

สรุปผลกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ อภิปรายและฝึกปฏิบัติ

เรื่อง "รูปแบบการสอน Active Learning"

วันที่ 3 สิงหาคม 2565 เวลา 09.00 - 12.00 น.

ณ ห้องประชุม 702 ชั้น 7 สำนักหอสมุดกลาง และผ่านระบบ Zoom meeting

1. หลักการและเหตุผล

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รูปแบบการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ วิธีการสอน เป็นความท้าทายของบรรณารักษ์เป็นอย่างมากในการจะออกแบบ กิจกรรมอย่างไรให้ตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ ความรู้ชุดเดิมที่เราเรียนมา รูปแบบการสอนที่เคยใช้แล้ว ได้ผล วันนี้อาจใช้ไม่ได้เหมือนดังก่อน โลกของการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นบรรณารักษ์ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนใหม่ อาจเป็นเพราะยุคนี้เป็นยุคของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว หลายสิ่งถูกเปลี่ยนแปลงไปเพราะเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในการดำเนินชีวิตในแทบทุกเรื่องในชีวิต การเรียนการสอนก็เช่นกันหากบรรณารักษ์ยังสอนเหมือนศตวรรษ ที่เราเรียนมา โดยยังใช้รูปแบบการเรียน การสอนแบบเดิม ๆ อาจทำให้การเรียนการสอนไม่เข้าถึงผู้เรียนอย่างแท้จริง เนื่องจากการจัดการเรียน การสอนแค่ในชั้นเรียนไม่สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ การ เรียนรู้แค่ทฤษฎีตามหนังสือเรียนเป็นการเรียนรู้แบบแยกส่วนซึ่งขาดจากการบูรณาการความรู้แบบองค์รวม ขาดการเชื่อมโยง ทำให้ส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานใน อนาคต

การสอนแบบ Active Learning เป็นการสอนให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวที่อยากจะเรียนรู้ การสอนใน รูปแบบนี้เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะจดจำเนื้อหาวิชา เรียนรู้ผ่านกิจกรรม เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสุข พร้อมสนุกกับกิจกรรมและเกิดทักษะ คือการ ได้สื่อสาร ร่วมมือกับเพื่อน การทำงานเป็นทีม

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้บรรณารักษ์ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะการคิดในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล การนำไปใช้ ทั้งกับตัวเองและผู้เรียนสามารถรับข้อมูลป้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว

3. สถานที่ดำเนินการ

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. เป้าหมาย

บรรณารักษ์ต้องมีการพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning เพื่อนำไปปรับใช้กับการอบรมของห้องสมุดได้

5. ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม

บรรณารักษ์ได้ทราบถึงรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning รวมถึงการใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันต่างๆ ที่จะนำมาใช้กับนิสิตและผู้ใช้บริการ

6. สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

สาเหตุหรือปัจจัย	แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง
ยังมีบุคลากรที่ไม่เข้าใจในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning	ควรจัดอบรมเรื่องรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเน้นการปฏิบัติ ลงมือทำ และมีกรณีศึกษา

7. สรุปการอบรม

การอบรมเรื่อง "รูปแบบการสอน Active Learning" โดยอาจารย์ ดร.สุนทรี สุกุลพราหมณ์ ซึ่งเป็น การอบรมเกี่ยวกับวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในการสอนผู้เรียนใน Gen Z โดยสรุป เนื้อหาสำคัญได้ดังนี้

การสอนผู้เรียนใน Gen Z

โดยปกติแล้วเด็ก Gen Z จะใช้งานโทรศัพท์มือถือหรือใช้โซเชียลต่าง ๆ เพื่อการติดต่อสื่อสารเป็น ส่วนใหญ่ ซึ่งอาจจะไม่ได้มีความสามารถในการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว หรือมีข้อจำกัดในการ เข้าใช้งานการเรียนการสอนจึงควรมีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้เรียนที่อาจไม่ได้มี ความพร้อมในการเข้าถึงสื่อ เช่น มีการสอนแบบบรรยาย การอ่านผ่าน PDF การเรียนรู้จากวิดีโอต่าง ๆ มีการจัดการเรียน การสอนแบบผสมผสาน (Hybrid learning) เช่น ผสมผสานระหว่าง Online และ On-site การเรียนรู้แบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

