

การจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ศิรดา มีแก้ว¹

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ของการนำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เกี่ยวกับบทบาทครูไทยกับการสอนในยุคโควิด-19 แอปพลิเคชันกับการสอนนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากห้องเรียนสู่การเรียนรู้จากที่พักอาศัย (Learn From Home) การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่ส่งผลกระทบให้สถาบันการศึกษาทั่วประเทศถูกสั่งปิดเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ทำให้นักเรียน นักศึกษา และครูผู้สอน ต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้ยังคงดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง การบริหารจัดการต่อการเรียนการสอนต้องเข้าถึงนักเรียนทุกคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และก่อให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ควบคู่ไปกับการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา เพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้และเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ได้แม้จะเรียนอยู่ที่บ้าน โดยครูผู้สอน ผู้ปกครอง รวมถึงนักเรียนต้องเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และบริบทในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ รวมทั้งควรคำนึงถึงสุขภาพทางด้านร่างกาย จิตใจ และสุขอนามัยต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้; แอปพลิเคชัน; ประถมศึกษา; โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

ประเภทบทความ: บทความวิชาการ

¹โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

9 เขตบางเขน แขวงอนุสาวรีย์ กรุงเทพมหานคร 10220 ประเทศไทย, อีเมล: sirada.me@pnru.ac.th



Learning Management in the Epidemic Situation of the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) with the Use of Application for Elementary School Students

Sirada Meekaew¹

Abstract

Learning management in the epidemic situation of the Coronavirus disease 2019 (COVID-19) with the use of application for elementary school students has the objective to present the concept of learning management in the epidemic situation of the Coronavirus disease 2019 (COVID-19) by using an application for primary school students, about the role of Thai teachers in teaching in the Covid-19 era. The applications for teaching elementary school students have changed the model of learning management from the classroom setting to an online or home setting (Learn From Home). The epidemic of COVID-19 affected educational institutions across the country to be closed to prevent the spread of disease, causing students and teachers to adapt to online teaching so that learning can continue. Teaching and learning management must be able to reach all students effectively and cause success in education. Online learning is conducted along with the use of applications for teaching elementary level students to learn with fun and increases interaction even when studying at home. Teachers, parents, and students need to prepare electronic devices and the context of online teaching as well as take into account physical, mental, and sanitary health.

Keywords: Learning Management; Application; Elementary School; Coronavirus Disease 2019

Type of Article: Academic Article

¹Phranakhon Rajabhat University Demonstration Elementary School

9 Changwattana Road, Bangkhen, Bangkok 10220, Thailand, E-mail: sirada.me@pnru.ac.th

บทนำ

การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในปัจจุบัน ทำให้ประเทศไทยมีผู้ติดเชื้อเป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ และระบบสาธารณสุข นอกจากนั้น หนึ่งในผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 ที่สำคัญ คือ การเรียนรู้หรือการศึกษาของเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งจากสถานการณ์การแพร่ระบาดในปัจจุบัน ส่งผลให้โรงเรียนทั่วประเทศไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนในรูปแบบ On-Site ได้เต็มรูปแบบ แต่โรงเรียนก็ต้องเปิดการเรียนการสอนตามปกติแบบวิถีใหม่ ในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ On-Line, On-Hand และ On-Demand หรือรูปแบบอื่น ๆ ตามความเหมาะสมกับสภาพความพร้อมตามบริบทของโรงเรียน ครูผู้สอน และนักเรียน ตามแนวคิด “การเรียนรู้ นำการศึกษา โรงเรียนอาจหยุดได้ แต่การเรียนรู้หยุดไม่ได้” (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) ปัจจุบันจึงมีรูปแบบการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยการนำโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เกิดการแบ่งปันประสบการณ์และความรู้ซึ่งกันและกันจากการสนทนาผ่านอุปกรณ์การสื่อสารออนไลน์ เน้นการสื่อสารแบบสองทาง เพราะฉะนั้นการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สามารถสร้างแอปพลิเคชัน เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนได้แค่เพียงปลายนิ้ว ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหาได้จาก ทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าปฏิสัมพันธ์ของครูผู้สอนและผู้เรียนจะลดน้อยลง การเรียนรู้ยังมีอยู่ เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบ จากห้องเรียนสู่โทรศัพท์มือถือหรือเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น ทุกคนอาจคุ้นชินกับภาพห้องเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมากรวมตัวกันใช้หนังสือเหมือนกัน สื่อประกอบการสอนเหมือนกัน และมีวิธีการประเมินผลที่เหมือนกัน เพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกัน ในการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์นั้น เป้าหมายของการศึกษาอาจยังคงเดิม เพียงแต่ผู้เรียนสามารถใช้วิธีที่แตกต่างในการไปถึงจุดหมายได้ ผู้เรียนบางคนอาจเรียนรู้ได้เร็วกว่าหากได้ดูภาพหรือคลิปวิดีโอ แต่ผู้เรียนบางคนอาจชอบการฟังครูผู้สอนบรรยาย เพราะรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เหมือนกันจึงต้องกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม การจัดการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันจึงเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้สามารถดำเนินการเรียนการสอนให้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา แอปพลิเคชันเป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ต เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีการพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาออกมามากมาย ซึ่งสามารถช่วยเหลือการสอนของครูผู้สอนทั้งในและนอกชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อีกด้วย รวมทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการใช้แอปพลิเคชันได้ตลอดเวลา

ในปัจจุบันยังมีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) อย่างต่อเนื่อง นอกจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป จากห้องเรียนสู่การเรียนรู้จากที่พักอาศัย (Learn From Home) อีกหนึ่งสิ่งที่จะต้องเปลี่ยนแปลงควบคู่ไปกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ บทบาทของครูผู้สอน เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป บทบาทครูไทยจึงต้องเปลี่ยนแปลง



แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

รูปแบบการสอนแบบใหม่อีกรูปแบบหนึ่งภายใต้กระแสแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบของการบูรณาการปรับใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งเรียกว่า “การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)” เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ผสมผสานโมดูล (Module) การเรียนการสอนหลายรูปแบบเข้าด้วยกันเป็นลักษณะของการผสมผสานการเรียนทางไกล (Distance Learning) ผ่านระบบเครือข่าย Online ร่วมกับการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face) ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้จะให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม และถูกต้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนการสอน

การเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบอย่างเป็นระบบเกิดขึ้นในห้องเรียน แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ รวมถึงห้องเรียนเสมือนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีเป้าหมายสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งอาจมีกิจกรรมการเรียนในห้องเรียนร่วมกับการเรียนออนไลน์ได้ทั้งแบบการสื่อสารในเวลาเดียวกัน และการสื่อสารต่างเวลา ซึ่งใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมกระบวนการเรียนตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สำนักบริหารวิชาการ, 2563)

ในการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานให้ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้นั้นนักออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Designer) ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนที่กำหนดไว้ระยะเวลาในการเรียน รวมถึงความแตกต่างของรูปแบบการเรียนรู้ และรูปแบบการคิดของผู้เรียนเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การออกแบบบทเรียน และการประเมินผลการเรียนจากจุดเด่นของการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่ทำให้ความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและเพื่อนผู้เรียนคนอื่น ๆ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนใกล้ชิดกันมากขึ้น ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันได้โดยสะดวก สามารถเข้าใจเพื่อนร่วมชั้นเรียนและเคารพเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียน มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้รับผลป้อนกลับจากการเรียนได้โดยทันที ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการในการเรียนของผู้เรียนแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพที่ผู้เรียนแต่ละคน

การเรียนการสอนออนไลน์

การเรียนการสอนออนไลน์ ประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ (1) Knowledge Acquisition ส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญที่ผู้สอนจะต้องจัดเตรียมเนื้อหาความรู้เพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียน (Content Delivery) เช่น การจัดทำสไลด์ วิดีทัศน์ การบรรยายถ่ายทอดสดให้ผู้เรียนรับชม รวมทั้งการเตรียมกลยุทธ์ในการสอน (Instructional Strategies) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้จากเนื้อหาที่ผู้สอนเตรียมไว้ (2) Knowledge Construction ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Activities) และการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment for Learning) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และเป็นไปตามเป้าหมายที่วางแผนไว้

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์มีโหมดของการสื่อสาร 2 ลักษณะที่ต้องทำความเข้าใจและใช้งานอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความพร้อม และสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน คือ

1. Synchronous Learning (Anywhere, Real-Time Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับผู้เรียนอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันแต่ต่างสถานที่ โดยใช้เทคโนโลยีการประชุมทางไกล เช่น Blackboard Collaborate, ZOOM Video meeting Google meets, MS-Teams, LINE Video Call หรืออื่น ๆ ทั้งนี้ มิได้จำกัดแต่เพียงการใช้เครื่องมือประชุมทางไกลหรือการถ่ายทอดเท่านั้น แต่อาจหมายถึงการให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามกำหนดภายในเวลาเดียวกันแต่อยู่กันคนละสถานที่

2. Asynchronous Learning (Anywhere, Anytime Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดต่างเวลาและต่างสถานที่ ให้อิสระและความสะดวกแก่ผู้เรียน โดยผ่านระบบห้องเรียนเสมือน ระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System--LMS) ซึ่งเอื้ออำนวยให้ผู้สอนสามารถอัปโหลดสื่อการสอนที่ได้จัดเตรียมไว้แล้วล่วงหน้าขึ้นบนระบบเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาได้ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น กระดานสนทนา บล็อก วิกี หรือเทคโนโลยีผ่านระบบคลาวด์อื่น ๆ

สิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรคำนึงถึง คือ ความพร้อมด้านเทคโนโลยีของผู้เรียนเป็นสำคัญ ตลอดจนคำนึงถึงวิธีสอนที่เหมาะสม และสอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียน ก่อนที่จะตัดสินใจสอนออนไลน์แบบ LIVE หรือ Synchronous Learning

แนวคิดการเรียนแบบยืดหยุ่น

การเรียนแบบยืดหยุ่น (Flexible Learning Approach) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนและสามารถบริหารตนเองได้ โดยสามารถตัดสินใจว่าจะเรียนอะไร เรียนอย่างไร เรียนเมื่อไหร่ และเรียนที่ไหนก็ได้ตามศักยภาพความสนใจและความถนัดของตนเอง โดยเน้นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการเลือกและวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ รู้จักวางแผนการใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์และตรงกับความต้องการมากที่สุด

คุณลักษณะ 3 ประการ ที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนแบบยืดหยุ่น

1. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมต้องมีหลากหลาย เพื่อเอื้อต่อวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นตลอดเวลา การนำวิธีที่ยืดหยุ่น (Flexible Approach) มาใช้ในการเรียนและการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ได้หลายวิธี เช่น การเรียนแบบเปิด (Open Learning) การเรียนทางไกล (Distance Learning) การเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Learning) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากขึ้น รวดเร็ว และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่าย นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามศักยภาพและความสนใจของตนเอง

2. ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเนื้อหาและกิจกรรมต้องตอบสนองความสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถเรียนได้เต็มศักยภาพ โดยเน้นการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดสภาพการเรียนรู้ควรจัดในลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 ให้ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเวลาเรียนและสถานที่ได้ตามความต้องการ

2.2 การจัดหน่วยการเรียนรู้ (Modules) หรือโปรแกรมการเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามความสนใจ และสามารถเลือกที่จะเรียนกับผู้สอน และเพื่อนคนอื่น ๆ ได้หลากหลาย



2.3 การประเมินผลจะต้องสอดคล้องกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ อาจจัดได้หลากหลายให้เป็นทางเลือกในการเรียนการสอน ได้แก่ การเรียนเป็นคู่ หรือการเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือเรียนโดยการปรึกษากับผู้สอน

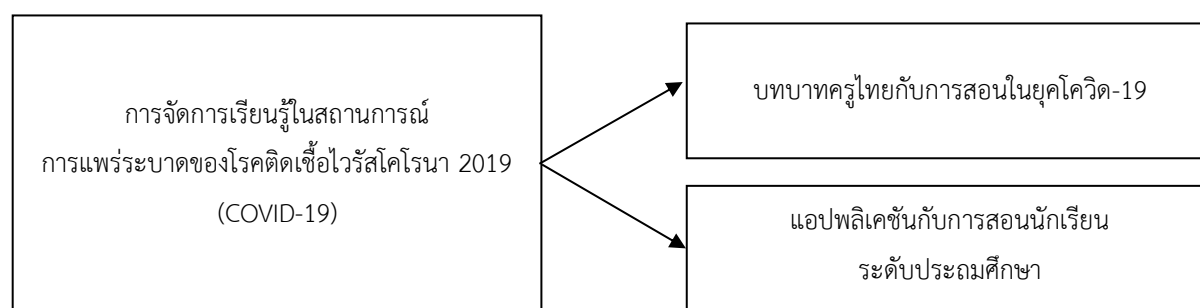
2.4 เน้นให้ผู้เรียนลงปฏิบัติหรือลงมือกระทำด้วยตนเอง (Active Learners) ไม่ใช่การเรียนแบบเป็นผู้รับ (Passive Learners) แต่ฝ่ายเดียว

3. มีแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกเวลา ทุกสถานที่ ทั้งนี้ การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นมีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลการเรียนรู้ที่หลากหลาย วางแผนการใช้แหล่งข้อมูลเพื่อเป้าหมายต่าง ๆ เลือกและวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาที่กำหนดให้ และนำเสนอในรูปแบบของการรายงาน

4. พัฒนาศักยภาพการจัดการข้อมูล และนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบในการวิเคราะห์

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ผู้เขียนนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้



