

แบบสรุปการจัดการความรู้

1. การจัดการความรู้ของหน่วยงาน พยาธิวิทยา

หัวข้อในการจัดการความรู้ (Knowledge Vision)

เรื่อง.....Active learning โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี ที่จัดการความรู้.....17 สิงหาคม พ.ศ. 2564.....

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.	อ.พญ.แพทย์หญิงมนัสนันท์	รวีสุนทรเกียรติ (ผู้จัดการความรู้ KM Manager)
2.	อ.นพ.เทอดเกียรติ	ตรงวงศา (คุณอำนวย Facilitator)
3.	น.ส.อาทิสยา	พิมพา (คุณลิขิต Note Taker)
4.	ผศ.ดร.วิทยา	จอมอูย (คุณกิจ)
5.	ผศ.ดร.รสริน	การเพียร (คุณกิจ)
6.	อ.นพ.สุริยา	ผ่องสวัสดิ์ (คุณกิจ)
7.	อ.พญ.เอื้อมพร	ศรีสนธิ์ (คุณกิจ)
8.	อ.นพ.ปานัช	อชินธรางกูร (คุณกิจ)
9.	อ.ดร.พร้อมจิต	ศรียาภัย (คุณกิจ)
10.	อ.ดร.สุภาพร	วิวัฒนากุล (คุณกิจ)
11.	อ.ดร.สุภาพร	วิวัฒนากุล (คุณกิจ)
12.	อ.ดร.มนพัทธ์	ชำนาญพล (คุณกิจ)

ผู้ไม่เข้าร่วมประชุมที่มีเหตุจำเป็น

1.	ผศ.พญ.นันทนา	ชมช่วย	ติดภารกิจประชุมงานบริหารงานโรงพยาบาล
2.	อ.นพ.สมดี	รัตนวิบูลย์	ติดภารกิจโรงพยาบาลชลประทาน
3.	อ.นพ.ลิขิต	รังสิรัตน์กุล	ติดภารกิจ HOME ISOLATION
4.	รศ.ดร.วีรวรรณ	เล็กสกุลไชย	ติดภารกิจนัดฉีดวัคซีนกระตุ้นเข็มที่ 3
5.	น.ส.ชนัญชิตา	ขุนไพฑิต	ติดภารกิจนัดฉีดวัคซีนกระตุ้นเข็มที่ 3
6.	น.ส.กัญญาวิดา	โลกนิมิตร	ลาป่วย
7.	น.ส.สุธีรา	ชำนาญน้ำคู้	ติดภารกิจ

3. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน มีทฤษฎีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนด้วยวิธีที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย (Active learning)

ดังนั้นผู้สอนและเจ้าหน้าที่การศึกษาจึงควรมีพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีนี้ ในขณะที่เดียวกันการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้ช่วยให้สื่อการเรียนมีความหลากหลาย เข้าถึงได้ง่าย และน่าสนใจมากขึ้น ในช่วงเวลาที่มีการระบาดของโรคโควิด 19

คณะแพทยศาสตร์จำเป็นต้องมีการจัดการสอนทางไกล

ทำให้มีการนำสื่อการเรียนผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

ซึ่งอาจารย์และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องก็มีพื้นฐานและประสบการณ์ในการพัฒนาสื่อการเรียนที่แตกต่างกันไป

ภาควิชาจึงได้จัดการจัดการความรู้ครั้งนี้ขึ้นเพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การผลิตสื่อการเรียนที่ส่งเสริม active learning เพื่อให้อาจารย์และเจ้าหน้าที่การศึกษาทุกคนสามารถเริ่มผลิตสื่อการเรียนเหล่านี้ได้

4. วัตถุประสงค์

1.

เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้อาจารย์และเจ้าหน้าที่นักเทคนิคการแพทย์ด้านการศึกษาที่ยังไม่เคยผลิตสื่อการเรียน

2.

