

# จดหมายข่าวสถานพัฒนาคุณาจารย์ FDA Newsletter



สถานพัฒนาคุณาจารย์ แหล่งเรียนรู้ทางการจัดการศึกษาและการวิจัยการศึกษา  
ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนมหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศ

ฉบับที่ 6 ปีที่ 9 ประจำเดือนมิถุนายน 2559

## สารบัญ

- ◆ รอบรู้ มทส. ①
- ◆ บทความเทคนิคการสอน ②  
*Play&Learn*  
โดย อ.วรัชชล พิเชียรวีไล

## รอบรู้ มทส.

### ขอแสดงความยินดีกับ ผู้ดำรงตำแหน่งบริหาร



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฤดี ศรีสวัสดิ์  
ผู้รักษาการแทนหัวหน้าสาขาวิชาปรีคลินิก  
ให้ดำรงตำแหน่ง หัวหน้าสาขาวิชาปรีคลินิก  
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์



### ขอแสดงความยินดีกับ ผู้สำเร็จการศึกษา



อาจารย์นรา สมัตถภาพงศ์  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ  
สำนักวิชาวิศวกรรมศาสตร์  
สำเร็จการศึกษาได้รับวุฒิ Doctor of Philosophy  
(Mechatronics) จากสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย

### ยินดีต้อนรับ

## สำนักวิชาวิศวกรรมศาสตร์



อาจารย์ ดร.ประเสริฐ เอ่งฉ้วน  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิศวกรรมการผลิต  
สำนักวิชาวิศวกรรมศาสตร์  
ได้รับวุฒิ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (วิศวกรรมศาสตร์)  
จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สถานพัฒนาคุณาจารย์  
(Faculty Development Academy)

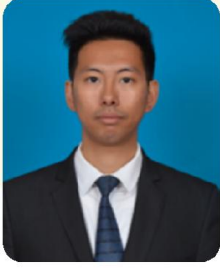
ชั้น 1 อาคารวิชาการ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

ตำบลสุรนารี อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000

โทรศัพท์ 0-4422-4661 โทรสาร 0-4422-4662

URL: <http://fda.sut.ac.th>, E-mail: [fda@sut.ac.th](mailto:fda@sut.ac.th)

Facebook: <http://www.facebook.com/sutfda>



**อาจารย์ ดร.ไอศูรย์ เรืองรัตนอัมพร**  
 อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิศวกรรมขนส่ง  
 สำนักวิชาวิศวกรรมศาสตร์  
 ได้รับวุฒิ Ph.D. (Policy Science), Ritsumeikan  
 University, Japan

### สำนักวิชาทันตแพทยศาสตร์



**ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ทันตแพทย์หญิงศิริพร ทิมปาววัฒน์**  
 สำนักวิชาทันตแพทยศาสตร์  
 ได้รับวุฒิ

- Master of Science, The University of Minnesota
- อนุบัตร แสดงความรู้ความชำนาญในการประกอบวิชาชีพทันตกรรม สาขาวิชาเอ็นโดดอนต์, พ.ศ. 2540



**อาจารย์ ทันตแพทย์คุณุตม์ แก้วสุวรรณะ**  
 สำนักวิชาทันตแพทยศาสตร์  
 ได้รับวุฒิ ทันตแพทยศาสตรบัณฑิต  
 จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น



**อาจารย์ ทันตแพทย์ณัฐพล ถินสถิตย์**  
 สำนักวิชาทันตแพทยศาสตร์  
 ได้รับวุฒิ ทันตแพทยศาสตรบัณฑิต  
 จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น

### บทความเทคนิคการสอน



**อ.วรรษชล พิเชียรวิไล**  
 สาขาวิชาการพยาบาลเด็กและวัยรุ่น  
 สำนักวิชาพยาบาลศาสตร์  
 E-mail : [wassapic@sut.ac.th](mailto:wassapic@sut.ac.th)