โดยธรรมชาติของผู้เรียนจะมีการวางแผนการเรียน การจัดลำดับความสำคัญของวิชาเรียน ดังนั้น ควรวางแผนการเรียนการสอนให้ชัดเจน มีการตั้งเงื่อนไข เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีเป้าหมายและวางแผนการ เรียนได้

หลักการสอนผู้เรียน ควรคำนึงถึง

1. ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร ผู้สอนต้องมีช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวก หลากหลายช่องทาง
2. เครื่องมือในการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียน บางโปรแกรมมีค่าใช้จ่าย ไม่จำเป็นต้องใช้ทุกอย่าง ใช้แบบผสมผสานได้ เช่น การใช้ข้อความผสมกับรูป การบันทึกหน้าจอ การทำวิดีโอ Animation การถามตอบ (Quizzes/tests/exams) การทำกระดานข้อความ การสร้างห้องเรียนออนไลน์ เป็นต้น

Active Learning

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ทั้งทางกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ดำเนินการเรียนรู้อย่างใส่ใจ จดจ่อกับเรื่องที่เรียนอย่างต่อเนื่อง ตลอดกระบวนการ

- มีการริเริ่มความคิดสร้างความรู้และจินตนาการ
- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
- สามารถแสดงความคิดและนำเสนอผลงานของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้
- สามารถแสดงออกถึงการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและคงทน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. การติดตามและให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน
2. การทำงานกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน
3. การบริหารจัดการเวลาในการทำกิจกรรมของผู้เรียน
4. ปฏิสัมพันธ์/สัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
5. การทบทวนและตรวจสอบความรู้ของผู้เรียนรายบุคคล/ตัวแทนกลุ่ม
6. การสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
7. การบูรณาการองค์ความรู้หลายศาสตร์ในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนการสอน

1. **Gallery Walk** การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานในหัวข้อเดียวกัน และให้แต่ละกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานของกลุ่มอื่น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สังเกตความแตกต่างของแต่ละกลุ่ม มีการเปรียบเทียบ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม ตอบคำถาม การสื่อสาร และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

2. Think-Pair-Share Think-Pair-Square การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด โดยเริ่มจากการตั้งประเด็นปัญหาหรือโจทย์คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนมีการจับคู่กันระหว่างผู้เรียนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และหาคำตอบร่วมกัน และมีการจับคู่ระหว่าง 2 คู่รวมกันเพื่อให้ได้ความคิดเห็นหรือคำตอบที่หลากหลายมากขึ้น

3. Task Based Learning การเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติงานด้วยตนเองมากกว่าการฟังผู้สอน ทำให้ผู้เรียนมีการวางแผนการทำงาน การมอบหมายงานในทีม

4. Team Based Learning การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองก่อน มีการสอบวัดโดยไม่ทราบคะแนน แล้วให้มีการระดมสมองและทำข้อสอบพร้อมกันโดยได้คะแนนเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนที่การคิดวิเคราะห์อย่างระมัดระวังมากขึ้น เพื่อไม่ให้คะแนนของกลุ่มไม่ดี

5. Project Based Learning เป็นการเรียนรู้ที่คล้ายกับแบบ Task Based Learning คือมีมอบหมายงานให้ทีมวางแผนการทำงาน แต่มีการเพิ่มเติมในส่วนของการนำเสนองานและประเมินผลด้วย

6. Simulation Based Learning การเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์ในห้องเรียน เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับการปกครองในระบบประชาธิปไตย โดยให้ผู้เรียนจำลองการเป็นพรรคการเมือง มีแบ่งฝ่ายรัฐบาลและฝ่ายค้าน เป็นต้น

7. Peer Assessment การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินผลได้ตามเกณฑ์ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ตรวจงานของเพื่อนแบบปกปิดชื่อเจ้าของผลงาน ผู้เรียนจะได้คะแนนจากผลงานของตนเองและคะแนนจากการตรวจงานของผู้อื่น

