

การประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากงานประจำสู่งานวิจัย (R2R) ครั้งที่ 10

“ทศวรรษ R2R พัฒนาคอนไทยคนไทยสู่สังคม ๔.๐”

วันพฤหัสบดีที่ 6 กรกฎาคม พ.ศ. 2560

ณ ศูนย์การประชุมอิมแพ็ค ฟอรั่ม เมืองทองธานี

Session “TED Talk and Group Discussion”

เวลา 13.00 – 14.30 น. ห้อง Sapphire 205

สุดารัตน์ พันธุ์เถื่อน ผู้บันทึก

สังกัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

โทร 087 761 0072 อีเมลล์ sudarad.pan@mahidol.edu

หัวข้อเรื่อง      Coaching for Project-Based Learning

วิทยากร          ดร. อติชาติ เกตตะพันธุ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Coaching คือ ผู้สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนรู้เกิดพลังในการสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใดในเรื่องที่ตนเองสนใจ ส่วนของ **Project Based Learning** คือ การสร้างผลงานจากสิ่งที่ตนเองอยากทำ โดยผู้ที่เป็น Coaching จะต้องสร้างและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการสร้างผลงาน ด้วยการสร้างให้เห็นคุณค่าของงาน เปิดมุมมองด้วยการพาไปศึกษาผลงานจากรุ่นพี่ที่ผ่านมา ทั้งยังให้เลือกหัวข้อในการสร้างผลงาน และสามารถเลือกวิธีการนำเสนอผลงานด้วยตนเองได้ โดยผู้ที่เป็น Coaching จะต้องถามซ้ำๆ ให้เจอในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการ ทำอย่างแท้จริง

ผู้สอนจะต้องกำหนดขั้นตอน และระยะเวลาในการสร้างผลงานอย่างชัดเจน เพื่อเป็นการกำหนดกรอบระยะเวลาในการส่งผลงานที่เหมาะสมให้กับตัวผู้เรียน ลักษณะของผู้ที่เป็น Coaching ที่ดีคือ “เราไม่สามารถสอนอะไรใครได้เลย เราเพียงช่วยให้เขาค้นพบสิ่งที่อยู่ในตัวเขานั้น” *Galileo Galilei* กล่าวคือ ผู้เรียนจะทำอะไรได้ดี ครูจะต้องเป็นผู้ที่เชื่อมั่นในตัวผู้เรียนเสมอ

## หัวข้อเรื่อง      Game - Based Learning

วิทยากร      ดร. เดชรัต สุขกำเนิด      มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

การใช้เกมส์ในการเรียนการสอน เกิดมาจากแนวคิดที่ว่า ในทางธุรกิจเราสนใจเพียงแค่กลุ่มเป้าหมายว่าจะทำอะไรให้กลุ่มเป้าหมายเหล่านั้นเกิดความพึงพอใจ กลับกันในทางการเรียนการสอน เราไม่ได้ให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เรียนเท่าที่ควร เป็นที่มาของการกลับมาตั้งวิเคราะห์ว่าผู้เรียนในยุคใหม่นี้มีพฤติกรรมในการเรียนเปลี่ยนไปอย่างไร จนสรุปได้ว่า ผู้เรียนยุคใหม่ชอบสิ่งที่น่าสนใจ ชอบความท้าทาย ชอบค้นหาแนวทางใหม่ ๆ นำไปสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับตัวผู้เรียนมากขึ้น

การใช้ “เกมส์” เพื่อการ “เรียนรู้” จะช่วยสร้างความรู้สึที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ทั้งให้ความสนุก มีความน่าสนใจ ได้ทดลองลงมือทำ และสุดท้ายคือได้รับความรู้สึก ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าลองทำแล้วผลออกมาเป็นอย่างไร สิ่งสำคัญคือผู้สอนจะต้องออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม