

แบบสรุปการจัดการความรู้

1. การจัดการความรู้ของหน่วยงานภาควิชานิติเวชศาสตร์

หัวข้อในการจัดการความรู้ (Knowledge Vision)

เรื่อง “นวัตกรรมกรรมการเรียนการสอน (เกมส์ออนไลน์และสื่อคูปูออนไลน์) ภาควิชานิติเวชศาสตร์”
วัน/เดือน/ปี ที่จัดการความรู้ วันพุธที่ 15 พฤศจิกายน 2564 เวลา 14.00 – 16.00น.

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1. อ.พญ. วรภัทร	สิทธิจรูญ	คุณอำนวย (Facilitator)
2. ผศ.พญ. ศิริินทร์	บุษยามานนท์	ผู้จัดการความรู้ (KM Manager)
3. รศ.นพ. วีระศักดิ์	จรัสชัยศรี	คุณกิจ (KP)
4. อ.นพ. อภิชัย	แฝงสร	คุณกิจ (KP)
5. อ.นพ. วาทีตต์	รุจิราวรรณ	คุณกิจ (KP)
6. อ.นพ. ัญญุศักดิ์	เอกเวชวิท	คุณกิจ (KPI)
7. นางสาวภารดี	พุดศรี	คุณกิจ (KPI)
8. นายสมพงษ์	บังเกิด	คุณกิจ (KPI)
9. นายพรเทพ	แทนชาติ	คุณกิจ (KPI)
10. นายศิววิช	นัมเรือง	คุณกิจ (KPI)
11. นายพงษ์พันธ์	ตรีวารี	คุณกิจ (KPI)
12. นางคนิฐา	ทรัพย์มูล	คุณกิจ (KPI)
13. นางสาวรัฐนันท์	สุดเสนาะ	คุณกิจ (KPI)
14. นางสาวศิริลักษณ์	กระแสโสม	คุณกิจ (KPI)
15. นางสาวชนิดา	งามประดับ	คุณลิขิต (Note Taker)

3. หลักการและเหตุผล

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรค COVID-19 ในปัจจุบันมีผลทำให้สถาบันการศึกษาทั่วโลกต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันและการปฏิบัติตามประกาศมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เรื่องมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อโรค COVID-19 (ฉบับที่ 30) ข้อที่ 1 การเรียนการสอนและการประเมินผลการศึกษา ให้ดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ต่อไป เพื่อเป็นการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคและลดโอกาสเสี่ยงในการติดเชื้อของบุคลากรและนิสิต

การเรียนการสอนในปัจจุบันมีการพัฒนาไปในรูปแบบ Active learning มากขึ้น จึงได้มีอาจารย์ในภาควิชานิติเวชศาสตร์ ได้นำเสนอการเรียนการสอนด้วยระบบออนไลน์ขึ้นมา คือ เกมออนไลน์ โดยมีการให้นิสิตแพทย์ได้ประเมินตนเองในลักษณะ Formative test ผ่านเกมส์สมมุติบทบาท Role-playing game (RPG) ซึ่งมีการจำกัดความเป็นส่วนตัวของเนื้อหาบทเรียน ด้วยการออกแบบรหัสก่อนเข้าถึงเนื้อหาของภาควิชานิติเวชศาสตร์ด้วย โดยเกมส์ได้ uploaded ผ่าน website ทำให้นิสิตแพทย์สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา ในทุกอุปกรณ์ ทั้งคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก และมือถือ โดยยึดถือหลัก students center เป็นสำคัญ และภาควิชาได้มีการริเริ่มจัดทำ log book ออนไลน์ ซึ่งเป็นคู่มือปฏิบัติงานในรายวิชานิติเวชศาสตร์ (นว 521) เพื่อให้เป็นการง่ายต่อการเข้าถึงของนิสิตแพทย์ อีกทั้งยังเป็นการบริหารจัดการเพื่อลดการใช้ทรัพยากรต่างๆ เป็น Lean-management โดยออกแบบให้นิสิตแพทย์สามารถเข้าดาวน์โหลดเอกสารประกอบการสอน คู่มือต่างๆ เกณฑ์การตัดสินคะแนน และสามารถบันทึกสิ่งที่ตนเองได้ขึ้นปฏิบัติงาน ตลอดระยะเวลา 3 สัปดาห์ผ่านระบบออนไลน์ รวมถึงทางภาควิชายังเป็นต้นแบบของระบบ Reflection-Feedback และ Formative-Feedback ผ่านระบบออนไลน์ที่งานแพทยศาสตร์ศึกษาได้นำไปใช้กับนิสิตแพทย์ทุกชั้นปี อีกทั้งยังสามารถประเมินอาจารย์และนิสิตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