8. Collaborative Learning การเรียนรู้แบบการร่วมมือกันทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการปรึกษากันเพื่อวางแผนกระบวนการงานในทุกบริบท เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมกับงาน มีการประเมินโดยผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น

9. Jigsaw การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยแบ่งผู้เรียนเป็นส่วน ๆ เช่น การแบ่งเนื้อหาบทเรียนเป็นส่วน A B C D และให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาที่ต่างกันตามส่วน และให้ผู้เรียนถ่ายทอดเนื้อหาในส่วนของตนเองให้กับเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งหากคนใดที่ไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาในส่วนของตนเองได้ดี ก็จะทำให้เพื่อนในกลุ่มเดียวกันไม่สามารถเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนได้ครบทุกส่วน

10. Micro Learning การเรียนรู้แบบในระยะเวลาสั้น ๆ และนำไปใช้ได้จริง เน้นเนื้อหาที่กระชับและตรงประเด็น เพื่อช่วยพัฒนาความรู้และทักษะในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ โดยการเรียนการสอนแบบ Micro Learning ต้องเข้าถึงง่ายทุก Platform เนื้อหาสั้นกระชับ มีขั้นตอนชัดเจน ภาษาเข้าใจง่าย มีการแทรกความบันเทิงเข้าไปด้วย

เครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนการสอน

โปรแกรมที่สามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกันได้หลายโปรแกรม โดยวิทยากรได้แนะนำโปรแกรมที่นำใช้งาน ดังนี้

- **Mentimeter** โปรแกรมการทำโพล/แบบสอบถามสั้น ๆ มีข้อดีที่หน้าตาโปรแกรมสวยงาม ใช้งานง่าย เลือกรูปแบบโพลได้หลากหลาย

- **Flip** โปรแกรมสร้างกลุ่มออนไลน์ สามารถตั้งประเด็น และสร้างเป็น Code เพื่อนแชร์ให้กับผู้เรียน ข้อดีคือมีความเป็นส่วนตัว ตั้งค่าเป็นส่วนตัวหรือแชร์กับเพื่อนร่วมชั้นได้ สามารถกดไลค์กดแชร์ได้ คล้ายกับ Facebook

- **VISME** โปรแกรมการนำเสนอคล้ายกับ Power Point แต่มีฟังก์ชันที่หลากหลายมากกว่า เช่น การทำวิดีโอ ไฟล์ Animated GIF การใส่แผนที่ อินโฟกราฟิกต่าง ๆ แต่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่จัดเก็บสำหรับการใช้งานฟรี

- **Prezi** โปรแกรมการสร้างสื่อการนำเสนอแบบจัดหมวดหมู่ สามารถเลือกเข้าไปดูเนื้อหาแบบกระโดดข้ามไปมาได้ และสามารถเชื่อมต่อกับ Zoom, Microsoft Team และ Google Classroom ได้ แต่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่จัดเก็บสำหรับการใช้งานฟรี

- **edpuzzle** โปรแกรมการสร้างสื่อการเรียนรู้แบบวิดีโอที่สามารถล็อกให้ผู้เรียนไม่สามารถกดข้ามวิดีโอได้

- **padlet** โปรแกรมกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์ สามารถเข้าใช้งานได้หลายคน สามารถเลือกการแสดงความคิดเห็นแบบแสดงหรือไม่แสดงชื่อผู้เขียนได้

- **Quizzizz** โปรแกรมการทำข้อสอบ/แบบสอบถาม มีตัวเลือกที่หลากหลาย รูปแบบสีสันน่าสนใจ คล้ายการเล่นเกม มีการให้คะแนนพิเศษ การมอบรางวัล เป็นต้น ยังสามารถใช้ฟรีได้

- **Quizlet** โปรแกรมการทำข้อสอบ/แบบสอบถาม มีรูปแบบที่สวยงาม สามารถแนบไฟล์ PDF ได้ เหมาะกับการสอบวัดย่อยแต่ละบท