ภาพ 1 กรอบในการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์

บทบาทครูไทยกับการสอนในยุคโควิด-19

การจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลให้ในปัจจุบันมีแนวทางจัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสารสนเทศมากขึ้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีอย่างมากมายในโลกปัจจุบัน ครูผู้สอนจึงค่อยเป็นผู้อำนวยความสะดวกผู้จัดการเรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้เรียน จึงต้องปรับตัวและเตรียมทักษะเพื่อรับมือกับแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่อย่างทันทั่วทั้งที่ พร้อมรับกับสถานการณ์ความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นได้อยู่เสมอ การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือระบบปฏิบัติการรูปแบบต่าง ๆ ที่อาศัยการบริหารจัดการห้องเรียนซึ่งแตกต่างไปจากห้องเรียนปกติในโรงเรียนนั้น บทบาทของครูผู้สอนที่ดี คือ สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ การชี้แนะให้ผู้เรียนมีจินตนาการสร้างสรรค์ และใช้ศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดไตร่ตรอง และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญ ดังนี้

1. เอาใจใส่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยติดตามถามไถ่ผู้เรียนและผู้ปกครองเป็นระยะ ๆ
 2. กระตุ้นผู้เรียนให้มีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบ โดยอาจทำเป็นสัญญาการเรียนรู้ ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และกระตุ้นให้กำลังใจในการเรียนรู้ต่อไป
 3. ให้คำปรึกษาผู้ปกครองเกี่ยวกับแนวทางและวิธีการช่วยเหลือให้คำแนะนำ กำกับดูแลผู้เรียนให้ปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ครูผู้สอนกำหนดอย่างต่อเนื่อง
 4. ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่เรียนไม่ทันเพื่อนเป็นรายกรณี โดยใช้รูปแบบที่เหมาะสม ประสานเครือข่ายชุมชน อาสาพัฒนาผู้เรียนในการเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยการสื่อสาร สร้างความเข้าใจ และสร้างความรู้ให้กับผู้ปกครองอย่างต่อเนื่อง
 5. มีความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านการวัดและประเมินผล และด้านการเข้าเรียนของผู้เรียน เช่น วัดและประเมินผลจากใบงาน แบบฝึก ข้นงาน จากการสอบถามผู้ปกครองหรือสอบถามนักเรียนโดยตรง วัดจากคลิปวิดีโอผู้เรียนที่ส่งมาให้ครูผู้สอน ยืดหยุ่นเวลาเรียนตามตารางเรียนที่กำหนด
 6. มีการประเมินความก้าวหน้าและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายและยืดหยุ่น
 7. มีการพัฒนาตนเองในด้านการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น
 8. ครูผู้สอนต้องเป็นพี่เลี้ยงให้กับผู้เรียนและผู้ปกครองอย่างต่อเนื่อง
- นอกจากนี้ ยังมีเคล็ดลับในการเรียนการสอนออนไลน์ ดังนี้ (เจริญ ภูวิจิตร, 2564)

1. เตรียมแผนการเอาไว้ล่วงหน้าสำหรับเหตุการณ์ไม่คาดฝัน ในการเรียนการสอนที่เราไม่คุ้นชินนักย่อมเกิดเหตุการณ์ความเสี่ยงหรือปัญหาต่าง ๆ ที่ไม่คาดคิด ไม่ว่าจะเป็นด้วยความไม่พร้อมของอุปกรณ์ หรือเครือข่าย ความหนาแน่นของจำนวนผู้ใช้งาน จนทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นค้าง หรือไหนจะหลุด ไหนจะติดจะขัด เสียใจไม่มาภาพไม่มี เรียกได้ว่าอาจจะแก้ปัญหาก็หมดไปแล้วเสียครึ่งคาบ ดังนั้น การทำความเข้าใจถึงปัญหาในการเรียนการสอนออนไลน์ล่วงหน้าและเตรียมแผนการเอาไว้จึงเป็นสิ่งจำเป็นยิ่ง ในฐานะครูอาจารย์ทุกท่านคงทราบดีว่าการเสียเวลาไป 1 หรือ 2 คาบ สามารถทำให้แผนที่เราวางเอาไว้ล่าช้าออกไปได้เรื่อย ๆ การนัดผู้เรียนมาเรียนใหม่ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องง่าย ดังนั้น ทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนควรเตรียมความพร้อมก่อนเข้าชั้นเรียนเสมอ

2. แบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วย่อย ๆ เพื่อเพิ่มความสามารถในการจดจำของนักเรียน ในประเทศจีนนั้นก็ได้ต่างไปจากบ้านเรามากนัก พวกเขาเองก็มีเนื้อหาในการเรียนการสอนที่เข้มข้นตลอดทั้งคาบเรียน แต่เมื่อพวกเขาต้องทำการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งปัญหาที่มักพบเจอ คือ ไม่สามารถควบคุมบรรยากาศภายในห้องเรียนได้ และเด็ก ๆ มักจะเกิดอาการสทิดหลุดลอยอยู่บ่อยครั้ง โดยวิธีแก้ที่ดูเหมือนจะได้ผลดีก็คือการแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วย่อย ๆ หมายความว่า ครูผู้สอนอาจจะต้องทำงานหนักเพื่อจัดสรรหัวข้อเรียงเรียงเนื้อหาให้สั้นเสียใหม่ และช่วงระยะเวลาที่เหมาะสมของแต่ละหัวข้อนั้นจะอยู่ที่เวลาประมาณ 20-25 นาที