เพื่อให้อาจารย์และเจ้าหน้าที่นักเทคนิคการแพทย์ด้านการศึกษารู้จักทางเลือกในการสร้างสื่อการเรียนรูปแบบต่างๆ

5. เป้าหมาย/ตัวชี้วัด

อาจารย์และเจ้าหน้าที่นักเทคนิคการแพทย์ด้านการศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม KM ผลิตสื่อการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนบุคลากร

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

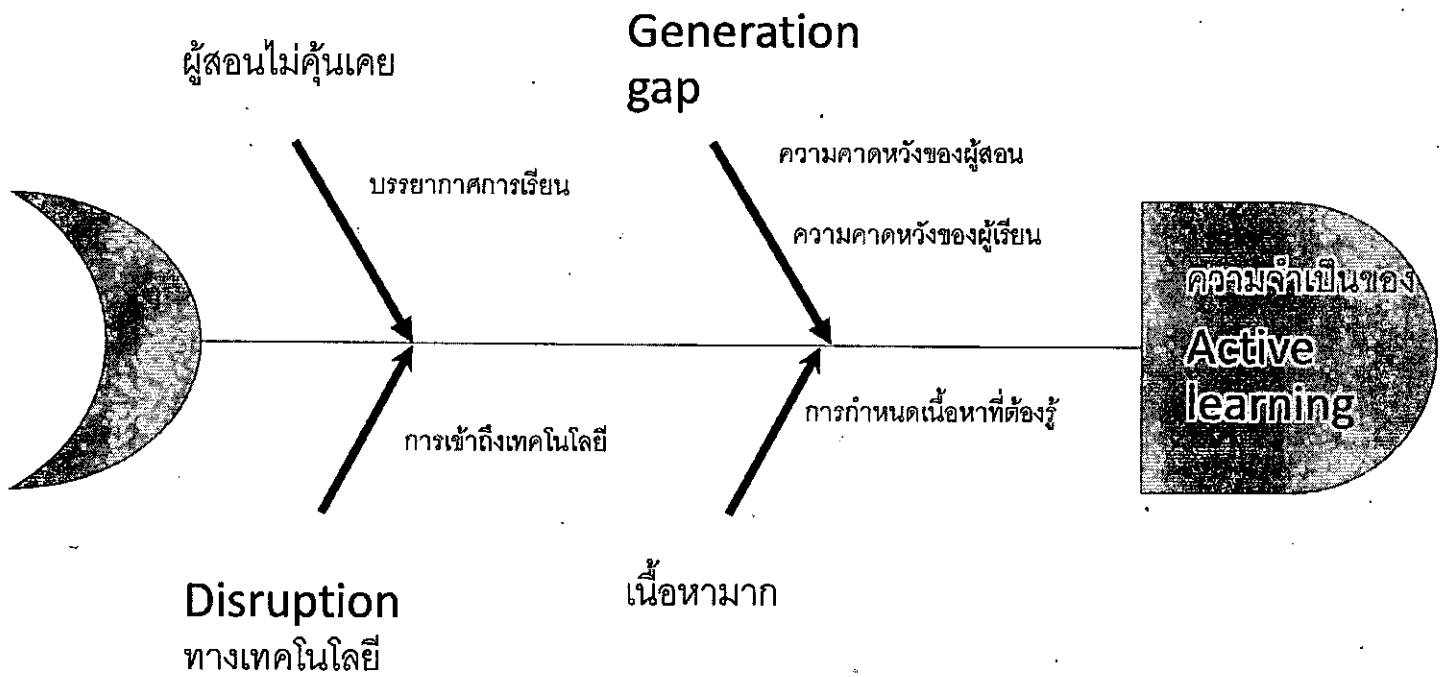
Dialogue

Success Story Telling (SST)

The World Cafe

อื่นๆ กรุณาระบุ.....

