

เกมละลายพฤติกรรมในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ Game for ice breaking in online teaching

ฐิติรัศญาณ์ แก่นเพชร¹

Thitirussaya Ganpech

Received June 10, 2022 & Revise September 08, 2022 & Accepted September 09, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ โดยนำเกม ออนไลน์มาละลายพฤติกรรมในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้จักกันของผู้เรียน เพื่อให้ ผู้เรียนได้มีโอกาสเปิดเผยความเป็นตัวเอง เปิดใจรับฟังผู้เรียนคนอื่น เพื่อละลายตัวตนของผู้เรียน เช่น ตำแหน่ง หน้าที่ ภารกิจต่างๆ เป็นต้น ชั่วขณะ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมพร้อมตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดความสามัคคีเพื่อเพิ่มพื้นที่ปลอดภัยให้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันได้หรือสามารถ ทำงานเป็นทีมได้ เพื่อลดความขัดแย้งในการทำงาน เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศเป็นมิตร เพื่อก่อให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ หรือพลังความคิดบวก เป็นการระดมความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดสมาธิก่อนการ เรียนการสอน เกิดความพร้อมในการรับข้อมูลใหม่ๆที่กำลังจะเรียน การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ของ มสธ. มีผู้สอน 3 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาวิชา ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวัดผลประเมินผล อาจารย์ด้านเนื้อหาจะเป็นผู้กำหนดเนื้อหาวิชา อาจารย์ด้านเทคโนโลยีการศึกษาเป็นผู้ผลิตสื่อการศึกษา และอาจารย์ด้านวัดผลประเมินผล เป็นผู้ตรวจสอบข้อสอบ แบบประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียนให้ ข้อเสนอแนะกับอาจารย์ด้านเนื้อหาแก้ไข ส่วนสำคัญในการเชื่อมต่อระบบคอมพิวเตอร์ให้เกิดการสื่อสาร กันได้คือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านโปรแกรม แอปพลิเคชัน ช่องทางการสื่อสารต่างๆ และมีการจัด สภาพล้อมในการเรียนการสอนที่ดีจะทำให้การเรียนการสอน ผ่านไปได้ แต่อาจเกิดความตึงเครียดในการ เรียน จึงควรมีเกมละลายพฤติกรรมสำหรับรูปแบบออนไลน์มาเพิ่มสีสันในการเรียนจะทำให้เพิ่มความ น่าสนใจในการเรียน เพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การละลายพฤติกรรม; เกมละลายพฤติกรรม, สอนรูปแบบออนไลน์

สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Educational Technology Office Sukhothai Thammathirat Open University

Email: thitirussaya@gmail.com



Abstract

This article aims to present an online teaching and learning process. by using online games to dissolve behaviors in online teaching. To promote the knowledge of the learners so that students have the opportunity to reveal themselves Be open to listening to other students. To dissolve the student's identity, such as position, duties, tasks, etc., momentarily. To allow participants to prepare themselves to do activities with others to bring about unity. To add a safe space for groups of participants to work together or work as a team. To reduce conflicts at work. Work to create a friendly atmosphere to create creativity or the power of positive thinking It is an effective brainstorming session. To meditate before teaching Ready to receive new information that is about to learn. The online teaching and learning management of Thammasat University has teachers in 3 areas: subject content; in educational technology and evaluation. The content teacher will determine the course content. Educational technology teacher is a producer of educational materials. and a teacher in the assessment and evaluation department is the examiner of the exam. Pre-study and post-study assessment forms to provide feedback to teachers on revised content. An important part of connecting computer systems to enable communication is the Internet network through programs, applications, and various communication channels. And there is a good teaching environment that will allow teaching to pass. But it can be stressful to study. Therefore, there should be a game to dissolve behavior for an online format to add color in learning to increase the interest in learning. Increase student participation in learning.

Keywords: Ice breaking, Game for ice breaking, Online teaching

บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ระลอกใหม่ (Newly Emerging) มีการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง ในช่วงกลางเดือนธันวาคม ปีพุทธศักราช 2563 การติดเชื้อในจังหวัดนนทบุรี พบผู้ติดเชื้อ มากกว่า 10 ราย และ ถูกประกาศเป็นพื้นที่ควบคุม สถานการณ์ดังกล่าวมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชหรือ มสธ. ได้มีการเตรียมความ