3. ใช้เสียงในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เราอาจเคยควบคุมบรรยากาศในห้องเรียนด้วยอวัจนภาษาต่าง ๆ และครูผู้สอนทุกท่านก็ทราบดีอยู่แล้วว่าโทนเสียงนั้นก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมาก และยิ่งเมื่อต้องมาสอนในชั้นเรียนออนไลน์แล้ว เสียงนั้นก็กลับยิ่งทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นไป เพราะเมื่อทุกท่านอยู่หลังหน้าจอ อวัจนภาษาต่าง ๆ ก็แทบจะหมดความสำคัญ ดังนั้น ส่วนที่เป็นคีย์เวิร์ดหรือเนื้อหาสำคัญที่ต้องการเน้นย้ำ ครูผู้สอนทุกท่านควรลองพูดให้ช้าลงหรือพูดซ้ำบ่อยครั้งขึ้น

4. ปฏิบัติงานร่วมกับผู้ช่วยสอน และลองขอความช่วยเหลือจากฝ่ายสนับสนุน หนึ่งในปัญหาสำคัญของการเรียนการสอนออนไลน์คือ ความไม่เชี่ยวชาญในด้านเทคนิคและเทคโนโลยี โดยปัญหาเหล่านี้มักเกิดขึ้นบ่อยครั้ง



บางครั้งก็ไม่ทราบเลยว่าอีกฝั่งได้ยินเราไหม เรายังอยู่ในหน้าจอไหม หรือต้องกดปุ่มตรงไหนต่อบ้าง ในบางสถานศึกษา ก็ทำคู่มือประกอบการใช้งานมาให้ แต่จะดีกว่าหรือไม่หากมีฝ่ายสนับสนุนอยู่ข้าง ๆ เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการทำให้ การเรียนการสอนราบรื่นมากยิ่งขึ้น ช่วยคิดคำนวณคะแนน ทำการประกาศผลคะแนน รวบรวมสรุป จัดส่งเอกสาร สำหรับการเรียน และอื่น ๆ อีกมากมาย สถานศึกษาไม่ควรผลักระยะความรับผิดชอบให้แก่ครูผู้สอนและให้ท่านเผชิญ ปัญหาในการเรียนรู้เพียงลำพัง

5. เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกนอกชั้นเรียน หากเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนในรูปแบบปกติแล้ว การเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นควบคุมได้ยากกว่ามาก จึงมักพบเห็นผู้เรียนไม่เข้าร่วมชั้นเรียนบ่อยครั้ง ดังนั้น อีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยให้การเรียนการสอนแบบออนไลน์ประสบผลสำเร็จ คือ การเรียนรู้เชิงรุกนอกห้องเรียน โดยมีวิธีการ หลากหลาย เช่น แบบฝึกหัด หรือการบ้าน การทำโครงงาน โครงการ เป็นต้น

6. บูรณาการเรียนการสอนแบบออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการเรียนการสอนรูปแบบปกติ การสนทนาโต้ตอบกันระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนคงเป็นเรื่องปกติ แต่ในการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น ถือเป็นเรื่องที่ยากเนื่องด้วยข้อจำกัดของการแทรกซ้อนของเสียงที่จะทำให้บรรยากาศภายในห้องเรียนดูปั่นป่วนไปหมด เพื่อเป็นการแก้ปัญหาที่ทางสถานศึกษาควรจัดแบ่งการเรียนการสอนออกเป็นสองระยะ ระยะแรกคือการเรียนรู้ด้วยตนเอง และระยะที่สองการเรียนรู้อีกในชั้นเรียนแบบออนไลน์ ในส่วนของการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น ผู้เรียนมีความจำเป็นที่จะต้อง ทำการศึกษาเนื้อหาامل่วงหน้า เพื่อให้ได้ทราบว่าผู้เรียนมีความไม่เข้าใจตรงส่วนใดของเนื้อหา เมื่อทางครูผู้สอนทราบ ได้ถึงปัญหาความไม่เข้าใจต่าง ๆ พวกท่านจึงจะสามารถออกแบบการเรียนการสอนในส่วนเนื้อหาวิชานั้นได้ถูกต้อง โดยเน้นไปในส่วนที่ผู้เรียนเกิดความสงสัยมากที่สุด เรียกได้ว่าจากที่เคยถามถึงความสงสัยในเนื้อหาหลังคาบเรียน เปลี่ยนเป็นศึกษามาก่อนแล้วหากสงสัยตรงไหนจึงค่อยสอบถามมาในรูปแบบ “Flipped Classroom”