7. กระบวนการจัดการความรู้



แบบบันทึกการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ แบบสุนทรียสนทนา (Dialogue)
หัวข้อ (Knowledge vision, KV): Active learning โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
วันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2564 ทาง MStems
จัดโดย ภาควิชาพยาธิวิทยา

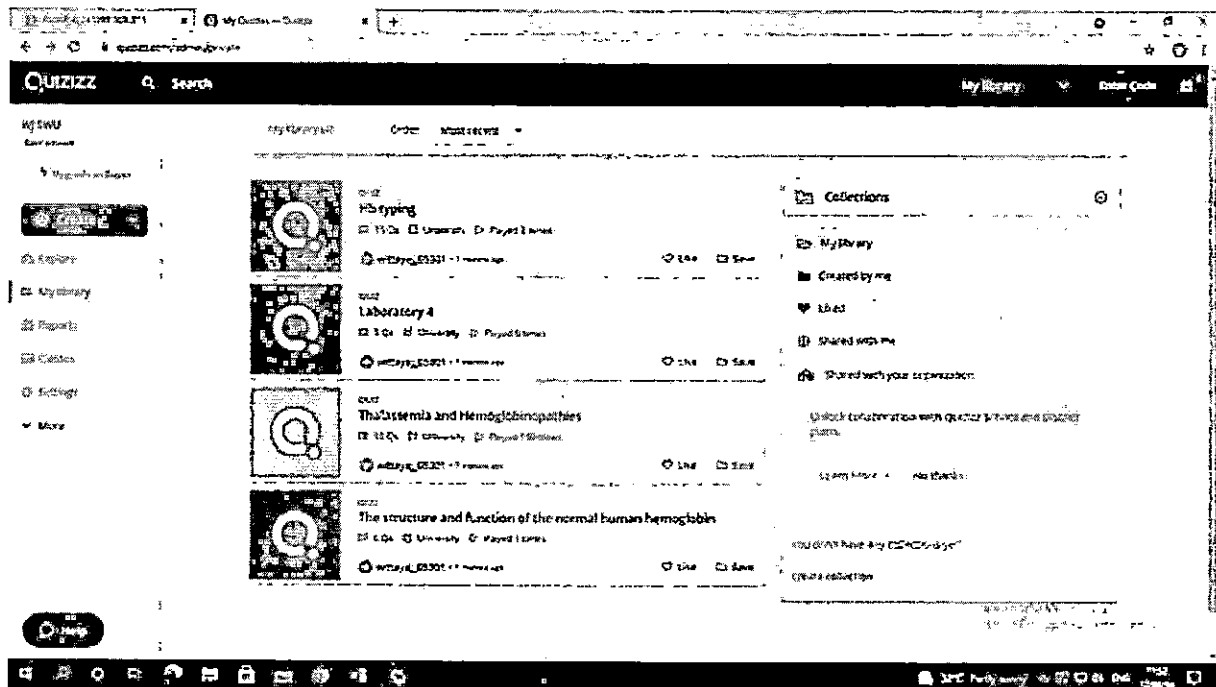
ชื่อ-สกุล	รายละเอียด	ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (KSF)
ผศ.ดร.วิทยา จอมอูย	<p>1. การใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ลิงก์ Quizizz — The world's most engaging learning platform ได้นำมาใช้ในรายวิชา พพ 326 มาแล้ว ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ ไม่มีค่าใช้จ่าย - เป็น web base สำหรับผู้เรียน เข้าเรียนได้ไม่ต้องใช้แอป - สร้างคำถามและให้ผู้เรียนเข้ามาตอบคำถาม ได้อย่างอิสระ คล้ายกับ Kahoot - รูปแบบทำง่าย <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - เมื่อผู้เรียนจำนวนมาก ไม่สามารถตรวจสอบข้อมูลผู้เรียนได้ <p>2. การใช้แอปพลิเคชัน GuideApp ลิงก์ GuideApp - audioprzewodnik - แอปพลิเคชันใน Google Play ได้นำมาใช้ในรายวิชา พพ 326 มาแล้ว ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ ไม่มีค่าใช้จ่าย - เป็น web base สำหรับผู้เรียน เข้าเรียนได้ไม่ต้องใช้แอป - เป็นแอปพลิเคชันเชื่อมกับ google สามารถใช้ข้อมูลจาก google suite เป็นฐานข้อมูลได้ - สามารถทำบทเรียนสำเร็จรูป มีภาพประกอบได้ - ทำแบบทดสอบได้ (ผู้เล่ายังไม่ีประสบการณ์) 	<p>1. การฝึกทำจริง</p> <p>2. การติดตามผลการใช้งาน</p> <p>3. การเลือกรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหา</p>
ผศ.ดร.รสริน การเพียร	<p>1. การใช้แอปพลิเคชัน Kahoot</p>	<p>1.</p>