พร้อมให้เฝ้าระวังและมีมาตรการต่างๆ อย่างเคร่งครัดตามมาตรฐานทาง กระทรวงสาธารณสุข เช่น เปิดประตูเข้า – ออก ทางเดียว, ตรวจวัดอุณหภูมิและบันทึกข้อมูลผู้มาติดต่อ ราชการ, บริการเจลแอลกอฮอล์ก่อนขึ้นอาคาร และสวมหน้ากากอนามัยตลอดเวลา เป็นต้น เพื่อเป็นการ ป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา-19 และเพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงานและผู้ที่มาติดต่อ ราชการ โดย STOU Library (2021). ได้รวบรวมและลำดับเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายใน มหาวิทยาลัย ตั้งแต่ช่วงเดือนธันวาคม 2563 ดังนี้ • 17-20 ธันวาคม พิธีพระราชทานปริญญาบัตร ปีการศึกษา 2560 มีมาตรการป้องกันโรคโควิด-19 อย่างเคร่งครัดและมีการตรวจคัดกรองโรคอย่างละเอียด โดยบัณฑิตและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในพิธี พระราชทานปริญญาบัตร รวมกว่า 4,500 คน ต้องเข้ารับการตรวจโรคด้วยการเจาะเลือด ซึ่งผลเลือดไม่ พบผู้ใดมีเชื้อโรค COVID-19 • 24 ธันวาคม ประกาศงดการสอนเสริมและฝึกปฏิบัติเสริมทักษะแบบเผชิญหน้าทุกประเภท ประจำ ภาคการศึกษาที่ 1/2563 • 25 ธันวาคม ประกาศเรื่อง ปิดทำการมหาวิทยาลัยเป็นการชั่วคราว ตั้งแต่ 25 ธันวาคม 2563 – 6 มกราคม 2564 ตามคำสั่งของผู้ว่าราชการจังหวัดนนทบุรี ที่มีประกาศให้ปิดสถานศึกษาทุกระดับเป็นการ ชั่วคราว • 25 ธันวาคม ประกาศแนวทางการจัดการเรียนการสอนในช่วงการแพร่ระบาดของ Covid-19 (ระลอกใหม่) ภาคการศึกษาที่ 1/2563 (ธันวาคม 2563-กุมภาพันธ์ 2564) แนวทางการจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของ Covid-19 (ระลอกใหม่) ภาคการศึกษาที่ 1/2563 (ธันวาคม 2563-กุมภาพันธ์ 2564) ทำให้เกิดการงดกิจกรรมเผชิญหน้าทุก รูปแบบ ทุกระดับการศึกษา ได้แก่ สอนเสริมแบบเข้ม สอนเสริมในโครงการความร่วมมือวชช. สอนเสริม ใน โครงการกำนันผู้ใหญ่บ้าน กิจกรรมร่วมเรียนรู้ (ก3) กิจกรรมฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ กิจกรรมประสบการณ์วิชาชีพ การสอบประจำภาค 1/2563 (30-31 มกราคม 2564) จะเห็นได้ว่า สถานการณ์การ งดกิจกรรมเผชิญหน้า ทำให้เกิดกิจกรรมทดแทน ได้แก่ การทำกิจกรรมทดแทนตามคะแนนที่เหลือ โดย จัดส่งกิจกรรมทางไปรษณีย์ และมีลิงก์ให้นักศึกษาดาวนโหลด กิจกรรมๆ การจัดกิจกรรมออนไลน์ ทดแทนใช้โปรแกรม MS Teams, Facebook Live, Line Live ฯลฯ การจัดสอบ ณ สนามสอบให้นักศึกษา สามารถเลือก สอบออนไลน์เป็นกรณีพิเศษ การจัดสอบ Walk-in Exam และ E-Testing (ภาษาอังกฤษ) ที่ มสธ. และศูนย์วิทย์พัฒนา กิจกรรมทดแทนจึงเป็นที่มาของการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมออนไลน์ มากขึ้น กิจกรรมละลายพฤติกรรมจึงถูกนำมาใช้ในกิจกรรมดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากเป็น กระบวนการการจัดกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกปลอดภัย ผ่อนคลาย ลดอคติ รู้สึกสบายใจ กล้าเปิด ใจยอมรับ กล้าที่จะเปิดเผยตนเองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ ได้รู้จักมากยิ่งขึ้น นิยมนำการละลาย พฤติกรรมมาใช้กับบุคคลที่เริ่มเข้าสู่สถานการณ์ใหม่ๆ สถานที่ใหม่ๆ สังคมใหม่ๆ เพื่อให้บุคคลเปิดใจทำ ความรู้จักกัน ยอมรับซึ่งกันและกัน ทำให้บุคคลทำกิจกรรม



ร่วมกันและสามัคคีในการทำกิจกรรม มีความรู้สึกเป็นพวกพ้องกัน เสริมสร้างบรรยากาศแห่งความเป็นมิตรภาพได้อย่างรวดเร็วมากกว่าการให้ บุคคลนั้นๆปรับตัวเข้าสู่สภาพแวดล้อมใหม่ๆเอง

องค์ประกอบในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานองค์ความรู้กับวัตกรรมการเรียนการสอนและเทคโนโลยีต่างๆ องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ของ มสธ. สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผู้สอน (Instructor) อาจารย์ประจำสาขาวิชาจะเป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหาองค์ความรู้ต่างๆให้กับ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา ความเชี่ยวชาญของผู้สอนทำให้การสอนออนไลน์บรรลุเป้าหมาย โดย ผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำ (Guide) เป็นพี่เลี้ยง (Mentor) เป็นผู้ฝึก (Coach) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitators) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจศักยภาพของตนเองในด้านการเรียนรู้ รวมถึงการ พัฒนาสมรรถนะในการเรียนให้มีทักษะความรู้ที่ใช้ในการทำงาน ความสามารถในการใช้เทคนิคต่างๆใน การทำงาน (Hard Skill) เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานที่เหมาะสม และการพัฒนาทักษะด้านอารมณ์ สามารถ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข (Soft Skill) รวมทั้งการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาการเรียนได้รวดเร็ว และนานขึ้น ทั้งนี้ผู้สอนต้องพัฒนาสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการส่งเสริมกระบวนการ จัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าขณะที่สอน การติดตามการเข้า เรียนของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เช่น ความถี่ของการเข้าเรียน ความต้องการในการช่วยเหลือเพิ่มเติมในการ เรียน เป็นต้น นอกจากนี้ยังควรเตรียมความพร้อมก่อนการสอน ด้วยการเรียนรู้การใช้งานในระบบ และ ทดสอบระบบการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อประเมินปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไข ปัญหาขณะดำเนินการ สอน
2. นักเทคโนโลยีการศึกษา (Educational technologist) มีหน้าที่ในการเป็นคณะกรรมการในการ ผลิตเนื้อหาในชุดวิชาต่างๆของ มสธ. ให้คำปรึกษาร่วมกันกับคณะกรรมการด้านอื่นๆในการผลิตสื่อการเรียนการสอน เป็นผู้เชี่ยวชาญในการจัดสิ่งแวดล้อมทางการเรียน และเป็นผู้ผลิตสื่อต่างๆ ได้แก่ รายการ eLearning, รายการวิทยุ, รายการโทรทัศน์, รายการสอนเสริมเพื่อการศึกษา e-Tutorial รายการต่างๆของ มสธ. เป็นรายการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนเป็นรายบุคคลสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสะดวก ของผู้เรียน จึงไม่จำเป็นต้องมีชั้นเรียน
3. นักวัดผลประเมินผล (Evaluator) เป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการวัดผล ประเมินผลของคณะกรรมการการผลิตชุดวิชา เป็นผู้รวบรวมคลังข้อสอบของ มสธ. เป็นผู้วัดประเมินผล ประสิทธิภาพของข้อสอบแต่ละข้อทุกชุดวิชาว่ามีความเที่ยง ความตรงอย่างไร นอกจากนี้ยังเป็นผู้จัดการ สอบในแต่ละระดับการศึกษาทั้ง



สถานที่จริงและระบบออนไลน์ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าผู้สอนของ มสธ. จะประกอบไปด้วย อาจารย์ประจำสาขาวิชา อาจารย์ด้าน เทคโนโลยีการศึกษา และอาจารย์ด้านวัดผลประเมินผล จึงทำให้ระบบการเรียนการสอนของ มสธ. เป็น ระบบการศึกษาทางไกลที่มีประสิทธิภาพ