แอปพลิเคชันกับการสอนนักเรียนระดับประถมศึกษา

ปัจจุบัน โลกกำลังหมุนช้าลงด้วยวิกฤตจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในด้านการศึกษา ซึ่งกำลังเปลี่ยนแปลงจากแรงกดดันและการกระตุ้นจากโรคระบาดที่ทำให้เกิด Social Distancing หรือการเพิ่มระยะห่างระหว่างกันในสังคม ในวงการ การศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ มีการนำรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์เข้ามาปรับใช้ (กันต์ เอี่ยมอินทรา, 2563) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนผ่านทางออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเรียนการสอนตามปกติที่มีการให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ในชั้นเรียน ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นสามารถทำได้ยาก โดยเฉพาะ ในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่จำเป็นต้องมีการปฏิสัมพันธ์ไม่ว่าจะกับเพื่อนร่วมชั้น หรือครูผู้สอน เพื่อให้ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์อย่างเต็มที่ เป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่ต้องปรับรูปแบบของการทำกิจกรรม จากการทำ กิจกรรมร่วมกันในห้องเรียนสู่กิจกรรมในรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยการนำแอปพลิเคชันทาง การศึกษามาใช้ควบคู่ไปกับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เช่น

1. การทำแบบทดสอบ โดยปกติการทำแบบทดสอบในห้องเรียนนั้น อาจเป็นในรูปแบบของการให้ผู้เรียนทำ แบบทดสอบบนกระดานเท่านั้น แต่ในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ การที่จะให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบลงในกระดาน นั้นเป็นเรื่องที่ยาก จึงต้องปรับรูปแบบการทำแบบทดสอบให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยใช้แอปพลิเคชันในการสร้าง แบบทดสอบออนไลน์ เช่น Kahoot!, Google Form, Socrative เป็นต้น

2. การทำใบงานหรือใบกิจกรรม เช่นเดียวกับการทำแบบทดสอบ การที่จะให้ผู้เรียนทำใบงานหรือใบกิจกรรมลงในกระดาษเป็นเรื่องยาก หรือการใช้การเรียนรู้ในรูปแบบ On-Hand ก็มีความเสี่ยงไม่น้อย เนื่องจากผู้เรียนต้องมารับใบงานจากครูผู้สอนที่โรงเรียน โดยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 นั้น ผู้เรียนอาจมีความเสี่ยงที่จะติดเชื่อได้ ครูผู้สอนจึงควรปรับรูปแบบให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยสามารถใช้แอปพลิเคชัน Live Work Sheets หรือ Google Form ในการสร้างใบงานหรือใบกิจกรรมแบบออนไลน์

3. ครูผู้สอนสามารถสร้างและใช้งานห้องเรียนออนไลน์ (E-Classroom) ด้วยแอปพลิเคชัน เช่น Google Classroom, ClassDojo หรือ Edmodo เป็นต้น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เช่น การแจกจ่ายเอกสารประกอบการสอน การสนทนาระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันเอง การสร้างกระดานถามตอบ การมอบหมายงานหรือส่งการบ้าน การตรวจงาน การสร้างแบบทดสอบ และการให้คะแนน เป็นต้น

4. ผู้สอนสามารถสอนสดออนไลน์ผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) ด้วยแอปพลิเคชัน Google Meet, Zoom หรือ Microsoft Teams เป็นต้น ทั้งนี้ ยังมีเครื่องมือและโปรแกรมต่าง ๆ อีกมากมายที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นและได้รับความนิยมในการใช้งานสำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือการประชุมต่าง ๆ เช่น (1) โปรแกรม Cisco Webex Meeting (2) โปรแกรม Google Hangout และ (3) Facebook Live เป็นต้น

5. นอกจากการสอนสดออนไลน์ผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) แล้ว ผู้สอนสามารถบันทึกการสอนของตนเองและนำไปอัปโหลดไว้บนแอปพลิเคชัน Youtube หรือ Facebook เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าชมวิดีโอการสอนของครูได้ทุกที่ ทุกเวลา

แอปพลิเคชันเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน นอกจากแอปพลิเคชันที่ยกตัวอย่างในข้างต้น ยังมีแอปพลิเคชันอีกมากมาย โดยผู้สอนสามารถเลือกใช้งานตามความถนัดของตนเอง ความเหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ และที่สำคัญต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีดังนี้