ดังนั้น ภาควิชานิติเวชศาสตร์จึงได้มีการจัดการจัดการความรู้ และหาแนวทางปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning เพื่อให้การเรียนการสอนของอาจารย์และนิสิตแพทย์ สามารถเข้าถึงอย่างสะดวก รวดเร็ว และง่ายขึ้นด้วยระบบออนไลน์ และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที

4. วัตถุประสงค์

1. พัฒนาการเรียนการสอนด้วยระบบออนไลน์
2. เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
3. เพื่อเป็นการพัฒนาระบบ Gamification นำมาใช้ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning

5. เป้าหมาย/ตัวชี้วัด

1. มีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในคู่มือ รายวิชา นว 521 ฉบับ online
2. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ปัญหาเพื่อให้ได้แนวทางการปฏิบัติและข้อสรุปแนวทางเดียวกัน
3. แนวทางปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning

6. วิธีการ/รูปแบบการจัดการความรู้ *** (กรณีระบุ) ***

- Dialog
- Success Story Telling (SST)
- The World Cafe
- อื่นๆ กรณีระบุ..
 - ประชุมภาควิชา

7. กระบวนการจัดการความรู้

กระบวนการ	รายละเอียด	สรุป/วิเคราะห์/ประเมินผล
กำหนดหัวข้อ	1. การผลิตสื่อการเรียนการสอนนิตยเวชออนไลน์ ประเภทเกมส์ RPG Role-Playing Game หรือ RPG คือแนวเกมที่เราจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง เรามีหน้าที่ในการควบคุมการกระทำทุกอย่างของตัวละครและดำเนินเนื้อเรื่องต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งนิสิตแพทย์สามารถเข้าถึงเอกสารประกอบคำสอน เรียนรู้เนื้อหาและสามารถประเมินตนเองได้ในเกมส์	ในการเลือกเกมส์ประเภท RPG มาใช้ในการทำสื่อการเรียนการสอนนิตยเวชออนไลน์ เนื่องจาก สามารถกำหนดตัวละครเด่นที่ใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก แทนการแจ้งวัตถุประสงค์หรือรายละเอียดวิชา แทนการใช้ traditional lecture ที่อาจารย์สอนบรรยายหรือแจ้งให้นิสิตทำความเข้าใจ สามารถกำหนดลักษณะของตัวละครนำได้น่าสนใจ รวมทั้งข้อความที่ต้องการจะสื่อสาร วัตถุประสงค์ที่ต้องการให้นิสิตทราบ และการให้นิสิตมีส่วนร่วมในกระบวนการคิดวิเคราะห์ และเป็นแนวเกมกลุ่มใหญ่ที่เราสามารถใช้ได้กับทุกเกมที่เราได้สวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกม และสามารถเรียนรู้เนื้อหาการเรียนในรายวิชานิตยเวชอย่างสนุกสนาน ผ่านการผจญภัยและแก้ปัญหาภายในเกมส์ นิสิตแพทย์ได้ประเมินตนเองผ่านควสคำถามและมีการเฉลยหากตอบผิดก็จะมี feedback พร้อมการผจญภัยต่อสู้กับสัตว์ประหลาดและอาจารย์ภายในเกมส์

	<p>2. ขั้นตอนในการผลิตเกมส์ ให้เข้ากับสื่อการเรียนการสอนนิติเวช (โดย ผศ.พญ.ศิริรินทร์ บุษยามานันท์)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การหาข้อมูล เพื่อผลิตเกมส์ RPG 2. การเขียนโปรแกรม ผ่าน RPG MV Maker 3. การกำหนดตัวละครอาจารย์ 4. การกำหนดตัวละครผู้เล่น (นิสิตแพทย์) 5. การกำหนดฉากในเกมส์ 6. การกำหนดข้อความในเกมส์ เช่น คำถาม คำอธิบาย 7. อาจารย์กำหนดเนื้อหารายวิชา ภายในเกมส์ 8. อาจารย์กำหนดตัวละครสัตว์ ประหลาดคู่ต่อสู้ ค่าพลังต่างๆ 9. อาจารย์ uploaded เกมส์ผ่าน website เพื่อให้ นิสิตแพทย์ เข้าถึง เกมส์ได้ทุกที่ทุกเวลา <p>3. การนำเกมส์ไปใช้ในการเรียนการสอนจริง</p>	<p>ได้รับ Feedback จากนิสิตแพทย์ ด้วยความแปลกใหม่และสนุกสนานในเนื้อหาการเรียนการสอนและภาคอบ คำถาม สร้าง challenge ให้นิสิต แพทย์ค้นคว้าหาคำตอบ นิสิตแพทย์ ทั้งที่เรียนอ่อนและเก่งมีความสนใจใน เนื้อหารายวิชามากขึ้น</p> <p>เริ่มนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน รายวิชา นว 521 ปีการศึกษา 2563 โดยเป็น การเรียนการสอนแบบ Active learning ทุกหัวข้อรายวิชา</p>
<p>ค้นหาสาเหตุ</p>	<p>ปัญหาใน การผลิตสื่อการเรียนการสอนนิติเวช ออนไลน์ ประเภทเกมส์ RPG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นการทำเกมส์ที่เกิดขึ้นจากความ สนใจของอาจารย์เอง ไม่ได้รับการ สนับสนุนจากหน่วยงานส่วนกลาง 2. การนำไปใช้ยังไม่แพร่หลาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นการทำเกมส์ที่เกิดขึ้นจากความ สนใจของอาจารย์เอง ดังนั้นจึงต้อง หาความรู้และใช้งบประมาณ ส่วนตัวในการซื้อโปรแกรมผลิต เกมส์ และอุปกรณ์สนับสนุนต่างๆ 2. เนื่องจากการเป็นการผลิตเกมส์ RPG ครั้งแรกที่ใช้ในการเรียน การสอนเฉพาะรายวิชานิติเวชศาสตร์ ซึ่งเป็นรายวิชาในชั้นปีที่ 5 ทำให้

	<p>3. ผู้เล่นบางคนไม่มีทักษะในการเล่นเกมส์ อาจทำให้เล่นไม่จบเกมส์</p> <p>4. ต้องมีการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพ</p>	<p>จำกัดเฉพาะในรายวิชา ในคณะ แพทยศาสตร์ มศว เท่านั้น ควรมี การนำเสนอในที่ประชุม/สัมมนา/ อบรม ให้เป็นที่รู้จักอย่าง แพร่หลาย เพื่อนำไปสู่การพัฒนา เกมส์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับ รายวิชา/คณะ/สถาบันอื่น ได้</p> <p>3. ทำคู่มือการเล่นเกมส์ เพื่อให้ผู้เล่น เข้าใจและสามารถเข้าถึงเกมส์ได้ ง่าย</p> <p>4. ในการสถานที่ ที่ผู้เล่นเข้าเล่นเกมส์</p>
<p>วิธีการแก้ไข</p>	<p>1. ข้อมูลป้อนกลับจากการเล่นเกมของผู้ เล่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - นิสิตแพทย์ต้องการด่านและเกมส์คำถาม ที่มากขึ้น - นิสิตแพทย์ต้องการมีส่วนร่วมในการเป็น ตัวละคร NPC ในเกมส์ - นิสิตแพทย์แนะนำการปรับเคสในเกมส์ สืบสวนสอบสวน - อาจารย์แพทย์สถาบันอื่นต้องการมีส่วนร่วม ในการสร้างเกมส์ - อาจารย์แพทย์สถาบันอื่นต้องการสร้าง เกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการพัฒนาเกมส์สร้างด่านและ คำถามเพิ่มขึ้น - กำหนดตัวละคร npc จากนิสิต แพทย์ที่มีการเรียนดีเด่น - ปรับเคสและเนื้อหาในเกมส์ให้มี ลักษณะสืบสวนสอบสวนและ สมจริงมากขึ้น - เปิดโอกาสแนะนำและสร้างเกมส์ ร่วมกับอาจารย์แพทย์จาก สถาบันการศึกษาอื่นๆ - ประชาสัมพันธ์และนำเสนอภายใน คณะ และนอกคณะในงานประชุม วิชาการวิชาชีพ เช่น สหภาพแพทย์ นิติเวชแห่งประเทศไทย, ราช วิทยาลัยพยาธิแพทย์แห่งประเทศไทย และประชุมงานแพทยศาสตร์ ศึกษาแห่งประเทศไทย

8. Key Success Factor

1. ความตระหนักในความสำคัญของการเรียนการสอนแบบ online การสร้างสื่อการเรียนการสอนแบบ active learning การสร้างความรู้คู่ความน่าสนใจของนิสิต และ การ feedback การสะท้อนความรู้สึกลูกของนิสิตแพทย์ในทุกกิจกรรม
2. การปรับตัวในการจัดการเรียนสอนในชั้นคลินิก จากภาคปฏิบัติสู่ online mode เพื่อให้ นิสิตแพทย์ปลอดภัยจากโควิดในขณะเดียวกันต้องสามารถเข้าใจและปฏิบัติงานให้ได้ตามเกณฑ์
3. ระบบอาจารย์ที่ปรึกษาประจำกลุ่มของนิสิตแพทย์ทุกคน จะมีที่ปรึกษาต่อ 1 ท่าน
4. การพัฒนาการเรียนการสอนของอาจารย์และนิสิตแพทย์ในรูปแบบ การผลิตสื่อการเรียนการสอน นิติเวชออนไลน์ ประเภทเกมส์ RPG
5. การพัฒนาการเรียนการสอนควบคู่กับความสนุกสนานท้าทายที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