### Play & learn

สวัสดีค่ะก่อนอื่นขอแนะนำตัวเองก่อนนะคะ ชื่อวรรษชล พิเชียรวิไล อาจารย์จากสำนักวิชาพยาบาลศาสตร์ ด้วยประสบการณ์เพิ่งเข้ามาเป็นอาจารย์ที่มทส. เพียงแค่ 2 ปี จึงพยายามคิดหาเทคนิคหรือวิธีการมาใช้ในการสอนนักศึกษาเพื่อพัฒนาการสอนของตนเองให้ดีขึ้น และทันยุคสมัย ประกอบกับได้มีโอกาสเข้าเรียนหลักสูตรศาสตร์และศิลป์การสอนทางการพยาบาล ซึ่งเป็นหลักสูตรระยะสั้น 4 เดือนที่สอนเกี่ยวกับปรัชญาและมโนทัศน์การจัดการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตร แนวคิดและวิธีการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และจรรยาบรรณของอาจารย์ รวมทั้งวิธีการสอนคู่กับการทำวิจัยในชั้นเรียน จึงอยากแบ่งปันเนื้อหาที่ได้เรียนรู้บางส่วนควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนของตนเองในบทความนี้

ปัจจุบันนี้สมาร์โฟนกลายเป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็มักจะเห็นแต่ผู้คนที่หันมาเล่นสมาร์โฟนของตัวเองกันไปหมด ไม่เว้นแม้กระทั่งในชั้นเรียนระดับอุดมศึกษา เมื่อผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนมีความสนใจในการใช้สมาร์โฟน ผู้สอนจึงหากวิธีต่าง ๆ ที่ใช้เสริมขั้นตอนการสอน คิดวิธีการสอน หรือการดำเนินการใด ๆ จากสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเพื่อช่วยให้การสอนมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ในการบรรยาย ผู้สอนอาจใช้เทคนิคการใช้คำถามให้ผู้เรียนสืบค้นผ่านสมาร์โฟน การใช้สื่อประกอบทั้งภาพและวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตในชั้นเรียน การสร้างแรงจูงใจหรือการเล่นเกมผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา เป็นต้น จึงเป็นที่มาว่าเพราะอะไรถึงต้องมีการวางแผนระบบการจัดการเรียนการสอนล่วงหน้า

ความสำคัญของระบบการจัดการเรียนการสอน (Instruction system) มีประโยชน์เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามที่วางไว้อย่างเป็นขั้นตอน ตรวจสอบได้ เมื่อมีปัญหาสามารถแก้ไขได้ตรงจุด ช่วยให้ผู้สอนวางแผนการจัดการสอนและดำเนินการตามแผนที่วางไว้ ซึ่งการจัดการเรียนสอนโดยใช้เกม หรือ “เกมการศึกษา” เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ มีลักษณะเป็นการเล่นเกมที่การเรียนรู้ โดยมียุทธศาสตร์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม สามารถเรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ผู้เรียนสามารถนำเอาสมาร์โฟนที่ใช้อยู่เป็นประจำมาร่วมเล่นเกมในชั้นเรียนได้ จึงขอยกตัวอย่างการจัดการระบบการจัดการเรียนการสอนประกอบกับการเล่นเกมที่เคยใช้ในชั้นเรียนวิชาการพยาบาลเด็กและวัยรุ่น ดังนี้

### ขั้นก่อนสอน

- 1) ศึกษาข้อมูลของผู้เรียน ก่อนจะคิดกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน ผู้สอนจะวิเคราะห์ว่าผู้เรียนอยู่ในวัยใด และมีความสนใจในด้านไหน ซึ่งความสนใจของเด็กแต่ละวัยมีความต่างกัน ส่วนความสนใจของวัยรุ่นยุคปัจจุบันที่ผู้สอนเห็นได้ชัดเจน คือ การใช้สมาร์โฟน จนแทบจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต

- 2) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยระบุเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ครอบคลุม ทั้งด้านความรู้และความคิด ซึ่งการเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน หรือถ้ามีเกมที่มีผู้อื่นเคยสร้างมาแล้วต้องนำมาปรับและดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์
- 3) เลือกเนื้อหาสาระโดยศึกษาจากหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 4) เลือกรูปแบบ/วิธีสอน/กิจกรรมการเรียนรู้ เช่น รูปแบบการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (JIGSAW), คิดคู่ แลกเปลี่ยน (Think, Pair, Share), เล่นเกมตอบคำถามจากแอปพลิเคชัน Kahoot หรือ Socrative
- 5) จัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ เช่น การตอบคำถามก่อนและหลังเรียน ผู้สอนต้องเข้าไปในแอปพลิเคชันแล้วสร้างคำถามไว้ในระบบ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปเล่นเกมตอบคำถามขณะเรียนในชั้นเรียน โดยสื่อที่เลือกใช้ควรมีสีสันสดใส สามารถดึงดูดความสนใจได้ดี หรืออาจมีดนตรีประกอบ นอกจากนี้อาจมีการเตรียมของรางวัลสำหรับผู้ชนะในเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ ซึ่งของรางวัลอาจไม่มีมูลค่ามาก แต่สามารถจูงใจให้แก่ผู้เล่นอยากเล่นเกมได้ เช่น วิทยุรุ่นอาจชอบชมรูปแบบน่ารัก ๆ มาร์คหน้า สินค้า Handmade กระเป๋าใบเล็ก ๆ สมุด ปากกา เป็นต้น
- 6) กำหนดวิธีการวัดประเมินผล เมื่อเล่นเกมตอบคำถามในแอปพลิเคชันเสร็จ ผู้สอนสามารถเลือกทราบผลคะแนนที่ผู้เรียนตอบคำถามได้โดยคำสั่งให้เรียงลำดับคะแนน หรือเลือกทราบผลว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ตอบถูกและผิดในข้อไหนได้ทันที ซึ่งมีประโยชน์สำหรับผู้สอนที่จะอธิบายข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ผู้เรียนไม่เข้าใจได้
- 7) เขียนแผนการสอนเพื่อเป็นแนวทางให้ชัดเจน

## ขั้นระหว่างสอน

- 1) นำเข้าสู่บทเรียนเป็นการเตรียมความพร้อม ทบทวนความรู้เดิมและสร้างความสนใจ ซึ่งใช้เวลาไม่มาก ในคาบแรกที่ผู้สอนเจอกับผู้เรียนอาจเป็นการเล่นเกมที่สร้างสัมพันธ์ภาพก่อน ส่วนคาบถัดไปอาจใช้การเล่นเกมที่ตอบคำถามในแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนโดยเป็นการทดสอบความรู้ก่อนเรียนด้วย
- 2) ขั้นตอนดำเนินการ ผู้สอนต้องใช้เทคนิค/วิธีการเพื่อจัดการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหา พร้อมทั้งสัมพันธ์กับเวลา ระหว่างการสอนหากมีการพักในช่วงนี้ผู้สอนสามารถใช้สื่อวิดีโอ เช่น การบริหารสมองเป็น 2 เท่า หรือเพลงการฝึกลมหายใจช่วยสร้างสมาธิขณะเรียนได้
- 3) ขั้นสรุป เป็นการสรุปเนื้อหาส่วนสำคัญและวัดผล การเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ ซึ่งใช้เวลาไม่มาก ผู้สอนอาจสรุปโดยการให้ผู้เรียนตอบคำถาม หรือกลับไปทบทวนเนื้อหาที่เรียนก่อนแล้วค่อยเข้าระบบเล่นเกมที่ผู้สอนสร้างขึ้นสำหรับประเมินความรู้หลังเรียน

## ขั้นสรุปผล

ผู้สอนควรมีการประเมินการสอนของตนเอง และผลการใช้เกมต่าง ๆ ในห้องเรียน เพื่อเป็นข้อมูลนำสู่การปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป ซึ่งในส่วนนี้สามารถทำเป็นวิจัยในชั้นเรียนได้



## กิจกรรมของสถานพัฒนาคุณาจารย์

- กิจกรรมการให้คำปรึกษา การเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ โดย คุณศรีวิสา ตลับทอง เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2559



กิจกรรมการให้คำปรึกษา การเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ  
ครั้งต่อไป คือ วันที่ 25 สิงหาคม 2559

สถานพัฒนาคุณาจารย์ร่วมกับส่วนการเจ้าหน้าที่ ขอเชิญเข้าร่วมกิจกรรม

# การเข้าสู่ตำแหน่ง ทางวิชาการ



โดย คุณศรีวิสา ตลับทอง

**กำหนดการกิจกรรม**

- ครั้งที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 4 กุมภาพันธ์ 2559
- ครั้งที่ 2 วันจันทร์ที่ 4 เมษายน 2559
- ครั้งที่ 3 วันพุธที่ 22 มิถุนายน 2559
- ครั้งที่ 4 วันพฤหัสบดีที่ 25 สิงหาคม 2559
- ครั้งที่ 5 วันอังคารที่ 20 กันยายน 2559

เวลา 13.30 น. เปิดดับไป ณ ห้องประชุมสถานพัฒนาคุณาจารย์  
คุณาจารย์ที่สนใจสามารถลงทะเบียนได้ที่ <http://fda.sut.ac.th>  
หรือโทรศัพท์ 4660-1 โทรสาร 4662