1. Vonder เป็นแพลตฟอร์มเพื่อการศึกษาที่สอนตามระดับความรู้ (Personalized learning) สำหรับผู้ที่สนใจอยากแซทกับกระรอกน้อยสีแดง ตอนนี้ Vonder เปิดสอนหลายวิชา เช่น วิชาแกรมมาร์ภาษาอังกฤษ ประวัติศาสตร์ เคมี และฟิสิกส์ โดยปัจจุบันมีบริการ 4 รูปแบบ คือ (1) Vonder Flash ซึ่งทำเป็นแบบทดสอบแบบเร็ว ๆ ด้วยรูปแบบคำถาม และเป็น Adaptive Learning (2) Vonder Jump ทดสอบการตอบสนองของผู้เรียน ด้วยการตอบคำถามแต่ละข้อในเวลาจำกัด 3 วินาที (3) Vonder Quest การเรียนรู้ในลักษณะเกม ที่ให้ความรู้สึกลึกซึ้งเหมือนเป็นการผจญภัย และ (4) Vonder Go เป็นการตอบคำถามแบบต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม ทั้งนี้ ในแต่ละเกมจะตอบโจทย์วิธีการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนกัน บางเกมวัดความแม่นยำ บางเกมวัดความเร็ว ความคล่องตัว เป็นต้น (OKMD, 2564)

2. Kahoot! เป็นแอปพลิเคชันที่ครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบออนไลน์ สามารถใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเพื่อให้ทราบความรู้พื้นฐานและพัฒนาการของผู้เรียน โดยรูปแบบของตัวเลือกเป็นสีและสัญลักษณ์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ผีกทักษะการจดจำและการเชื่อมโยงความรู้กับสัญลักษณ์ ซึ่งการจับเวลาของแอปพลิเคชัน Kahoot! ในแต่ละข้อคำถามจะทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการคิดและตอบคำถามให้ถูกต้อง โดยคนที่ตอบเร็วที่สุดจะได้คะแนนมากที่สุด อีกทั้งการรวบรวมคะแนนเป็นรายชื่อเพื่อให้ผู้เรียนเห็นลำดับของคะแนนตนเอง



จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามมุ่งมั่นเพื่อให้คะแนนสูงขึ้นในข้อถัดไป (เจษฎา ราชภรณ์นิม, กัญญาณัฐ จงฟังกลาง, มนมนัส สุดสิ้น, กรกมล ชูช่วย, สุมาลี เทียนทองดี และอารยา ลี, 2564)

ประโยชน์ของแอปพลิเคชัน Kahoot! ด้านครูผู้สอน สามารถนำ Kahoot! มาใช้ประกอบการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สามารถประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนได้ และนำผลการประเมินมาออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน และใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินตนเองเกี่ยวกับเทคนิคการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน มีความตื่นตัวในการเรียนรู้มากขึ้น เข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ได้มากขึ้น ไม่เบื่อหน่ายระหว่างเรียน และสามารถใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์ (วรารณ แสงทอง, 2565)

3. Wordwall เป็นเว็บแอปพลิเคชันสำหรับสร้างเกมการศึกษาออนไลน์ เช่น จับคู่ สุ่มคำถาม เรียงลำดับ สามารถเก็บข้อมูลการใช้งานโดยการพิมพ์ชื่อนักเรียน เก็บคะแนนได้ และเพิ่มความสนุกด้วยการมีตารางแสดงอันดับแข่งขัน โดยมีจุดเด่น คือ สร้างได้ง่ายจากการใช้ Template เช่น แบบทดสอบ จับคู่ เรียงลำดับ อักษรไขว้ สามารถสลับ Template ได้ เช่น เกมจับคู่ สามารถเปลี่ยนเป็นเกมอักษรไขว้ โดยไม่ต้องสร้างใหม่ สามารถสร้างเป็นเกมการเรียนรู้ออนไลน์ หรือพิมพ์เป็นใบงาน สามารถกำหนดรายละเอียดในแต่ละเกมได้ เช่น การจับเวลา การแสดงคำตอบ การแสดงตารางอันดับ และสามารถส่งให้ผู้เรียนเข้าเล่นได้ง่ายโดยการส่งเป็นลิงก์ และติดตามการเข้าเล่นของผู้เรียนได้เพียงแค่นี้ให้ผู้เรียนพิมพ์ชื่อ

4. ClassDojo เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพและวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี รวมทั้งยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมาย และยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิด เป็นแอปพลิเคชันที่สนับสนุนการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ClassDojo เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็ว และง่ายตายในรูปแบบเรียลไทม์ รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยระบบการจัดการของแอปพลิเคชัน ClassDojo ที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้ (1) ระบบการสร้างตัวละครของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนเอง ในชั้นเรียนผู้เรียนสามารถเลือกและปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยตนเองได้ (2) ระบบการเสริมแรง โดยครูผู้สอนสามารถให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดี และสามารถลดคะแนนผู้เรียนในกรณีที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที (3) ระบบรายงานพฤติกรรมของผู้เรียน โดยครูผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของผู้เรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนทราบได้ และ (4) มีระบบการวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น โดยจะประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ออกมาในรูปแบบกราฟโดนัท เพื่อให้เห็นคะแนนในด้านต่าง ๆ ทั้งบวกและลบได้ในทันที อีกทั้งครูผู้สอนสามารถนำข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ Excel ได้อีกด้วย (สุรพล บุญลือ, 2560)