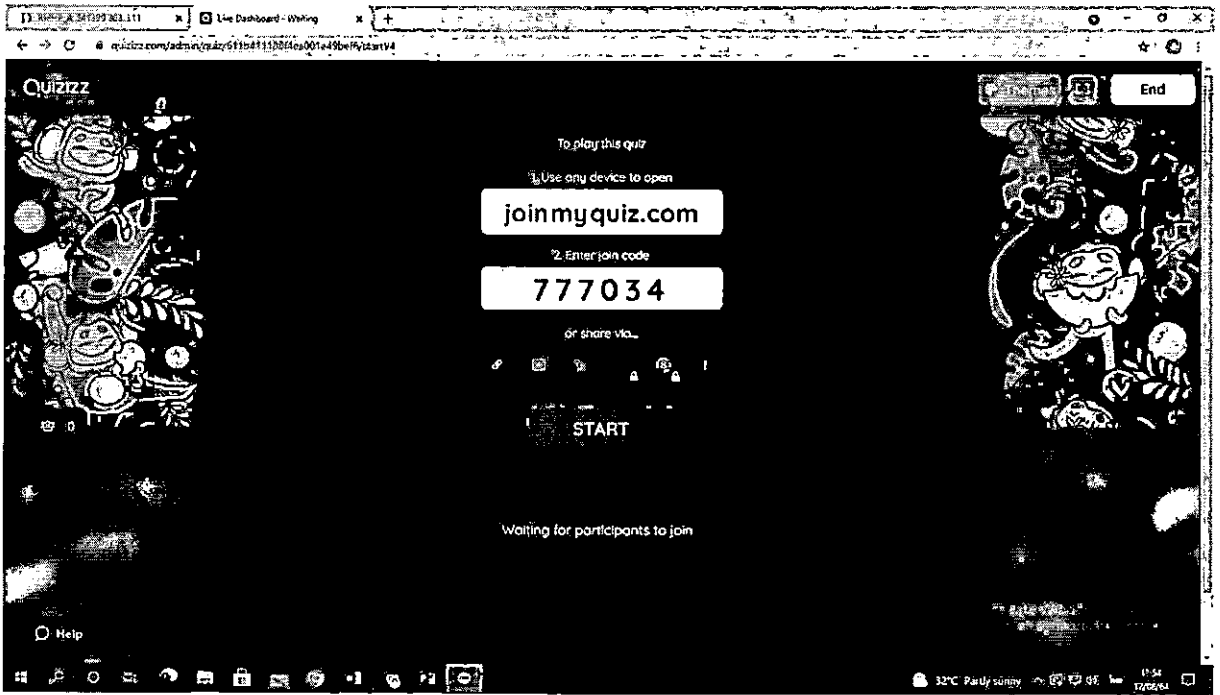
	<p>เคยใช้ในกิจกรรมที่ห้องเรียน แต่นำมาปรับใช้ออนไลน์ในปี 2. การใช้ Google form</p> <p>-</p> <p>โดยทำเป็นคำถามและให้นิสิตตอบเป็นรายละเอียด (long paragraph)</p> <p>- ให้คำถามไว้ล่วงหน้าและนำมาเฉลยในชั้นเรียน</p> <p>- มีการสรุปเนื้อหาให้นิสิต</p>	<p>การสรุปเนื้อหาเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียน</p>
<p>อ.พญ.มนัสนันท์ รวิสุนทรเกียรติ</p>	<p>1. การใช้ Kahoot online ลิงก์ Kahoot! Learning games Make learning awesome!</p> <p>ได้นำมาใช้ในรายวิชา พพ 226 มาแล้ว ข้อดี</p> <p>- เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ ไม่มีค่าใช้จ่าย</p> <p>- เป็น web base สำหรับผู้เรียน เข้าเรียนได้ไม่ต้องใช้แอป</p> <p>- สร้างคำถามและให้ผู้เรียนเข้ามาตอบคำถาม ได้อย่างอิสระ โดยสามารถใช้ถามในชั้นเรียนแบบ Live หรือเป็นการมอบหมายงาน (assignment)</p> <p>- รูปแบบทำงานง่าย</p> <p>- สามารถเชื่อมโยงกับ Msteam ได้โดยสร้าง Tab ที่ด้านบนของทีมที่ต้องการ</p> <p>ข้อเสีย</p> <p>- กรณีใช้ฟรี มีข้อจำกัดในการใช้รูปแบบกิจกรรม จำกัดผู้เล่นแบบมอบหมายงานไม่เกิน 50 คน และไม่สามารถติดตามคะแนนนิสิต</p> <p>2. การใช้ MOODLE</p> <p>- รูปแบบกิจกรรมที่นำเสนอ Interactive