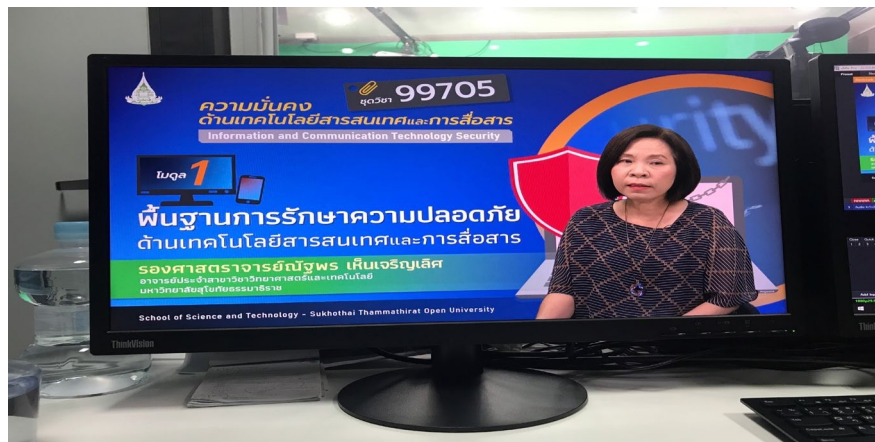
4. ผู้เรียน (Student) ผู้เรียนของ มสธ. มีทั้งบุคคลที่มีร่างกายปกติ บุคคลที่พิการ ผู้ต้องขัง พระภิกษุ หรือผู้เรียนที่มีความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ผู้เรียนเป็นผู้ที่รับเนื้อหาและองค์ความรู้จาก ผู้สอน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับสัมฤทธิ์บัตร ระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งผู้เรียน จำเป็นต้องสร้างความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีด้วยตนเอง สามารถสืบค้น วิเคราะห์ข้อมูล มีการตัดสินใจ เกี่ยวกับข้อมูลได้อย่างเหมาะสม มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ เช่น การศึกษาขอบเขตของเนื้อหา ก่อนเข้าเรียน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ การเตรียมคอมพิวเตอร์และระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้พร้อมใช้งาน การเตรียมสถานที่ สิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่เหมาะสม การฝึกฝน การใช้โปรแกรมต่างๆในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอนเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนคนอื่นๆได้ อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีความฉลาดทางอารมณ์ในการใช้สื่อ (Digital Emotional Intelligence) อย่าง เหมาะสม มีการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้กับผู้เรียนคนอื่นๆ รวมทั้งมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วย ตนเอง และมีคุณธรรม จริยธรรมในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีการส่งงานตาม กำหนดเวลา มีการทบทวนความรู้อย่างสม่ำเสมอ ในช่วงแรกของการเริ่มจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ผู้เรียนยังมีปัญหาขาดความเข้าใจในการเข้าใช้งาน ขาดความพร้อมของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5. เนื้อหา (Content) จะใช้เอกสารการสอนและประมวลสาระชุดวิชาของ มสธ. แต่ละชุดวิชามี รูปแบบการเขียนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ประกอบด้วย 15 หน่วย แต่ละหน่วยจะประกอบด้วยเนื้อหา 2-5 เรื่อง โดยแต่ละหน่วยจะมีแผนการเรียนที่ประกอบด้วยแนวคิด วัตถุประสงค์การเรียนรู้ วิธีการวัดผล ประเมินการเรียนรู้ ซึ่งนักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองสัปดาห์ละ 1 หน่วย เมื่อเรียนครบ 15 หน่วยจะ เรียนเสร็จจึงสิ้นสุดการศึกษาพอดี

6. ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet networking) เป็นระบบที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอน รูปแบบออนไลน์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตภายใน มสธ. และระบบเครือข่าย ภายนอก ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตภายในใช้ในการเชื่อมโยงระบบการเรียนการสอน ผู้ดูแลระบบคือ สำนักคอมพิวเตอร์ ส่วนระบบเครือข่ายภายนอกเป็นระบบที่นักศึกษาจำเป็นต้องเลือกใช้เอง เช่น AIS, True, Dtac เป็นต้น ระบบที่มีความเสถียรจะช่วยให้การเรียนการสอนราบรื่นมีประสิทธิภาพ ดังนั้น นักศึกษาทั่วประเทศไทยและนักศึกษาต่างประเทศควรเลือกเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมกับสภาพภูมิ ประเทศนั้นๆ



7. สื่อการเรียนการสอน (teaching materials) เป็นสื่อที่นักเทคโนโลยีการศึกษาและบุคลากรของ สำนักเทคโนโลยีศึกษาร่วมกันผลิต ประกอบด้วยรายการ 4 รูปแบบ โดยแต่ละรายการจะมี วัตถุประสงค์ของรายการ และผู้เรียนที่แตกต่างกัน ดังนี้ รายการ E-Learning ส่วนใหญ่จัดให้กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทุกประเภท นักศึกษาระดับปริญญาตรีบางสาขา และผู้เรียนสัมฤทธิ์บัตรบางสาขา โดยจะจัดการเรียนการสอนผ่าน Moodle ซึ่งเป็นระบบการจัดการเรียนการสอน (Learning Management System : LMS) แบ่งออกเป็น 9 องค์ประกอบ คือ ประกาศ, ปฐมนิเทศ, รายละเอียดสาขาวิชา, ปฏิทินการศึกษา, การมอบหมายกิจกรรม, การตรวจกิจกรรม, การให้ข้อมูลย้อนกลับ, การตอบคำถามนักศึกษา และการสนทนาสดออนไลน์ ซึ่งทั้ง 9 องค์ประกอบจะถูกใช้เป็นเกณฑ์ให้ผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาในรายการ e-Learning



ภาพที่ 1 รายการ E-Learning

รายการวิทยุ เป็นรูปแบบรายการที่นำเสนอเพียงการใช้เสียงเท่านั้นผ่านช่องทางการสื่อสาร ได้แก่ Stou Channel, Youtube, Facebook ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นผู้เรียนระดับปริญญาตรีและสัมฤทธิ์บัตร รายการ ประเภทนี้ผู้สอนจะบันทึกรายการไว้ล่วงหน้าเป็นส่วนใหญ่ มีความยาวรายการละ 30 นาที ซึ่งเป็นการสรุป เนื้อหาให้ตรง



กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของชุดวิชา ในปีการศึกษา 2564 ได้เริ่มเปลี่ยนแปลงให้ย่อเนื้อหา จากหน่วยละ 30 นาทีเป็นประเด็นสั้นๆ อย่างน้อย 4 ประเด็น ที่มีความยาวประเด็นละ 5-7 นาที เพื่อให้ สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น รายการโทรทัศน์ เป็นรูปแบบที่นำเสนอทั้งภาพและเสียง มีทั้งรูปแบบสารคดี บรรยาย สัมภาษณ์ ฯลฯ ชุดวิชาจะประกอบด้วย 4 รายการ มีความยาวรายการละ 30 นาที แต่ปัจจุบันถูกนำมาย่อเป็น ประเด็นสั้นๆ อย่างน้อย 4 ประเด็น ซึ่งมีความยาวรายการ 5-7 นาที เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ เลือกศึกษาประเด็นที่สนใจโดยใช้เวลาไม่มากนัก รายการสอนเสริมเพื่อการศึกษา e-Tutorial เป็นรูปแบบบรรยายที่ใช้ในการติว เนื้อหาอย่างเข้มข้น มีการเรียนการสอน 5 ครั้ง ผ่าน STOU Chanel, Youtube, Facebook และสื่ออื่นๆ แต่ละครั้งการสอนเสริม จะใช้เวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาของระดับปริญญาตรีทั้ง 15 หน่วย การผลิตรายการทุกประเภทต้องใช้บุคลากรจำนวนมากในการบันทึกรายการ การออกแบบ กราฟิก การตัดต่อ การตอบคำถาม นักศึกษาเบื้องต้นผ่านระบบออนไลน์ เช่น การสมัครเรียน การลงทะเบียนเรียน การซื้อวัสดุการเรียน เป็นต้น การแนะนำการใช้ระบบการเรียนการสอน Moodle, MS Team และสื่อที่เกี่ยวข้องอื่นๆ การเผยแพร่สื่อในช่องทางต่างๆ จึงเรียกได้ว่า เป็นการทำงานเป็นทีม หาก ขาดบุคลากรในด้านต่างๆจะส่งกระทบกับนักศึกษาโดยตรง

8. โปรแกรม แอปพลิเคชัน และช่องทางการสื่อสารสำหรับการเรียนการสอน (Programs, applications and communication channels for teaching and learning) มสธ. เป็นมหาวิทยาลัยเปิดที่ใช้การ เรียนการสอนแบบการศึกษาทางไกล เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเรียนเป็นรายบุคคล เรียนที่ไหน เรียน เมื่อไรก็ได้ตามความต้องการของผู้เรียน จึงมีความจำเป็นในการใช้โปรแกรม แอปพลิเคชัน และช่องทาง การสื่อสารที่หลากหลาย เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น ผู้เรียนที่มีร่างกายปกติ ผู้เรียนที่พิการทางร่างกาย ทางสติปัญญา ผู้ต้องขัง พระภิกษุ หรือผู้เรียนที่มีความแตกต่างด้านศาสนา เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงต้องคำนึงถึงความหลากหลายเหล่านี้ โปรแกรม แอปพลิเคชัน และช่องทางการสื่อสารสำหรับการเรียนการสอน จึงมีมากมาย เช่น Moodle, MS Team, Webex, STOU Media, STOU Chanel, Youtube, Facebook, Line เป็นต้น

9. สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน (Learning and teaching environment) สภาพแวดล้อมใน การเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก เนื่องจากหากผู้เรียนเรียนในสภาพที่ไม่เหมาะสม เช่น เสียงดัง มีแสงสว่างไม่เพียงพอ มีภาพเคลื่อนไหวภายนอกรบกวนตลอดเวลา เป็นต้น สิ่งแวดล้อมที่ไม่ เหมาะสมจะส่งผลกระทบต่อสมาธิในการเรียนของผู้เรียน ดังนั้นผู้เรียนจึงควรเตรียมสภาพแวดล้อมให้ เหมาะสม เช่น แสงสว่างที่เพียงพอ ไม่มีผู้คนเดินผ่านไปผ่านมา ไม่มีเสียงรบกวน เป็นต้น ผู้เรียนจึงควร จัดอุปกรณ์การเรียนเพื่อให้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ เช่น หูฟังแบบไร้สาย หูฟังแบบมีสาย แว่นตา ม่านบังแดดหรือบังสายตา อยู่ในห้องปิดไม่มีคนเดินผ่าน มีพัดลม



หากไม่เป็นห้องแอร์ แต่ต้องระวังเสียงพัดลมเข้า ไมโครโฟนเวลาที่ผู้เรียนต้องการพูดเสียงพัดลมอาจรบกวนเสียงพูดได้ เป็นต้น หากจำเป็นต้องเรียนหลาย คนอาจจัดที่นั่งให้หลังชนกัน จัดเตรียมอุปกรณ์การเรียนที่ต้องใช้เรียนให้ครบถ้วน เช่น เรียนพับกระดาษก็ ควรหากระดาษมาพับไปพร้อมกับผู้สอนจะทำให้เข้าใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

ดั่งภาพ



ภาพที่ 2 สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการละลายพฤติกรรมรูปแบบออนไลน์

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้งต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เป็นการมุ่งให้ผู้เรียนทำความรู้จักกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นต้น จึงต้องอาศัยเกมละลายพฤติกรรมประเภทที่ต้องทำความรู้จักกัน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ วัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม ทำให้ต้องใช้เกมละลายพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป สามารถสรุปวัตถุประสงค์ของการละลายพฤติกรรมได้ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมการรู้จักกันของผู้เรียน



2. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเปิดเผยความเป็นตัวเอง เปิดใจรับฟังผู้เรียนคนอื่น
3. เพื่อละลายตัวตนของผู้เรียน เช่น ตำแหน่ง หน้าที่ ภารกิจต่างๆ เป็นต้น ชั่วขณะเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมพร้อมตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น
4. เพื่อทำให้เกิดความสามัคคี
5. เพื่อเพิ่มพื้นที่ปลอดภัยให้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันได้หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้
6. เพื่อลดความขัดแย้งในการทำงาน
7. เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศเป็นมิตร
8. เพื่อก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือพลังความคิดบวก เป็นการระดมความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9. เพื่อให้เกิดสมาธิก่อนการเรียนการสอน เกิดความพร้อมในการรับข้อมูลใหม่ๆที่กำลังจะเรียน ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการละลายพฤติกรรมมักทำให้ผู้เรียนยอมละลายหน้าที่ ตำแหน่ง ภารกิจต่างๆ ชั่วขณะ เปิดใจยอมรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ สามารถทำงานเป็นทีมได้ เสริมสร้างบรรยากาศเป็นมิตร ลดความขัดแย้งในการทำงาน ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้สามารถระดมความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือ เกิดสมาธิก่อนการทำกิจกรรม เกิดความพร้อมในการรับข้อมูลใหม่ๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสร้างกติกาในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์

การเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์มีความจำเป็นต้องใช้สมาธิในการเรียนสูงกว่าการเรียนในชั้น เรียนปกติ ปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรูแบบนี้เป็นแบบหลวมๆ ตรวจสอบว่าผู้เรียนกำลังสนใจเรียนหรือไม่ได้ ยากกว่าการเรียนแบบเผชิญหน้า เมื่อผู้เรียนไม่มีความสนใจในการเรียนอาจปิดไมโครโฟน ปิดกล้องดังนั้น กติกาในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์จึงเป็นสิ่งจำเป็นมากๆ เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถ ดำเนินการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. ปิดไมโครโฟนทุกครั้งเมื่อไม่ต้องการสื่อสาร
2. ปิดกล้องตลอดเวลาในการเรียนเพื่อให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนได้
3. เมื่อต้องการพูดให้กดปุ่ม “ยกมือ” เพื่อรอคิว ถาม-ตอบ
4. ควรฝึกใช้การแชร์หน้าจอและเสียงในโปรแกรมที่ใช้สื่อสาร
5. ควรฝึกถามคำถามผ่านช่องแชทเพื่อฝากข้อความที่ต้องการสื่อสาร
6. ควรฝึกการใช้โอมจิเพื่อแสดงอารมณ์ในการมีส่วนร่วม เช่น ปรบมือ ยกนิ้วโป้ง หัวใจ เป็นต้น



7. ควรฝึกการดาวน์โหลดเอกสารการเรียนการสอนก่อนการเรียนการสอน
 8. ควรฝึกการใส่ภาพ Background เพื่อแสดงความพร้อมในการเรียน ให้ทราบสถานะว่าเป็น ผู้เรียนหรือผู้สอน เป็นการสร้างสีสันในการเรียนการสอน
 9. ไม่ทำงานอื่นๆ เช่น ประชุม ทำการบ้าน เรียนวิชาอื่นๆ เป็นต้น เมื่อผู้เรียนเข้ามาต้องพร้อม เรียนวิชาที่กำลังจะสอนเพียงวิชาเดียว ไม่ควรทำกิจกรรมอื่นร่วมกับการเรียน
 10. เตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้พร้อมเรียน เช่น หูฟัง ไมโครโฟน ลำโพง เป็นต้น หรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน เช่น หนังสือ ข้อมูลต่างๆ หากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้การสาธิตควรเตรียมอุปกรณ์ พร้อมเรียนไปพร้อมๆกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอนที่ละขั้นตอน เป็นต้น
- สรุปได้ว่า การสร้างกติการ่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอนจะช่วยให้การเรียนการสอนมี ประสิทธิภาพ หากผู้เรียนหรือผู้สอนต้องการสร้างกติกาเพิ่มเติมสามารถเพิ่มเติมได้ให้เข้าใจตรงกัน การเรียน การสอนที่ดีเป็นการสื่อสารให้เข้าใจตรงกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ผ่านเนื้อหาสาระ และช่องทางการ สื่อสาร หากมีส่วนใดที่ขาดตกบกพร่อง การสื่อสารย่อมไม่มีประสิทธิภาพตามไปด้วย

รูปแบบเกมละลายพฤติกรรมในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์

เกมละลายพฤติกรรมที่ดีควรให้ความสนุกคู่สาระ ส่งเสริมให้เกิดความปลอดภัยสบายใจ รู้สึกกล้า ที่จะแสดงออก ตรงตามวัตถุประสงค์ของการใช้เกมละลายพฤติกรรม สามารถแบ่งประเภทของเกมละลาย พฤติกรรมในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ เช่น เกมสุ่มชื่อ เกมกระดานสนทนา เกมที่มีความ หลากหลาย เกมวัดความรู้ ความจำ เกมเวทีทอง เกมรู้จักป่าว เกมทายคำศัพท์ เป็นต้น

เกมสุ่มชื่อ ตัวอย่างได้แก่ Wheel of name เป็นเกมที่ใช้เพื่อสุ่มรายชื่อผู้เรียนหรือกลุ่มกิจกรรม เพื่อให้ทราบลำดับการนำเสนอ หรือลำดับการถาม-ตอบ โปรแกรมนี้จะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนจะลุ้นว่าจะเป็นชื่อหรือกลุ่มใด โดยภาพจะหมุนจนกว่าจะหยุด มีเสียงเร้าความสนใจ มีภาพ และเสียงเอฟเฟคที่ทำให้ผู้เรียนตื่นเต้น

