

การจัดการเรียนรู้แบบ Interactive เรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย ด้วย edpuzzle

กิจจา แสนกล้า
วิทยาลัยเทคโนโลยีภูเก็ต
0814164441
kitja@ptech.ac.th

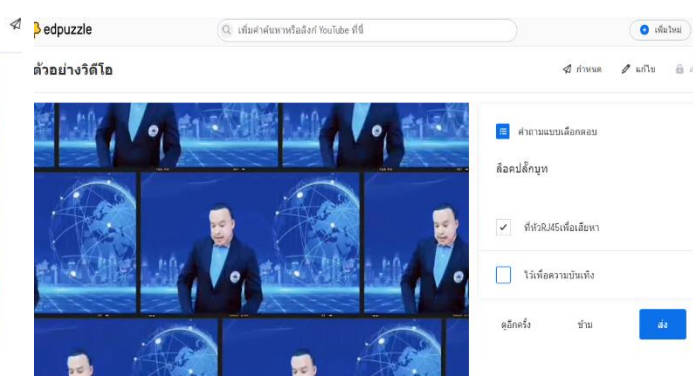
การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นการพัฒนาทักษะที่หลากหลายเพื่อเตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีแนวทางหลัก ๆ คือ การเรียนรู้เชิงรุก การใช้เทคโนโลยี การทำงานร่วมกัน, การพัฒนาทักษะที่หลากหลาย, การเรียนรู้ตลอดชีวิต, การเชื่อมโยงกับโลกภายนอก Partnership for 21st Century Skills. (2009). "Framework for 21st Century Learning." จากบทความดังกล่าวครูผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก จึงนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Interactive เรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย ด้วย edpuzzle เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ซึ่งผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน

จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนเรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย พบว่า ผู้เรียนยังไม่ให้ความสนใจในเนื้อหา นำโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเล่นในระหว่างสอน และสอบวัดความรู้ไม่ผ่านเกณฑ์ ครูผู้สอนจึงสร้างสื่อ Interactive เรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย ด้วย edpuzzle โดยผสมผสานคลิปวิดีโอ เนื้อหา ภาพนิ่งเกี่ยวกับอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย ทั้งภาพอินโฟกราฟิก และภาพอุปกรณ์จริง รวมถึงมีการวัดความรู้จากการใช้สื่อไปพร้อม ๆ กัน ผลจากการจัดการเรียนรู้แบบ Interactive เรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่าย ด้วย edpuzzle พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเรียนมากขึ้น โดยการสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องอุปกรณ์บนระบบเครือข่ายมากขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนแต่ละคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยวัดจากการทำแบบวัดความรู้ด้วย edpuzzle

← ตัวอย่างวิดีโอ



ภาพที่ 1 สื่อวิดีโอช่วยสอน



ภาพที่ 2 สื่อ Interactive