VDO ข้อดี</p> <p>- เป็น LMS ของมหาวิทยาลัย สามารถเข้าถึงได้</p> <p>- ใช้ VDO จาก youtube เป็นฐาน</p> <p>-</p> <p>สร้างคำถามเลือกตอบได้และเลือกตำแหน่งของคำ ถามในวิดีโอได้ ทำให้เพิ่ม engagement ของนิสิตต่อวิดีโอ</p>	<p>1. การฝึกทดลองทำจริง</p> <p>2. การทดสอบให้ผู้เรียนใช้จริงและ ปรับปรุงปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <p>3. เพื่อนช่วยเพื่อน</p> <p>โดยให้ผู้สอนที่มีประสบการณ์แ แนะนำผู้สอนที่ต้องการจัดทำสื่อ การเรียน</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - สรุปการเข้าร่วมกิจกรรม (Activity completion) และ คะแนนในการเข้าทำได้ ข้อเสีย - กรณีต้องการใช้วิดีโอของตนเอง ต้อง upload วิดีโอใน Youtube ก่อน - ใช้เวลาในการทำ มีขั้นตอนหลายขั้น 	
อ.นพ.สุรียา ผ่องสวัสดิ์	<p>1. การทำแบบทดสอบชนิด MCQ ใน MOODLE โดยการทำชุดคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างชุดคำถามด้วยโปรแกรมสร้างเอกสารและบันทึกใน AIKEN format ข้อควรระวัง - ต้องตรวจสอบคำถามในระบบ MOODLE ทุกครั้ง เนื่องจากมีโอกาสผิดพลาดด้านการตัวอักษรพิเศษ สัญลักษณ์ - กรณีคำถามมีภาพประกอบ ต้องใส่ภาพประกอบเองใน MOODLE ไม่สามารถบันทึกใน AIKEN format ได้ 	<p>1. การตรวจสอบความถูกต้องของกิจกรรมคำถามก่อนใช้จริง</p>

