

แบบสรุปการจัดการความรู้

1. การจัดการความรู้ของหน่วยงาน ภาควิชาจุลชีววิทยา คณะแพทยศาสตร์ มศว

หัวข้อในการจัดการความรู้ (Knowledge Vision)

เรื่อง การใช้เกมในการเรียนการสอนรายวิชาการติดเชื้อ (พพ 224) ครั้งที่ 1
วัน/เดือน/ปี ที่จัดการความรู้ วันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2561

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.	ผศ.ดร.วรรณา ผู้มีโชคชัย	ผู้จัดการความรู้ (KM Manager)
2.	อ.ดร.อนิรุทธิ์ ลิ้มตระกูล	คุณอำนวย (Facilitator)
3.	รศ.ดร.เบญจมาศ วงศ์สัตยพนธ์	คุณอำนวย (Facilitator)
4.	รศ.ดร.สุภิญญา พงษ์สังข์	คุณอำนวย (Facilitator)
5.	รศ.ดร.ธีรพร ชินชัย	คุณอำนวย (Facilitator)
6.	นางนภัสสร ภริมย์ไกรภักดิ์	คุณลิขิต (Note Taker)
7.	นางสาวบุญรัตน์ ลัดดา	คุณกิจ
8.	ผศ.ดร.มาลัย ทวีโชติภักดิ์	
9.	ผศ.ดร.ปิยะธิดา ตั้งธีระวัฒน์นะ	
10.	อ.ดร.เคธีวัลย์ โชติเลิศศักดิ์	
11.	อ.ดร.ศรีสมบัติ พุฒิกมลกุล	
12.	ผศ.ดร.ขวัญนันท์ นันทวิสัย	
13.	นางสาวสุนิสา กองแก้ว	
14.	นางสาวเพ็ญภา กล้าสนาม	
15.	นายสิริชัย ฉายเพชร	

3. หลักการและเหตุผล

ในการเรียนการสอนในปัจจุบันจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะศตวรรษที่ 21 ให้นักศึกษา ซึ่งทางภาควิชาจุลชีววิทยา จัดให้มีกระบวนการเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการใช้ ทักษะศตวรรษที่ 21 (เช่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี การใช้ภาษา การคิดวิเคราะห์ปัญหา การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความอยากรู้อยากเห็น การมีความคิดริเริ่ม ฯลฯ) อยู่เสมอ ทุกปี สำหรับปีการศึกษา 2561 นี้ ในที่ประชุมภาควิชาครั้งที่ 8 วันที่ 13 กันยายน 2561 ได้มีมติเห็นควรให้มีการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก ของรายวิชา พพ 224 ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเกม ซึ่งนำไปสู่การจัดการความรู้ในเรื่องนี้ขึ้น เพื่อให้คณาจารย์และบุคลากรของภาควิชาฯ ทราบถึง แนวทาง กระบวนการ วิธีการพัฒนา และการนำเกมไปใช้ โดยทั่วกันทุกคน และนำไปสู่การพัฒนาเกมไปใช้ในการเรียนการสอนของภาควิชาได้จริง

4. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเกม

5. เป้าหมาย/ตัวชี้วัด

มีบุคลากรของภาควิชาเข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

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

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

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

คณาจารย์ที่ได้เข้าร่วม และผ่านการอบรม การจัดการเรียนการสอนผ่านเกม ในวันที่ 9 และ 10 สิงหาคม 2561 มาร่วมพูดคุย ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากการอบรม ให้กับคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชา โดยได้ข้อสรุปในเบื้องต้นดังนี้

การเรียนการสอนผ่านเกม

-เป็นรูปแบบการเรียนการสอน แบบเชิงรุก ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม หรือกระบวนการเล่นเกม ที่สร้างประสบการณ์ในเชิงบวกแก่ผู้เรียน โดยใช้รางวัลเป็นตัวดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้นานขึ้น (ไม่เบื่อและหันไปทำกิจกรรมอื่นเร็วเกินไป) มีการใช้กิจกรรมเกมได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ หรือทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน (learning outcomes)