- **Quizalize** โปรแกรมการทำข้อสอบ/แบบสอบถาม ข้อดีคือสามารถจัดกลุ่มผู้เรียนตามความเก่งได้ จัดกลุ่มตามคะแนนที่ได้ของผู้เรียน สามารถแนบรูปภาพในตัวเลือกคำตอบได้

- **Nearpod** โปรแกรมการทำข้อสอบ/แบบสอบถาม ข้อดีคือมีเกมแทรกอยู่ในโปรแกรม เพิ่มความน่าสนใจ แต่มีข้อจำกัดในใช้งานได้แค่ 40 คน

- **Socrative** โปรแกรมการทำข้อสอบ/แบบสอบถาม มีแบ่งส่วนกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

- **POWTOON** โปรแกรมสร้าง Avatar หรือ Character Animation เพื่อใช้ประกอบวิดีโอการเรียนการสอน

- **Gather Town** โปรแกรมการสร้างพื้นที่เสมือน (Simulation) การจำลองเมือง การสร้างสถานการณ์จำลอง การสร้างตัวละคร

- **Spatial** โปรแกรมสร้าง Metaverse spatial เป็นการสร้างโลกเสมือนจริงแบบ Virtual Reality สามารถใช้ Avatar เป็นโมเดลสามมิติ ซึ่งเหมาะกับการนำเสนอผลงาน แต่อาจจะไม่เหมาะกับการเรียนการสอน เพราะอาจไม่สามารถควบคุมผู้เรียนได้ ใช้งานฟรีพร้อมกันได้แค่ 50 คน

• Readings	  
• Pre-recorded modules/lectures	  Screen recording
• Self-paced activities such as listening to podcasts, watching videos, exploring websites	   
• Quizzes/tests/exams	   
• Assignments	  

รูปแบบการสอน Active Learning โดย อาจารย์ อรรถฤทธิ์ สกุลพรพรหม

Plan: <https://www.rjgerton.ca/centre-for-excellence-in-learning-grid-teaching/remote-teaching/re-design-for-remote-teaching/content-delivery/>

8. สรุปผลการประเมิน

มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ อภิปรายและฝึกปฏิบัติ เรื่อง "รูปแบบการสอน Active Learning" จำนวน 25 คน ซึ่งได้ตอบแบบสอบถามออนไลน์กลับมา จำนวน 25 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 โดยผู้เข้าร่วมได้ทำแบบทดสอบหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมฯ โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน (n=25)		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
ข้อ 1 ด้านความรู้ความเข้าใจ			
ก่อน การอบรมท่านมีความรู้เรื่อง Active Learning	2.27	1.04	น้อย
หลัง การอบรมท่านมีความรู้เรื่อง Active Learning	3.88	0.59	มาก

ข้อที่ 2 ท่านได้รับอะไรจากการอบรมเรื่อง Active Learning

- รูปแบบการสอนแบบ Active Learning, เครื่องมือที่ใช้ในการสอนแบบ Active Learning
- รูปแบบและวิธีการสอนแบบ Active Learning ทั้งวิธีการ รูปแบบ และเครื่องมือที่น่าสนใจ
- ได้รับความรู้เกี่ยวกับ Active Learning และได้ตระหนักว่าแต่ละยุคเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว เราต้องคิดวิธีการสอนการสืบค้นแบบใหม่ๆ
- วิธีการสอน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การออกแบบการสอน การใช้ Tools/Application เพื่อการสอน
- ได้รู้วิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเนื้อหา กลุ่มผู้เรียน และกิจกรรมที่แตกต่างกัน ออกไป และได้รู้จักเว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน หรือแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการสอนให้มีความสนุก น่าสนใจ และไม่น่าเบื่อได้เพิ่มขึ้น

- ได้เรียนรู้วิธีการนำเสนอสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นแอปพลิเคชันเพื่อให้เข้าถึงผู้เรียนอย่างเต็มประสิทธิภาพมากที่สุด