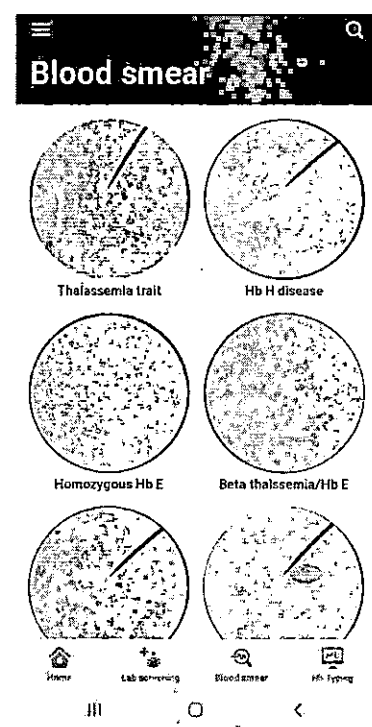
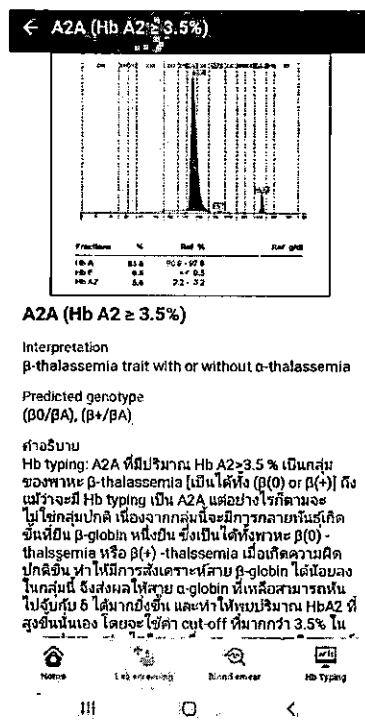
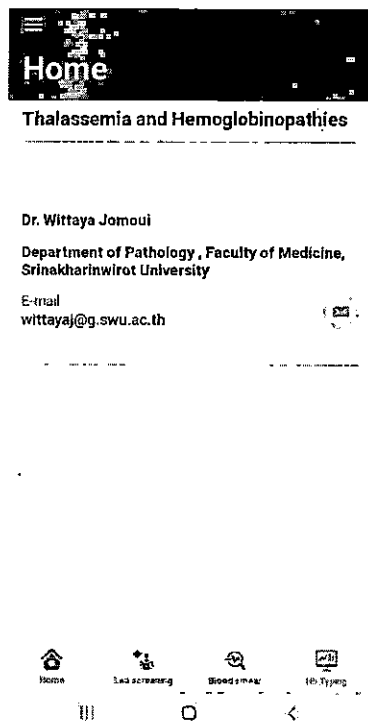
ภาพประกอบ