การวางแผน

-ต้องมีการกำหนดเนื้อหาสาระหลัก วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ระดับของผู้เรียน ระดับเป้าหมายการเรียนรู้ (ถ่ายทอดความรู้ การทบทวนเนื้อหา การสร้างทัศนคติ การฝึกฝนให้ว่องไว ฯลฯ)

ระยะเวลา หรือช่วงเวลาที่ให้นำเกมไปใช้

-อาจจะเป็นก่อน ระหว่าง หรือ หลัง บทเรียน ก็ได้

การพัฒนาเกม

-สามารถเริ่มได้จากการระดมสมอง และแนวความคิดที่หลากหลาย นำไปพัฒนาเป็นเกมต้นแบบ ก่อนนำไปทดลองใช้

8. Key Success Factor (ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ สรุปจากกระบวนการจัดการความรู้ในข้อ.7)

- บุคลากรให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูล และร่วมแสดงความคิดเห็น

9. นวัตกรรมหรือสิ่งที่ได้จากการจัดการความรู้ (กรุณาแนบหลักฐาน)

- คู่มือ
- แผ่นพับ
- โปสเตอร์
- โปรแกรมหรือระบบต่างๆ

หรือ มีการเผยแพร่ความรู้ช่องทางต่างๆ: มีการเผยแพร่ทาง website ภาควิชาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

10. ผลจากการดำเนินการทำกิจกรรม KM

- มีบุคลากรของภาควิชาเข้าร่วม 15 คน จากบุคลากรทั้งสิ้น 17 คน คิดเป็นร้อยละ 88.23
- ได้ข้อมูลรูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมโดยสังเขป และคณาจารย์ในภาควิชาได้รับทราบข้อมูลสรุปโดยทั่วกัน จากเอกสารสรุปการจัดการการเรียนรู้
- มีการกำหนดหัวข้อ และเนื้อหา ที่อาจารย์แต่ละท่านต้องนำมาในการระดับสมอง คิดรูปแบบเกมที่จะพัฒนาขึ้นมาใช้
- มีการพัฒนาเกมต้นแบบขึ้นมาใช้ ในการเรียนการสอนของรายวิชา พพ 224 ได้สำเร็จ

11. After Action Review (AAR)

1. ท่านคิดว่าท่านบรรลุในเรื่องใดบ้าง
 - บุคลากรให้ความร่วมมือ รับฟังรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ และเต็มใจในการแสดงความคิดเห็น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อันเป็นวัฒนธรรมที่ดีขององค์กร ทำให้ภาควิชาสามารถดำเนินการมาได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา
 - สามารถแจกแจงงานเพื่อ นำไปสู่กระบวนการพัฒนา และนำเกมไปใช้ได้
2. ท่านคิดว่าเรื่องใดที่ไม่บรรลุ
 -
3. ท่านต้องการปรับขั้นตอนการทำงานใดบ้าง
 - ให้มีการจัดทำเป็นคู่มือแสดง ขั้นตอน กระบวนการจัด และสร้างบทเรียน สำหรับการเรียนรู้ผ่านเกมที่ชัดเจน
 - กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ทำไปยังอยู่ในขั้นตอนเบื้องต้นของการถ่ายทอดความรู้ และการบันทึกแนวทางโดยสังเขป แล้วนำไปใช้ ยังไม่มีการจัดทำให้เป็นคู่มือที่มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน
 - สำหรับข้อสรุปที่ได้มา ควรมีการได้รับการตรวจสอบ และชี้แนะ โดยผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง
4. ท่านสามารถนำไปปรับปรุงพัฒนาได้อย่างไร
 - บุคลากรในภาควิชาสามารถจัดการความรู้ และใช้องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดให้กัน มาช่วยกันพัฒนาขึ้นเป็นเกมต้นแบบ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนของรายวิชาการติดเชื้อ(พพ 224) ได้
 - ซึ่งจากเกมต้นแบบที่ได้มา และนำไปทดลองใช้แล้ว สามารถนำมาพัฒนาให้เป็นเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาอื่นๆ ได้ต่อไป

12. ข้อเสนอแนะ

-



(ผศ.ดร.วรรณณา ผู้มีโชคชัย)
หัวหน้าภาควิชาจุลชีววิทยา