9. นวัตกรรมหรือสิ่งที่ได้จากการจัดการความรู้

1. การพัฒนาการทำ Logbook online และการสร้างสื่อการเรียนการสอน Gamification รูปแบบออนไลน์
2. การประเมินตนเองของนิสิตแพทย์ ในลักษณะ Formative test ผ่านเกมส์สมมุติบทบาท Role-playing game (RPG) >> <http://sirinb.com/ForensicSWU/www/index.html>
3. การพัฒนาระบบการประเมินนิสิตแพทย์ online
4. ลิงค์วิดีโอ นำเสนอผลงานเด่นด้านการเรียนการสอน
<https://drive.google.com/file/d/1fqBHR0mlAyyvNOxl7sKrS19dXvApPBA0Z/view?usp=sharing>

10. ผลจากการดำเนินการทำกิจกรรม KM

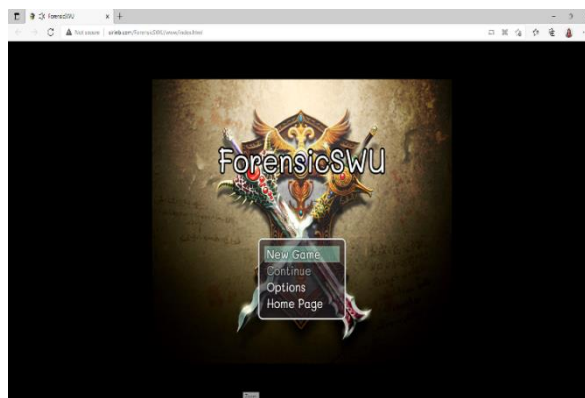
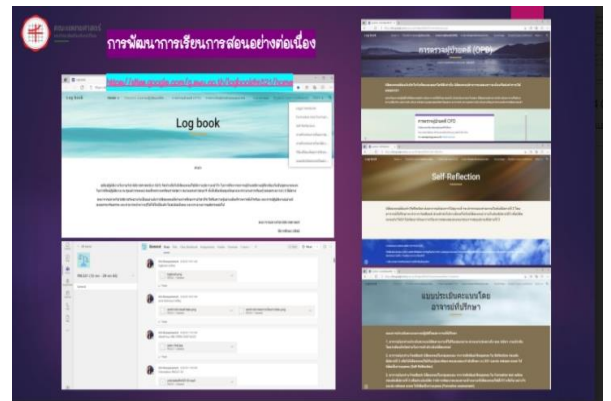
ประสบความสำเร็จในแนวทางจัดการที่เหมาะสม อาจารย์ภายในภาควิชามีแนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและการประเมินนิสิตแพทย์

11. After Action Review (AAR)

1. ท่านคิดบรรลุในเรื่องใดบ้าง
 - การจัดการเรียนการสอนนิติเวช online อย่างเหมาะสมและปลอดภัยในช่วงมีการระบาดของเชื้อ Covid-19
2. ท่านคิดว่าเรื่องใดไม่บรรลุ
 1. การสร้างเกมส์ RPG ต้องมีทักษะเฉพาะทางที่ต้องได้รับการพัฒนาและศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งต้องใช้ต้นทุนในการผลิตและเผยแพร่
 2. เครือข่ายระบบสารสนเทศและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน อาจะยังไม่มีความพร้อมและสามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนอย่างรวดเร็ว
 3. อาจารย์ไม่รู้จักนิสิตใน rotate ที่ไม่ใช่ที่ปรึกษาในกลุ่มของตัวเอง
 4. ความแตกต่างของวิธีการสอนของอาจารย์แต่ละท่าน

5. การเข้าเรียน lecture online ทั้ง class และปิดกล้อง อาจทำให้อาจารย์ไม่สามารถประเมินการรับรู้ ความเข้าใจ ความสนใจของนิสิตได้
 6. การจัดสอบ online อาจมีปัญหาทุจริต
-
3. ท่านต้องการให้ปรับขั้นตอนใดบ้างในกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ไม่มี
 4. ท่านสามารถนำไปใช้ปรับปรุงพัฒนาอย่างไร
นำไปพัฒนาการเรียนการสอนและการประเมินในรายวิชาต่อไป

12. ภาพประกอบการทำกิจกรรม



ลงชื่อ

(แพทย์หญิงวรัทพร สิริธิจรูญ)
หัวหน้าภาควิชานิติเวชศาสตร์