

Flowchart Take a SYS

อติธิยาภรณ์ ศรีแก้วกุล^{*1}

วิทยาลัยเทคโนโลยีภูเก็ต

เบอร์โทรศัพท์ 0897289681

อีเมล athitiyaporn@ptech.ac.th

ในยุคปัจจุบันที่ความรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษาไม่สามารถจำกัดอยู่เพียงการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ เท่านั้น แต่จำเป็นต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับใหม่เข้ากับประสบการณ์และความรู้เดิมที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการปรับตัวในโลกที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

Flowchart Take a SYS (SYS ย่อมาจากคำว่า System) เป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนคิดขึ้นมาโดย อังอิง จาก เกม เทค อะ ซีส ของสาขาเทคโนโลยี สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ซึ่งครูผู้สอนได้ปรับวิธีการเล่น และเนื้อหาที่แตกต่างออกไปตามเนื้อหาของผู้สอนเอง นั่นคือ เนื้อหาเกี่ยวกับสัญลักษณ์ Flowchart เพื่อนำมาใช้กับผู้เรียนระดับปวช.2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ในรายวิชาการพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์พกพาเบื้องต้น ซึ่งผู้เรียนบางคนยังไม่เข้าใจและไม่รู้จักความหมายของสัญลักษณ์ Flowchart และจากการสังเกตของครูผู้สอนพบว่าผู้เรียนชอบเล่นไพ่ UNO ครูจึงนำสัญลักษณ์ Flowchart มาทำเป็นการ์ดสัญลักษณ์ Flowchart เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น

ในการทำกิจกรรมผู้เรียนจะแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน และส่งตัวแทนกลุ่มกลุ่มละ 1 คน เพื่อมาจับการ์ดสัญลักษณ์ Flowchart และเมื่อได้การ์ดไปแล้วแต่ละกลุ่มจะต้องปรึกษาและช่วยกันคิดว่า การ์ดสัญลักษณ์ Flowchart ที่ได้ไป สามารถสร้างระบบทางเทคโนโลยีอะไรบ้าง โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องรวบรวมการ์ดสัญลักษณ์ Flowchart ให้ครบตามขั้นตอนการทำงาน ผู้เรียนจะต้องเขียนกระบวนการทำงานของระบบ และเขียน Flowchart ลำดับการทำงานของระบบนั้นๆ ลงในใบงานที่ครูกำหนด และออกมานำเสนอระบบงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

จากการจัดกิจกรรมข้างต้น ทำให้ผู้เรียนหันมาสนใจและตั้งใจเรียน สามัคคีในกลุ่ม สนุกสนาน ซึ่งการจัดกิจกรรมเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้มีความรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 4 ของการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างแท้จริง