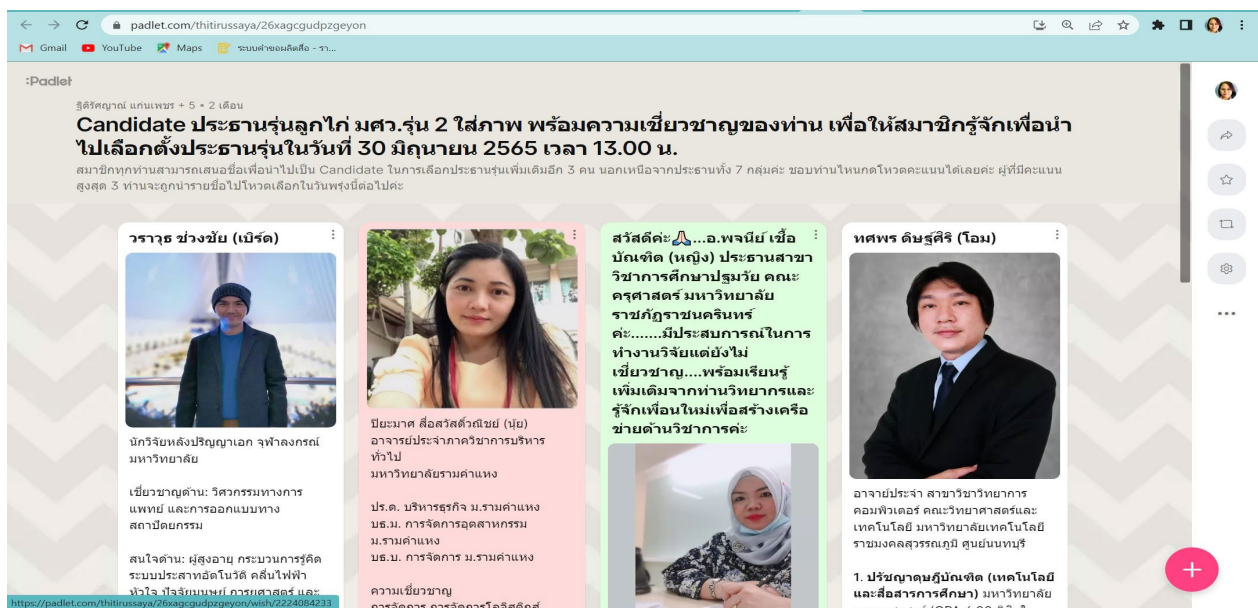




ภาพที่ 3 แสดงรูปแบบเกมละลายพฤติกรรมจาก

wheelofnames.com ที่มา <https://wheelofnames.com/> สืบค้นวันที่ 14 สิงหาคม 2565

เกมกระดานสนทนา ตัวอย่างได้แก่ Padlet คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็น ออนไลน์ รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เขียนคำถาม คำตอบ หรือสรุป เนื้อหา เป็นช่องทางแสดงความคิดเห็นของนักเรียนและครูหรือเพื่อนๆ ในชั้นเรียน เป็นโปรแกรม ที่ใช้ในการแนะนำตัว หรือสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนในประเด็นต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว Padlet สามารถโพสต์ ข้อความ รูปภาพ วีดีโอ เสียง และลิงก์เว็บไซต์ สามารถ Export ข้อมูลในบอร์ดออกมาเป็น ไฟล์ รูปภาพ pdf csv Excell หรือพิมพ์ และแชร์ผ่าน ช่องทางต่างๆ ได้ เช่น Facebook Twitter E-mail เป็นต้น

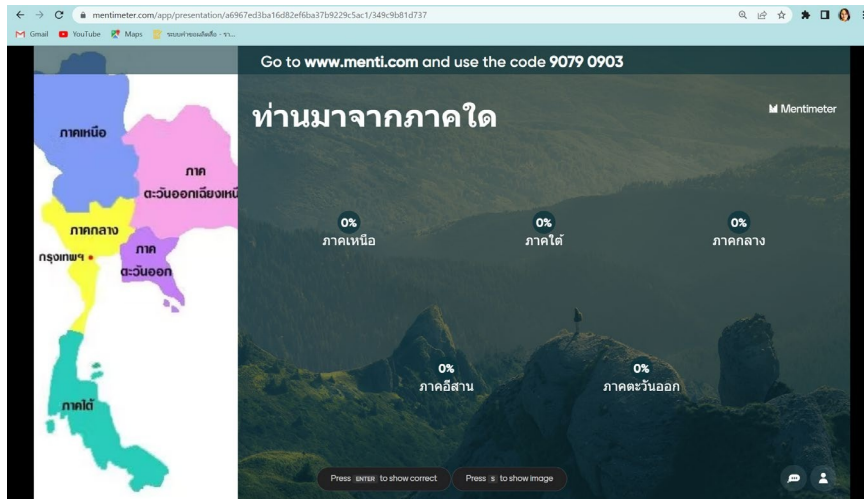


ภาพที่ 4 เกมกระดานสนทนา

Padlet ที่มา <https://padlet.com>



เกมที่มีความหลากหลาย ตัวอย่างได้แก่ Mentimeter เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับสร้างพรีเซนเทชันที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น ระดมสมอง กับผู้สอนและผู้เรียนคนอื่นๆ ผ่านแบบสอบถามออนไลน์แบบทันทีทันใด โดยสามารถสร้างได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นคำถามหลายตัวเลือก คำถามปลายเปิด ซึ่งสามารถเห็นผลลัพธ์ได้ทันที ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ เพิ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น เช่น มสธ. มีนักศึกษาจากทั่วประเทศจึงอาจออกแบบให้ผู้เรียน ตอบว่าตนมาจากภาคใด เป็นต้น

