแก้ปัญหาด้วยการให้นักศึกษา selfie รูปตัวเองกับสไลด์ที่สอนในระหว่างคาบแล้วโพสต์ลงเฟสบุ๊กกลุ่มรายวิชาเป็นการเช็คชื่อ นักศึกษาสนใจมากขึ้นและสนุกกับการเรียน
- กลุ่มที่ 6 - มีแก้ปัญหาให้นักศึกษามาสายโดยการไม่เช็คชื่อเข้าเรียนให้ถ้ามาสายเกิน 15 นาที
- มีการยกตัวอย่างหรืออธิบายให้นักศึกษาได้เห็นถึงความสำคัญของรายวิชาที่เรียน ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน หรือนำไปใช้ประโยชน์อย่างไร ทำให้นักศึกษามีความสนใจที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
  - การลดช่องว่างระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ให้มีบรรยากาศเป็นกันเอง เพื่อให้นักศึกษากล้าซักถาม
  - ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ที่สอนกระบวนการต่างๆ จึงพยายามสอนให้หนึ่งกระบวนการเสร็จสิ้นภายในหนึ่งวัน และท้ายคาบก็ให้นักศึกษาได้ศึกษา business model ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น
  - ให้นักศึกษาทดลองขึ้นมาเป็นผู้สอนบ้างโดยให้เลือกหัวข้อมานำเสนอให้เพื่อนฟัง
  - มีการสุ่มแบบฝึกหัดให้ทำแตกต่างกันตามจำนวนนักศึกษา
- กลุ่มที่ 7 - ให้นักศึกษาฝึกทำข้อสอบเก่าซึ่งเป็นจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่ทำให้นักศึกษาสนใจที่จะทำมากยิ่งขึ้นกว่าการบอกว่าเป็นแบบฝึกหัด

กลุ่มที่ 8- การให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเริ่มเรียนทำให้นักศึกษาต้องเตรียมตัวอ่านหนังสือมาเรียน

- นักศึกษาที่ตอบข้อสอบเป็นภาษาอังกฤษจะได้รับคะแนนพิเศษเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
- นักศึกษาส่วนใหญ่สนใจโทรศัพท์มือถือเล่นเกมโซเชียลในระหว่างเรียน จึงให้เขาได้ทำในสิ่งที่เขาสนใจด้วยการให้หาข้อมูลเพื่อตอบคำถามที่ให้ในระหว่างคาบ
- แจกคำถามให้นักศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลมาล่วงหน้า แล้วให้มานำเสนอหรือตอบคำถามในคาบต่อไป จากนั้นจะมีการอธิบายให้นักศึกษาฟังว่าการตอบแบบนี้ถูกต้องมากน้อยแค่ไหนหรือได้คะแนนเท่าไร