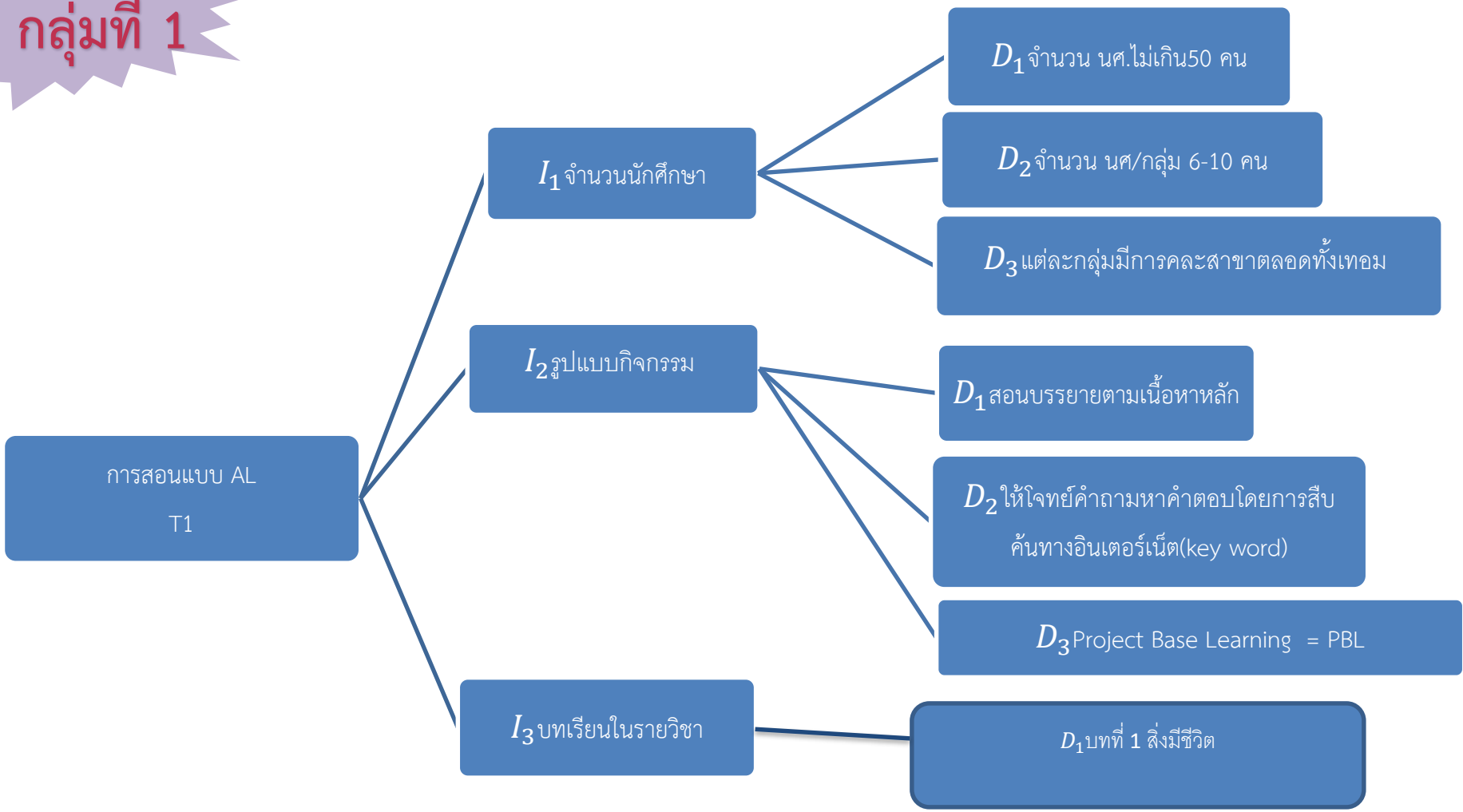


กลุ่มที่ 1



Project Base Learning : PBL

เทคนิค	บทบาทที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม/แผนฯ	การประเมินผล	สื่อการสอน
การสอนค่ายโครงการ	- ให้คำแนะนำ ขอบเขต - สรุป - ประเมิน ผลงาน วิธีการ	- การกำหนดเนื้อหา “สิ่งมีชีวิตที่โดดเด่นใน สาขาวิชาที่นักศึกษา เรียน”	- ผู้สอนมอบหมายงาน พร้อมเกณฑ์ประเมิน - ผู้เรียนนำเสนอโครงการ ผ่านระยะ	- ประเภทของเนื้อหา - กระบวนการทำงานเป็น ทีม - ความคิดสร้างสรรค์ - การนำเสนอ - เวลาในการนำเสนอ	ตัวอย่างโครงการเก่า หน้าศึกษาปีก่อนๆ