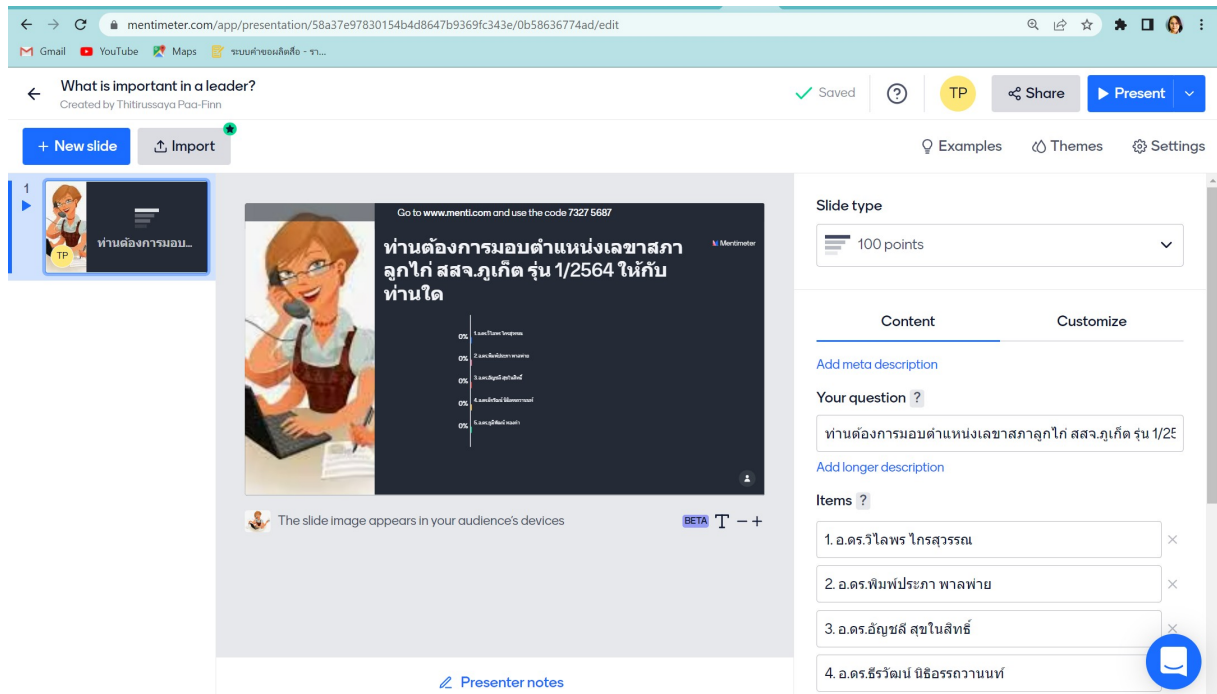


ภาพที่ 5 เกม Mentimeter

ที่มา <https://www.mentimeter.com>

หรือการเลือกตั้งเลขานุการกลุ่มอาจใช้ Mentimeter เพื่อให้ผู้เรียนร่วมโหวตเลือกตั้งได้อย่างรวดเร็ว สบายงาม น่าตื่นเต้นดังภาพ

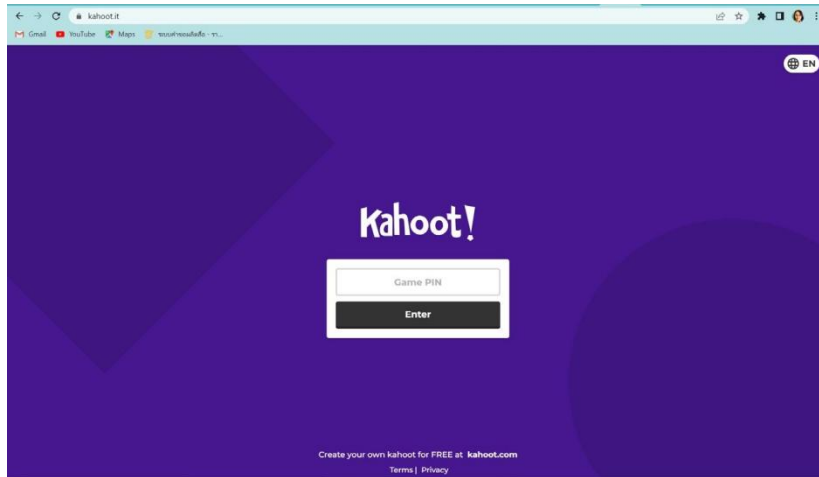




ภาพที่ 6 การเลือกตั้งเลขานุการกลุ่มอาจใช้ Mentimeter

เกมวัดความรู้ความจำ ตัวอย่างเกมได้แก่ Kahoot ซึ่งเป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด





ภาพที่ 7 เกมวัดความรู้ความจำ Kahoot! ที่มา

<https://kahoot.it>

เกม เวทีทอง เป็นการใช้ภาพในการสื่อสารให้ผู้เรียนทายว่าเป็นคำว่าอะไร อาจใช้ในการสอนวิชาภาษาไทยเพื่อให้ทายคำสุภาพิต คำพังเพย ดังภาพ

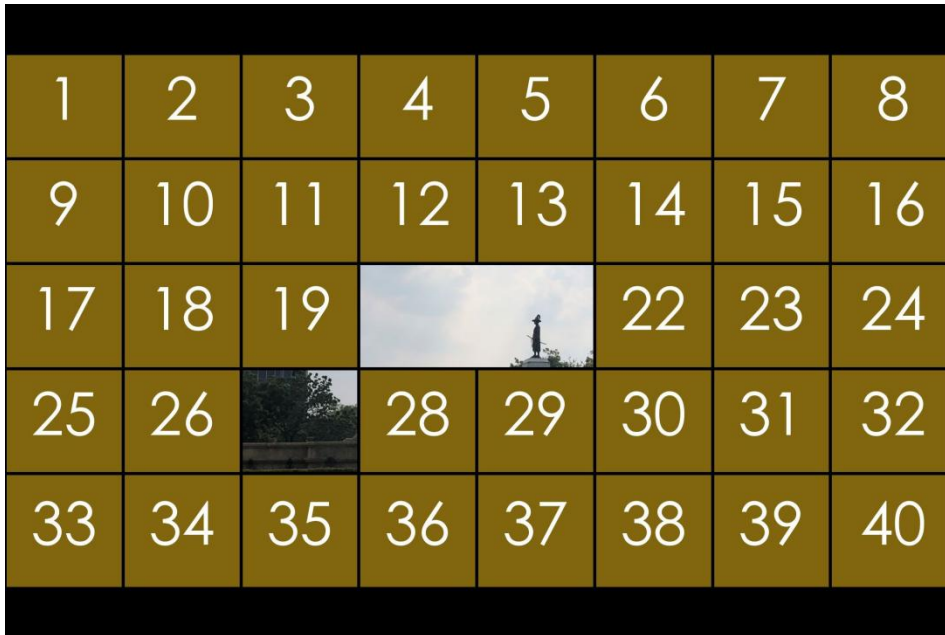


ภาพที่ 8 เกมเวทีทอง

ที่มา <https://www.dek-d.com/quiz/supertest/29303/> สืบค้นเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2565

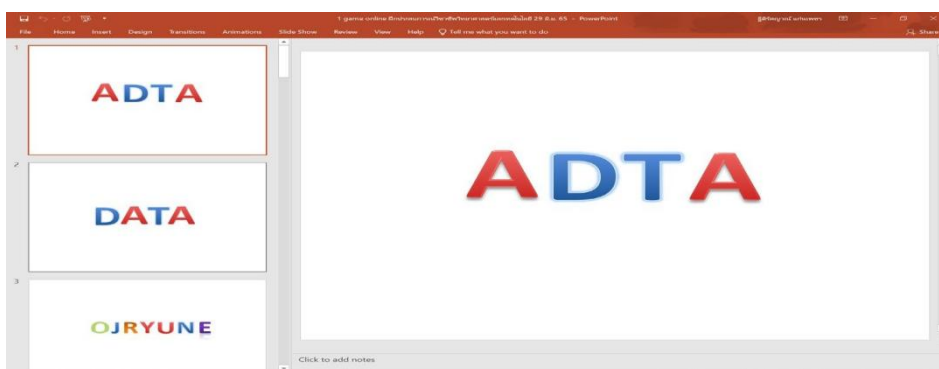


เกมรู้จักป่าว ในที่นี้ใช้เพื่อการนำเสนอให้ผู้เรียนรู้จักสถานที่ในมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช โดยสร้างจากโปรแกรม PowerPoint ให้นักศึกษาช่วยกันเลือกหมายเลข ผู้สอนจะเป็นผู้คลิกหมายเลขนั้นๆ จะภาพปรากฏภาพทีละช่อง หากนักศึกษาท่านใดทายถูกต้องก่อนจะมีการนับคะแนน ขึ้นอยู่กับกติกาที่สร้างขึ้นว่าจะนำคะแนนไปทำอะไร เช่น ได้รับเสียงปรบมือ ได้รับคะแนนกิจกรรม เป็นต้น



