

สรุปแผนงานโครงการสำหรับประชาสัมพันธ์

ชื่อโครงการวิจัย การวิจัยและพัฒนาห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในสาขาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้อง

ชื่อนักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา เชื้อทอง, อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พังครุ กรุงเทพมหานคร

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ 2555 (ระยะเวลาดำเนินการ 2556-2557: 1 ปี 6 เดือน)

เบอร์ติดต่อ โทรศัพท์ 0-24708565 มือถือ 081-4289275 โทรสาร 0-24708561 e-mail: surapon.boon@kmutt.ac.th

ประเด็นปัญหาก่อนการวิจัย

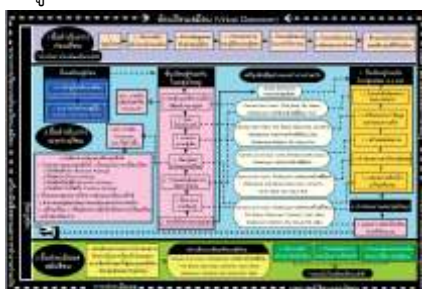
ในสังคมปัจจุบันการพัฒนาคนให้มีคุณภาพเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการสร้างคนให้มีความรู้มีภูมิปัญญารู้เท่าทันโลก เปิดโอกาสให้คนไทยทุกคนสามารถคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผล มีความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2545) ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ทุกคนมีและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ตั้งนั้นเพื่อให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม จึงควรพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นในการส่งเสริม และพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของประเทศแต่จากการศึกษาของสำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ โดยการสำรวจสภาพปัญหาในการศึกษาในประเทศไทยพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสามารถน้อยลงในด้านกระบวนการคิดสร้างสรรค์จึงควรมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ การสร้างสภาพแวดล้อม การจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย วิธีการอบรมเลี้ยงดู เทคนิควิธีการสอนที่ถูกต้องเหมาะสม (อารี พันธุ์ณี, 2540) ดังนั้นผู้สอนจึงควรตระหนักถึงการหาวิธีการต่างๆ มาใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยและพัฒนาห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในสาขาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้องนี้ จึงเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบของการศึกษาให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้มากที่สุด ซึ่งห้องเรียนเสมือนจริงเป็นการจัดทรัพยากรการเรียนรู้บนเครือข่าย ให้เสมือนการเรียนในห้องเรียนจริง ดังนั้นการวิจัยและพัฒนาห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในสาขาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้องจึงเป็นการนำแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

การแก้ปัญหาโดยใช้ผลงานวิจัย

องค์ความรู้ที่ค้นพบจากการวิจัยเพื่อให้ผู้สอนมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเสมือนโดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในสาขาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย 6 องค์ประกอบคือ 1) ระบบการเรียนบนห้องเรียนเสมือน 2) เครื่องมือสื่อสารและการทำงานร่วมกัน 3) เนื้อหา สื่อ และแหล่งการเรียนรู้ 4) บทบาทผู้เรียนและผู้สอน 5) กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย 6) การประเมินผล สำหรับขั้นตอนการเรียนรู้ร่วมกันมี 3 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นตอนการก่อนเรียน 2) ขั้นตอนการระหว่างเรียน ประกอบด้วยขั้นตอนย่อยคือ 2.1) ขั้นเตรียมผู้เรียน 2.2) ขั้นเรียน ประกอบด้วย กิจกรรมในกลุ่มใหญ่ การกระตุ้นและดึงความคิดเพื่อสร้างแรงจูงใจ บอกวัตถุประสงค์ ทบทวนความรู้เดิม เรียนรู้และนำเสนอบทเรียน กำหนดหัวข้อผลงานโดยการโหวต ชี้แนวทางการเรียนรู้ ร่วมจัดกิจกรรมในกลุ่มย่อย (การทำกิจกรรมในกลุ่มย่อย กำหนดหัวข้อโดยการโหวต เตรียมและแสวงหาข้อมูลระดมความคิด สร้างสรรค์ผลงาน นำเสนองานภายในกลุ่มย่อย แสดงความคิดเห็น ดิชม โหวตให้คะแนน) จากนั้นกลุ่มย่อยนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่ กลุ่มใหญ่แสดงความคิดเห็น ดิชม โหวตให้คะแนน และ 3) ขั้นประเมินผล

จากผลงานวิจัยที่ช่วยผู้สอนให้ออกแบบการสอนอย่างเป็นระบบแล้ว คู่มือของรูปแบบได้เป็นแนวทางในการประยุกต์ไปสู่การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้

รูปภาพประกอบ



รูปแบบของห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในสาขาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้อง