\*\*\*\*\*



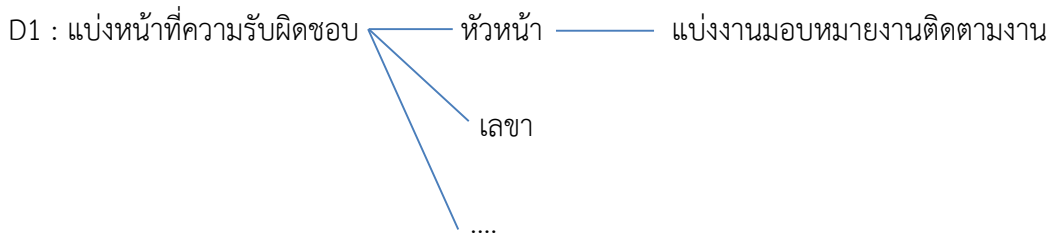
Task active base learning

I1 เลือกหัวข้อที่ใช้ในการทำกิจกรรม(การทำหญาหมักเป็นอาหารสัตว์)  
D1 นักศึกษาสามารถปฏิบัติงานได้จริง มีวัสดุ+อุปกรณ์พร้อม

I2 รูปแบบ → Projected base  
D1 นักศึกษาเลือกวิธีการทำ+วัสดุ  
เพราะให้มีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

I3 จำนวนนักศึกษาต่อห้อง 30 คน  
D1 – แบ่งกลุ่ม 6 คน 5 กลุ่ม  
D2 – เข้าแถว เรียกเลข 1 – 5 แบ่งตามกลุ่ม  
เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ทำงานกับเพื่อนต่างกลุ่มกัน ร่วมแชร์ไอเดียกัน

I4 บทบาทของนักศึกษา



เพื่อฝึกทำงานเป็นทีม เรียนรู้ร่วมกัน

D2 : เสนอโครงการ เพื่อความก้าวหน้าเป็นระยะว่าทำได้หรือเปล่า และใช้วัสดุไม่.....  
: ให้ส่ง report เพื่อดูความก้าวหน้าเป็นระยะ  
: นำเสนองาน + ส่งผลงาน(หญาหมัก) เพื่อฝึกการนำเสนอ และเปลี่ยนผลการศึกษาด้วยตนเอง

I5 บทบาทของอาจารย์

: ก่อนเรียน : วางแผนและ จัดเตรียมอุปกรณ์และ สถานที่เพื่อให้ นักศึกษา มีความพร้อม + มั่นใจใน  
การจัดกิจกรรม

: ช่วงเรียน : สอนเนื้อหาเบื้องต้น + จากใบงาน เพื่อให้ นักศึกษา เข้าใจโจทย์ตรงกัน

: หลังเรียน : ผลงาน (หญาหมัก) + การนำเสนอ เพื่อประเมินให้คะแนน โดยมาจากเพื่อน + อาจารย์

\*\*\*\*\*

# กลุ่มที่ 3

เทคนิคการสอน	บทบาทผู้สอน	เนื้อหา	กิจกรรม/แผนการสอน	การประเมินผล	สื่อการสอน
<p>การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (วิชา Thinking)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ให้คำแนะนำ</li> <li>-ยกตัวอย่างกรณีศึกษา</li> <li>-สรุป</li> <li>-ประเมิน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ตั้งกรอบโจทย์ปัญหาตามเนื้อหาที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ใช้เกมส์ Kahoot นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของนักศึกษา ก่อนเข้าสู่บทเรียน</li> <li>- อาจารย์ เริ่ม เข้าสู่บทเรียนโดยการบรรยาย</li> <li>- อาจารย์ ยกตัวอย่างกรณีศึกษา พร้อมแบ่งกลุ่ม</li> <li>-แต่ละกลุ่มเรียนรู้โดยการวิเคราะห์วิดีโอ แล้วให้แต่ละกลุ่ม แสดงความคิดเห็น เขียนสรุป</li> <li>-แต่ละกลุ่มนำเสนอสิ่งที่วิเคราะห์ได้จากวิดีโอ</li> <li>-อาจารย์สรุปภาพรวมพร้อมข้อเสนอแนะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ประเมินจากผลคะแนนที่เล่นเกม Kahoot ก่อนเข้าสู่บทเรียน</li> <li>-ประเมินพฤติกรรมความร่วมมือภายในกลุ่ม</li> <li>-ประเมินจากกระบวนการคิดที่ นักศึกษา แต่ละกลุ่มนำเสนอ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-เกมส์ Kahoot</li> <li>-ตัวอย่างกรณีศึกษา</li> <li>-วิดีโอกรณีศึกษา</li> </ul>