- ได้รับความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบัน/หลักการจัดการเรียนการสอน ที่ต้องมีการคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนว่าผู้เรียนต้องการได้รับอะไร ต้องแสดงให้เห็นว่าในรายวิชาที่เรียนในวันนี้ประกอบด้วยเรื่องอะไรบ้าง ผู้เรียนมีความต้องการสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย/ได้ทราบเครื่องมือที่จะช่วยจัดการเรียนการสอน เช่น mentimeter, prezzi, padlet, quizizz

- ความรู้ใหม่ๆ ด้านการใช้สื่อ
- ทราบวิธีการสอนและการทำสื่อการสอนในหลายๆ วิธี
- ได้ทราบวิธีการสอนนิสิตในรูปแบบที่ทันสมัยและตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด
- ได้เทคนิคและการใช้สื่อการสอนเพิ่มเติม
- เครื่องมือใหม่ๆ ที่ใช้สอนให้นิสิตหรือผู้เรียน มีส่วนร่วมในรายวิชามากขึ้น
- ได้ทราบถึงโปรแกรมและวิธีการต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำสื่อของห้องสมุด
- เทคนิคในการนำเสนองาน
- แนวการสอนแบบต่างๆ รวมถึงวิธีการทำกิจกรรมจากเว็บไซต์หรือแอปต่างๆ
- ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น และทราบวิธีการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยมากขึ้น
- ได้เรียนรู้รูปแบบการเรียนการสอนแบบต่างๆ เข้าใจลักษณะผู้เรียนใน Gen Z มากขึ้น
- ได้เห็นรูปแบบการจัดการสอนที่หลากหลาย
- ได้เรียนรู้วิธีการสอนรูปแบบใหม่ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา การแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม

- ได้รู้ว่าเด็ก Gen Z มีพฤติกรรมแบบรักง่ายหน่ายเร็ว และเขาต้องเป็นผู้ร่วมกำหนดในการทำกิจกรรมพฤติกรรมของเด็กยุคใหม่ ๆ

- ได้รับรู้ถึงวิธีการเรียนของเด็กในยุค Gen Z ว่าไม่ใช่แค่เรียนในห้องหรือเรียนนอกห้อง แต่ยังสามารถเรียนรู้ได้ในทุกๆ โอกาสมีการเตรียมความพร้อมในการเข้าสังคมในยุคปัจจุบันที่มีความคิดที่พร้อมจะทำในสิ่งใหม่ๆ หรือสิ่งที่ท้าทายความสามารถ

- ได้รับความรู้ในเรื่องการเรียนรู้ด้วยตนเองเอง บริบทของสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย การมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิต ช่องทางการสื่อสาร รูปแบบการเรียนรู้ รวมทั้งเครื่องมือในการทำสื่อที่วิทยากรได้แนะนำทั้ง 15 รายการด้วยกัน

- พฤติกรรมผู้ใช้แต่ละ Gen พฤติกรรมการเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน และเครื่องมือที่ใช้ในการทำสื่อการเรียนรู้ โปรแกรมต่างๆ

- การเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน การเรียนสมัยใหม่ต้องสั้น กระชับ และได้ความรู้ครบถ้วน
- ช่วยส่งเสริมความรู้และความเข้าใจกับตนเอง
- ได้เรียนรู้แนวคิดการสร้างสรรคใหม่ ๆ

ข้อที่ 3 ท่านสามารถนำความรู้จากการอบรมเรื่อง Active Learning ไปใช้ประโยชน์อย่างไร

