

ทัศนศิลป์บนห้องเรียนเสมือนจริง

เยาวลักษณ์ อ่วมมีเพียร

วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

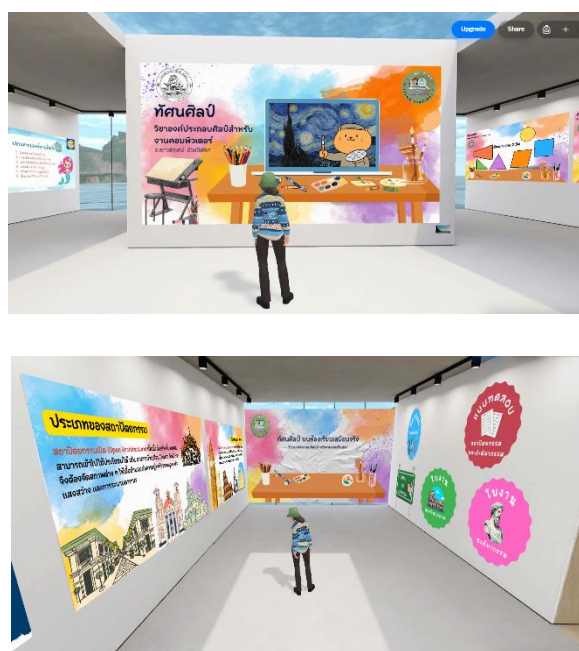
083-911-7846

ploy.c2@gmail.com

สื่อการเรียนรู้ **ทัศนศิลป์ บนห้องเรียนเสมือนจริง** เป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ Metaverse โดยจำลองบรรยากาศห้องเรียนในรูปแบบคล้ายเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้นเพราะผู้เรียนในปัจจุบันต้องการสื่อการสอนที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจและได้มีส่วนร่วมกับชั้นเรียนมากขึ้น มากกว่าการนั่งดูสื่อบนหน้ากระดาน ซึ่งเป็นการสื่อสารทางเดียว สื่อการสอนทัศนศิลป์บนห้องเรียนเสมือนจริง ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ ระดับ ปวช.2 โดยสื่อการสอน จะนำเสนอในหัวข้อของ ทัศนศิลป์ ความเป็นมา ประเภทของชิ้นงาน รูปแบบแต่ละประเภท การจำแนกชิ้นงาน รวมถึงอุปกรณ์ในการสร้าง โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อการสอนเพื่อให้นักเรียน ได้เกิดการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนมีการเข้าไปทำใบงานในชั้นเรียน แบบทดสอบ เป็นตัวช่วยสร้างแรงกระตุ้น และทำให้นักเรียนอยากเข้าไปในห้องเรียนเพื่อไปอ่านใบความรู้ ดูคลิปสื่อการสอน ทำใบงาน มีกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน โดยอ้างอิงแนวคิด ผู้สอนควรศึกษาคุณลักษณะของสื่อแต่ละชนิดประกอบในการเลือกสื่อการสอน ศักยภาพของสื่อในการแสดงออก (Jerrold E. Kemp, Don C. Smelle, 1989)

สื่อการสอนนี้ได้จัดทำด้วย <https://www.spatial.io/> โดยเป็นการจำลองห้องเรียนเสมือนจริง โดยใช้โปรแกรม Canva โดยมีการออกแบบการเนื้อหาและการนำแหล่งเรียนรู้วิดีโอคลิปจาก YouTube มาเพิ่มเติมเป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อความสะดวกในการเปิดดูเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาและสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ ผลจากการนำสื่อการสอนไปใช้งานจริง นักเรียนมีความสนใจเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้เรียนอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.34

ทัศนศิลป์บนห้องเรียนเสมือนจริง :



ภาพที่ 1 บรรยากาศ Metaverse