## กลุ่มที่ 4

กระบวนการคิดและการแก้ปัญหา (เนื้อหาไม่เยอะ, ฝึกทักษะในการคิด)

จำนวนนักศึกษา 6-10 คน

- จำนวนที่เหมาะสม
- ควบคุมง่าย
- ได้ความคิดหลากหลาย

แบบ ก.จัดกิจกรรม

- Activity based learning
- สอดคล้องกับกายารายวิชา : วางเกมส์เป็น Photo Street
- Thinking based Learning
  - ผ่านกิจกรรม
  - ผ่านปัญหา

บทบาท นศ.

- มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้
- ต้องสามารถสรุปผลจากผลกิจกรรมเป็นความคิดรวบยอด
- กล้าแสดงออก

บทบาทอาจารย์

ก่อนเข้าห้อง วางแผนการแบ่งกลุ่ม ไม่มีการควบคุมกิจกรรม การสรุปกิจกรรมเชื่อมโยงความสัมพันธ์เข้ากับเนื้อหา

- ประชุมเตรียมความพร้อม เพื่อมองเห็นเป็นภาพเดียวกันให้ราบรื่น
- เตรียมอุปกรณ์ในการดำเนินงาน

ในห้อง

- เชื่อมโยงระหว่างกิจกรรม สิ่งที่ต้องการถ่ายทอดเพื่อให้คิดอย่างมีระบบและมีแบบแผน

หลังเสร็จ

- สรุปประเด็นที่ได้
  - ประเมินผลผู้เรียน
- } เพื่อดู feedback ว่าตรงกับวัตถุประสงค์ต้องการ  
} เพื่อดูว่าเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน , เพื่อปรับปรุงต่อไป

**คู่มือที่เหมาะสม** (กับ Thinking based learning) : ในการทำกิจกรรม my mapping ร่วมกัน เพื่อ สามารถดึงความรู้ของเด็กแต่ละคนออกมา,คิดอย่างเป็นระบบกว้างปลา

แผนภูมิ ฝึกฝนทักษะนำเสนอให้เหมาะสมกับข้อมูล

STEM Game บูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามา ฝึก การดึงความรู้ในด้านต่าง ๆ มาใช้แก้ปัญหา

**พฤติกรรมเด็ก** :ที่อยู่ในคลาส(พฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเรียน) → ต่อต้าน → ctrl. อย่างไร

D1 ถ้า นศ. มีพฤติกรรมให้ความร่วมมือ,สนใจแสดงว่า อาจารย์มีการออกแบบกิจกรรมได้ดี

D2 ถ้า นศ. ไม่สนใจ(บางคนในกลุ่ม) แล้ว 1.ปรับเปลี่ยนกิจกรรม

2.สร้างเงื่อนไข/ข้อตกลงร่วมกัน ก่อนเริ่มกิจกรรม

\*\*\*\*\*

# กลุ่มที่ 5

## วิชาวางแผนการทดลอง

### 1. เทคนิควิธีการสอน

(Problem-based Learning)

### 2. บทบาทผู้สอน

- ชี้แนะ
- ตั้งคำถาม
- สรุปร
- ประเมิน

### 3. เนื้อหา

- การทดลองแบบสุ่มเป็นวิธีการทางสถิติทำให้ผลออกมาเป็นที่น่าเชื่อถือ

### 4. กิจกรรม / แผนการสอน

- ยกสถานการณ์หรือหลายสถานการณ์
- Kahoot ในบทนำ และยกตัวอย่างจากงานวิจัย
- การเปรียบเทียบความแปรปรวน
- ยกตัวอย่างงานวิจัยให้นักศึกษา เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านและทำความเข้าใจหลังจากนั้นให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม

### 5. การประเมินผล

- การนำเสนอ กระบวนการคิด
- การตอบคำถาม
- การสังเกต
- ทำแบบทดสอบ เพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจ

\*\*\*\*\*