- สามารถนำรูปแบบการเรียนการสอนที่ได้เรียนรู้ ไปปรับใช้กับการอบรมของห้องสมุดได้
 - นำไปประยุกต์ใช้ในการอบรม การสอนการสืบค้น และเข้าใจพฤติกรรมผู้ใช้บริการ
 - ไปปรับใช้กับการนำเสนอรูปแบบการปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดสำหรับนิสิตชั้นปีที่1 ทุกปี
- การศึกษา
- ประยุกต์ใช้กับการอบรมโปรแกรมศึกษาค้นคว้าของห้องสมุดในขอบเขตที่สามารถทำได้
 - นำมาประยุกต์ใช้กับการอบรมการสืบค้นสารสนเทศของห้องสมุด โดยอาจนำเครื่องมือที่ช่วยจัดการเรียนการสอนมาใช้เพื่อให้การอบรมมีความน่าสนใจ เข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้น
 - สามารถนำมาปรับใช้กับการปฐมนิเทศนิสิตและสื่อการสอนการใช้ต่างๆ ของห้องสมุด
 - ประยุกต์ใช้กับการให้ความรู้เรื่องวิธีการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด
 - สามารถนำมาปรับใช้กับการฝึกอบรมการใช้บริการห้องสมุดในหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้ให้นิสิต และผู้ที่สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
 - ปฐมนิเทศนิสิต
 - สามารถนำไปใช้ในการจัดรูปแบบการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ของห้องสมุดได้
 - การนำเสนอข้อมูล การทำ presentation
 - นำเสนองานให้เป็นที่น่าสนใจ
 - สามารถนำความรู้ที่ได้มาดัดแปลงใช้กับงานหอสมุดได้ และการทำงานส่วนตัวได้ด้วย
 - การทำสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด ไม่ต้องเน้นเนื้อหาวิชาการ แต่เน้นการเข้าถึงแบบง่ายๆ ด้วย
- ภาพที่สื่อความหมาย
- การประชาสัมพันธ์ SWU IR และ User Education
 - แนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้ทั้งทางออนไลน์และออนไซต์
 - นำมาประยุกต์ใช้กับการทำสื่อเพื่อนำเสนอบริการและข้อมูลข่าวสารของห้องสมุด
 - สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือสนับสนุนการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ๆ
 - พัฒนาและปรับปรุงงาน
 - นำมาใช้ประโยชน์ในการทำงานได้
 - นำมาปรับใช้ในการทำงานเพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประโยชน์มากที่สุด
 - ไปประยุกต์ใช้ในการสอนนิสิต และการทำกิจกรรมกับบุคลากร
 - นำไปประยุกต์ใช้ รวมถึงบูรณาการการสอนให้ทันสมัยขึ้น
 - วางแผนการสอนแบบใหม่ให้มีความครอบคลุมกับนิสิตมากขึ้น เน้นผู้เรียนเป็นหลัก สอนแบบเข้าใจง่าย ๆ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง
 - นำมาใช้ในการบริการ ซึ่งเด็กยุคนี้ชอบระยะสั้น อ่านน้อย การบริการที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ ไม่ซ้ำซากจำเจ น่าจะทำให้เกิดความพึงพอใจในการเข้าใช้บริการห้องสมุดได้

- ก่อนอื่นต้องบอกว่าเข้าใจเด็กในยุคสมัยนี้มากในการเรียนรู้ เพราะสมัยที่เรายังเป็นนักศึกษา เรายังไม่มีแนวคิดที่จะพัฒนาแนวความคิดของตนเองเทียบเท่าเด็กในสมัยนี้ เรายังคงรอรับความรู้จาก อาจารย์ รอสั่งงาน รอให้อาจารย์สั่งให้หาความรู้หรือแนะนำว่าต้องทำแบบนี้แบบนี้ดี แต่เด็กยุคนี้ไม่ต้อง เด็กแค่ต้องการคีย์เวิร์ดในการหาความรู้และยังสามารถต่อยอดแนวความคิดที่ตนเองหามาได้เพิ่มเติมอีก ต้องยอมรับว่าเก่งมากจริงๆ ประโยชน์ที่ได้รับคือการนำมาพัฒนาและตามให้ทันความคิดเด็กเจนนี่

ข้อที่ 4 หลังจากการอบรมเรื่อง Active Learning ท่านต้องการนำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนาในงานของท่านอย่างไร

- พัฒนารูปแบบการอบรมของห้องสมุดให้มีความหลากหลาย น่าสนใจมากขึ้น ใช้สื่อหลายๆ รูปแบบในการมาประยุกต์ใช้ในการสอน