5. Quizizz เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินผลผู้เรียนแบบออนไลน์ สามารถแสดงผลคะแนนจากการสอบได้ทันที มีการรองรับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สามารถใส่ภาพประกอบดนตรีประกอบได้ จุดเด่นที่สำคัญของ Quizizz คือ ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลากหลายแพลตฟอร์ม (Platform) ที่สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ เช่น มือถือสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น Quizizz มีข้อดีที่เด่นชัดคือ การมีตัวเลือกให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเป็นการบ้าน โดยครูผู้สอนสามารถกำหนดวัน และเวลาที่สามารถทำแบบทดสอบดังกล่าวเป็นการบ้านได้ และไม่มีข้อจำกัดด้านความยาวของคำถามและคำตอบเหมือนแอปพลิเคชันอื่น สามารถใส่รูปภาพประกอบในคำถามได้ แต่มีข้อจำกัดคือ แบบทดสอบที่

สร้างขึ้นนั้น สามารถสร้างได้เพียงแบบปรนัยหนึ่งตัวเลือกถูกเท่านั้น ไม่มีตัวเลือกในการสร้างแบบทดสอบในรูปแบบอื่น ๆ (บงกช เดชมิตร, 2563)

แอปพลิเคชันที่ได้ยกตัวอย่างไปในข้างต้น เป็นตัวเลือกที่สามารถให้ครูผู้สอนเลือกใช้ได้ตามความถนัด และเป็นแอปพลิเคชันที่มีความเหมาะสมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ระดับประถมศึกษา เนื่องจากมีทั้ง ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สีสันสวยงาม รวมไปถึงเกมเพื่อการเรียนรู้อย่าง Wordwall ก็เป็นหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจไม่น้อย ทั้งนี้ การเลือกใช้ควรเลือกให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนแต่ละท่านจัดเตรียมตามแผนการจัดการเรียนรู้

บทสรุป

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โรงเรียนในประเทศไทยส่วนใหญ่ปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบออนไลน์หรือการศึกษาทางไกล โดยมีการสนับสนุนวิธีการสอนออนไลน์และสร้างคลังความรู้ หรือ Content ให้บริการโรงเรียนนำไปใช้ฟรี การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์เข้ามาสนับสนุนการสอนในระบบปกติ โดยเรียนออนไลน์ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติในสัดส่วนที่แตกต่างกัน โดยมีการสนับสนุนให้ใช้สื่อออนไลน์ สำหรับในโรงเรียนระดับประถมศึกษามีการนำการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์มาใช้ทดแทนการจัดการเรียนรู้ในระบบปกติ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ควบคู่ไปกับการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและการสื่อสารระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งแอปพลิเคชันถูกนำมาใช้มากขึ้นในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่เป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์หรือการเรียนรู้จากที่พักอาศัย (Learn from Home) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ด้วยความหวังว่าจะสามารถใช้การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ควบคู่ไปกับการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การนำแอปพลิเคชันมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ครูผู้สอนควรคำนึงการเลือกใช้แอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ใช้ในการสอน วย และพัฒนาการของผู้เรียน
2. การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ควรคำนึงถึงสภาพความพร้อมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง ตลอดจนสภาพบริบทของแต่ละโรงเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. การพัฒนาครูเป็นส่วนสำคัญจึงควรมีการอบรมการจัดทำสื่อวิดีโอ รูปภาพหรือการออกแบบเนื้อหาในการสอน เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนออนไลน์ให้มีความหลากหลาย ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนออนไลน์มากยิ่งขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สำนักบริหารวิชาการ. (2563). *การจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียนแบบออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์และมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019*. ผู้แต่ง.
- เจษฎา ราชภูริณิคม, กัญญาณัฐ จงพิงกลาง, มนมนัส สุดลิ้น, กรกมล ชูช่วย, สุมาลี เทียนทองดี และอารยา ลี. (2564). ผลของการใช้ Kahoot เป็นเครื่องมือช่วยวัดประเมินผลระหว่างเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ 4E×2 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา*, 4(2), 264-278.
- บงกช เดชมิตร. (2563). *การใช้แอปพลิเคชันในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21: โดยใช้ Application Quizizz*. ค้นจาก <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/2562-km-lb-edu1.pdf>
- วราภรณ์ แสงทอง. (2565). *เทคนิคการสอนด้วยเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot*. ค้นจาก <https://erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=981>
- สุรพล บุญลือ. (2560). *การใช้ Application ClassDojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21*. ค้นจาก <https://apdi.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19*. ผู้แต่ง.
- OKMD. (2564). *2 EdTech นวัตกรรม ที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก*. ค้นจาก <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4121>