ภาพที่ 9 เกมรู้จักป่าว

เกมทายคำศัพท์ เป็นการให้ผู้เรียนร่วมทายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ตนเรียนอยู่ และเฉลยคำศัพท์เหล่านั้น พร้อมเชื่อมโยงว่าคำศัพท์เหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องอย่างไรกับสาขาวิชาที่นักศึกษาเรียนรู้

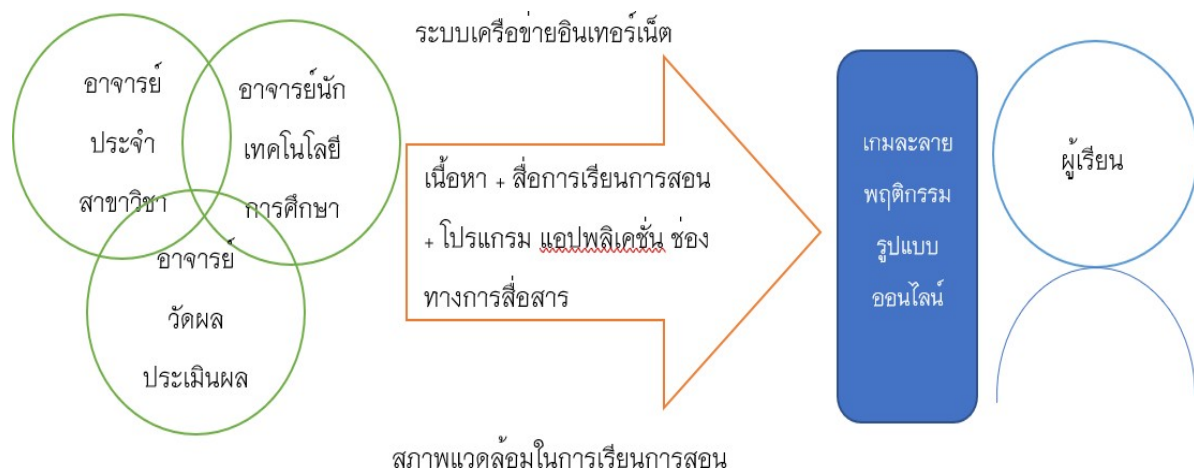


ภาพที่ 10 เกมทายคำศัพท์



องค์ความรู้ ที่ได้จากการศึกษา

องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการสังเคราะห์การเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ของ มสธ. ที่สามารถนำเกมในระบบออนไลน์มาทำการละลายพฤติกรรมให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพื่อส่งเสริมการรู้จักกันของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสเปิดเผยความเป็นตัวเองเปิดใจรับฟัง ผู้เรียนคนอื่น เพื่อละลายตัวตนของผู้เรียนเช่น ตำแหน่งหน้าที่ ภารกิจต่างๆ เป็นต้นช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมพร้อมตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นเป็นต้น เพื่อทำให้เกิดความสามัคคีเพื่อเพิ่มพื้นที่ปลอดภัยให้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ทำงานร่วมกันได้หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้เพื่อลดความขัดแย้งในการทำงานเพื่อเสริมสร้าง บรรยากาศเป็นมิตร เพื่อก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือพลังความคิดบวก เป็นการระดมความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดสมาธิก่อนการเรียนการสอน เกิดความพร้อมในการรับข้อมูลใหม่ๆที่กำลังจะเรียน ดังนี้



ภาพที่ 11 สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน

สรุป

การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ของ มสธ. มีผู้สอน 3 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาวิชา ด้านเทคโนโลยี การศึกษาและด้านวัดผลประเมินผล อาจารย์ด้านเนื้อหาจะเป็นผู้กำหนดเนื้อหาวิชา อาจารย์ด้านเทคโนโลยี การศึกษาเป็นผู้ผลิตสื่อการศึกษา และอาจารย์ด้านวัดผลประเมินผลเป็นผู้ตรวจสอบข้อสอบ แบบประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียนให้ข้อเสนอแนะกับอาจารย์ด้านเนื้อหาแก้ไข ส่วนสำคัญในการเชื่อมต่อระบบคอมพิวเตอร์ให้เกิดการสื่อสารกันได้คือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านโปรแกรม แอปพลิเคชัน ช่องทางการสื่อสารต่างๆ และมีการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนที่ดีจะทำให้การเรียน การสอนผ่านไปได้ แต่อาจเกิดความตึงเครียดในการเรียน



จึงควรมีเกมละลายพฤติกรรมสำหรับรูปแบบออนไลน์มาเพิ่มสีสันในการเรียนจะทำให้เพิ่มความน่าสนใจในการเรียน เพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ห้องสมุด มสธ. (2564). ย้อนเหตุการณ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชกับสถานการณ์ COVID-19 แพร่ระบาดระลอกใหม่. สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม 2565, จาก <https://library.stou.ac.th/2021/02/relive-stou-and-covid-19-2021/>

วิทยา วาโย และคณะ. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาด ของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9 ปีที่ 14 ฉบับที่ 34 พฤษภาคม.-สิงหาคม 2563.

Translated Thai References

STOU Library (2021). Throwback to Sukhothai Thammathirat Open University with the new wave of COVID-19 epidemic situation. Retrieved on 14 August 2022, from <https://library.stou.ac.th/2021/02/relive-stou-and-covid-19-2021/> (In Thai)

Wittaya Wayo et al. (2020). Online teaching under the epidemic situation of the COVID-19 virus. : concept and application of teaching and learning management. Journal of Health Center 9, Year 14, Issue 34, May.-August 2020. (In Thai)

เว็บไซต์

<https://padlet.com/>

<https://wheelofnames.com>

<https://www.dek-d.com>

<https://kahoot.it>