- พัฒนาโปรแกรมการสอนของห้องสมุดให้ทันสมัยมากขึ้น มีการสอนแบบบูรณาการทั้งห้องเรียน และปฏิบัติจริง และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบ Moodle

- ประยุกต์ใช้กับการอบรมโปรแกรมศึกษาค้นคว้าของห้องสมุดในขอบเขตที่สามารถทำได้

- สร้างสื่อการสอน การฝึกอบรม ในรูปแบบ Active Learning โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย ทันสมัย และน่าสนใจ

- พัฒนาการอบรม การสอนต่างๆ ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

- นำมาใช้ในการอบรม/สอนเกี่ยวกับงานหอสมุดได้

- พัฒนาการจัดอบรมในเรื่องต่างๆ ของห้องสมุด

- การนำสื่อและเทคนิคมาปรับใช้กับงานปฐมนิเทศนิสิต

- นำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ห้องสมุด ซึ่งต้องใช้หลายรูปแบบ และหลายช่องทาง ทั้งทาง โซเชียล และด้วยตัวบุคคล โดยการพบปะพูดคุย

- ไปปรับใช้ในเรื่องรูปแบบการพัฒนาทักษะการสอนหรือแนะนำข้อมูลเพื่อเผยแพร่ทักษะ ความรู้ด้านอื่นๆ

- พัฒนาการจัดทำสื่อ

- ผลิตนวัตกรรม หรือการสอนใหม่

- การทำสื่อที่เน้นภาพเพื่อสื่อความหมายแทนเนื้อหาวิชาการ

- นำมาปรับปรุงเครื่องมือการสอนของห้องสมุด ให้น่าสนใจมากขึ้น

- การพัฒนาวิดิทัศน์ เพื่อแนะนำ SWU IR และ/หรือ User Education

- นำมาปรับปรุงและต่อยอดในการทำสื่อเพื่อนำเสนอบริการและข้อมูลข่าวสารของห้องสมุด

- นำมาพัฒนาการอบรมของห้องสมุดให้น่าสนใจและเกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากขึ้น

- เว็บไซต์และการสร้างเกมแบบต่าง ๆ

- หาเทคนิคการสอน การสื่อสารกับผู้ใช้บริการที่เป็นนิสิต

- สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือสนับสนุนการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อตอบ
โจทย์และวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ ได้มากขึ้น
- นำมาปรับ ประยุกต์ ให้เหมาะสมกับงาน
- จัดทำคู่มือการปฏิบัติงานให้น่าสนใจ
- ก็คงนำมาพัฒนากระบวนการคิดของเราเองเป็นอันดับแรก เพราะเด็กจะมีกระบวนการ
ความคิดที่เป็นของตัวเอง เราต้องปรับตัวให้ทันตามยุคของเด็ก นำสิ่งที่เด็กคิดและทำ เอามาเป็นตัวกระตุ้น
ให้เราพัฒนาตามให้ทัน
- พัฒนาการทำงานหรือให้ความรู้กับผู้ใช้บริการในช่องทางที่หลากหลายขึ้น
- สร้างบรรยากาศให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นว่าต้องการให้ห้องสมุดเป็นแบบไหน
- ไปประยุกต์ใช้ในการสอนนิสิต และการทำกิจกรรมกับบุคลากร

9. รายงานการใช้งบประมาณในกิจกรรม

โดยใช้งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 งบเงินอุดหนุน แผนงานพื้นฐาน
ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์
จำนวนทั้งสิ้น 3,750 บาท (สามพันเจ็ดร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

10. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรม

- ด้วยสถานการณ์ปัจจุบันยังอยู่ในช่วงโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้ต้องยังอบรมใน
รูปแบบออนไลน์เท่านั้น ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้อาจทำได้ไม่เต็มที่ ทำให้มีอุปสรรคในการ
สื่อสารบ้าง

11. ข้อเสนอแนะ

ควรมีจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ อภิปรายและฝึกปฏิบัติ เรื่อง "รูปแบบการสอน Active Learning"
ในครั้งต่อไป โดยมีวิธีลงมือปฏิบัติและกรณีศึกษาร่วมด้วย

12. รูปภาพประกอบ