7.1. ตัวอย่าง Quizzizz

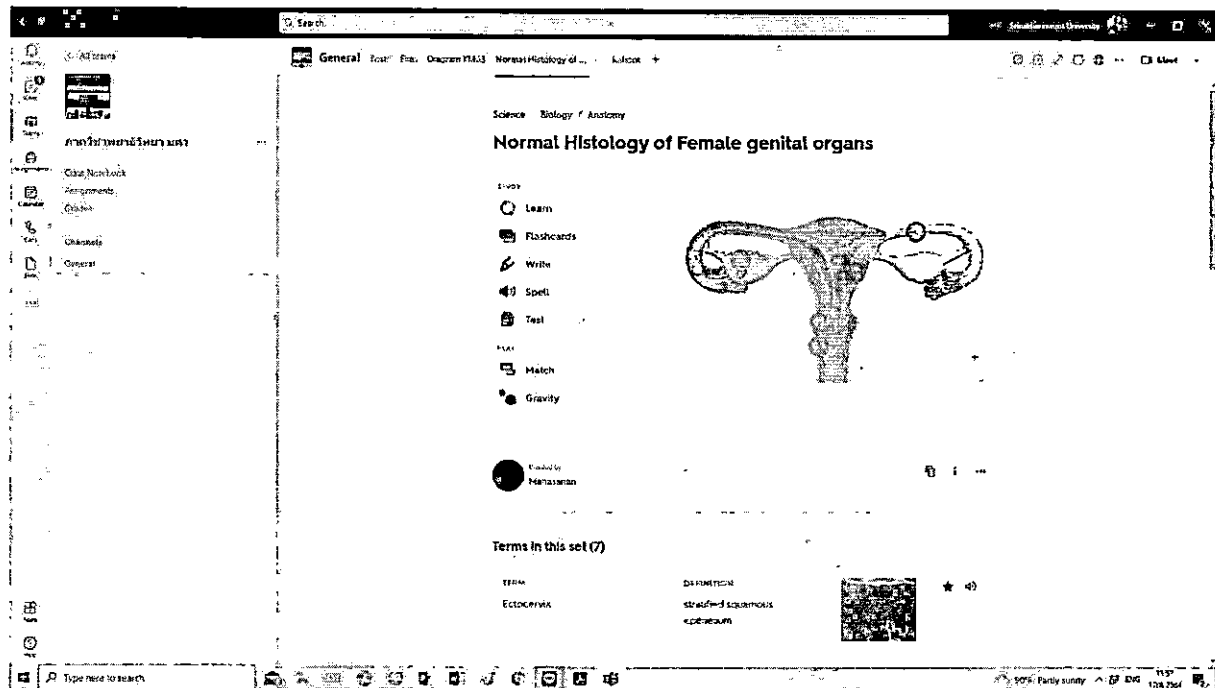


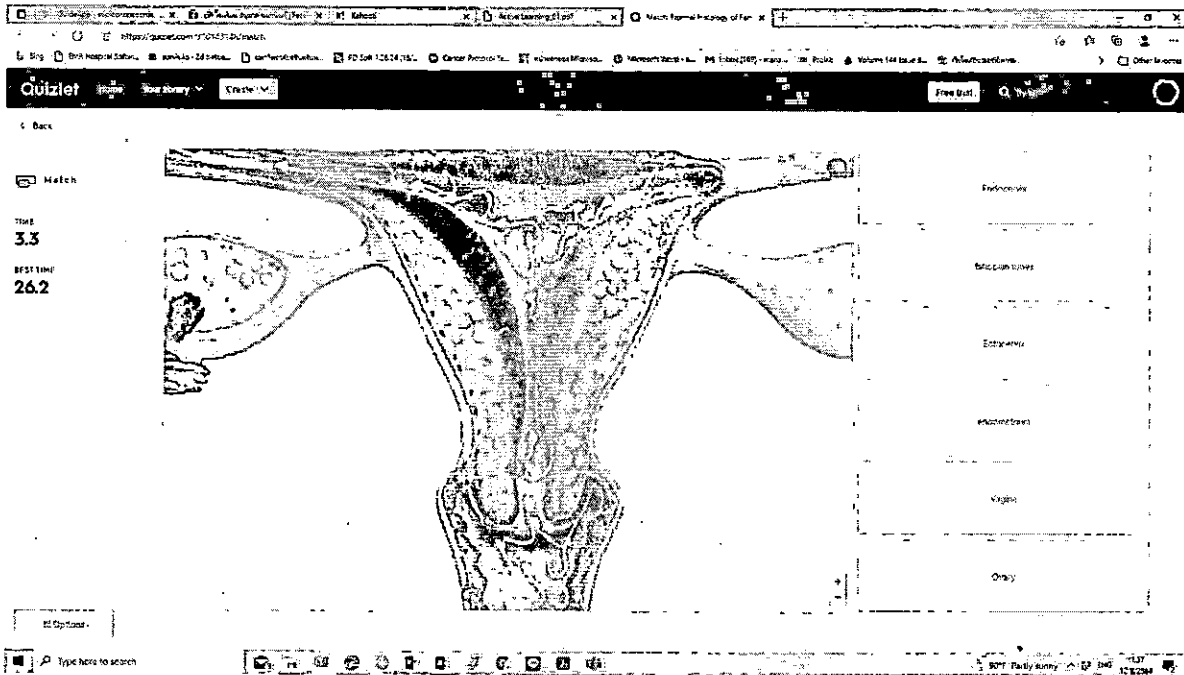


7.2 ตัวอย่าง Guideapp

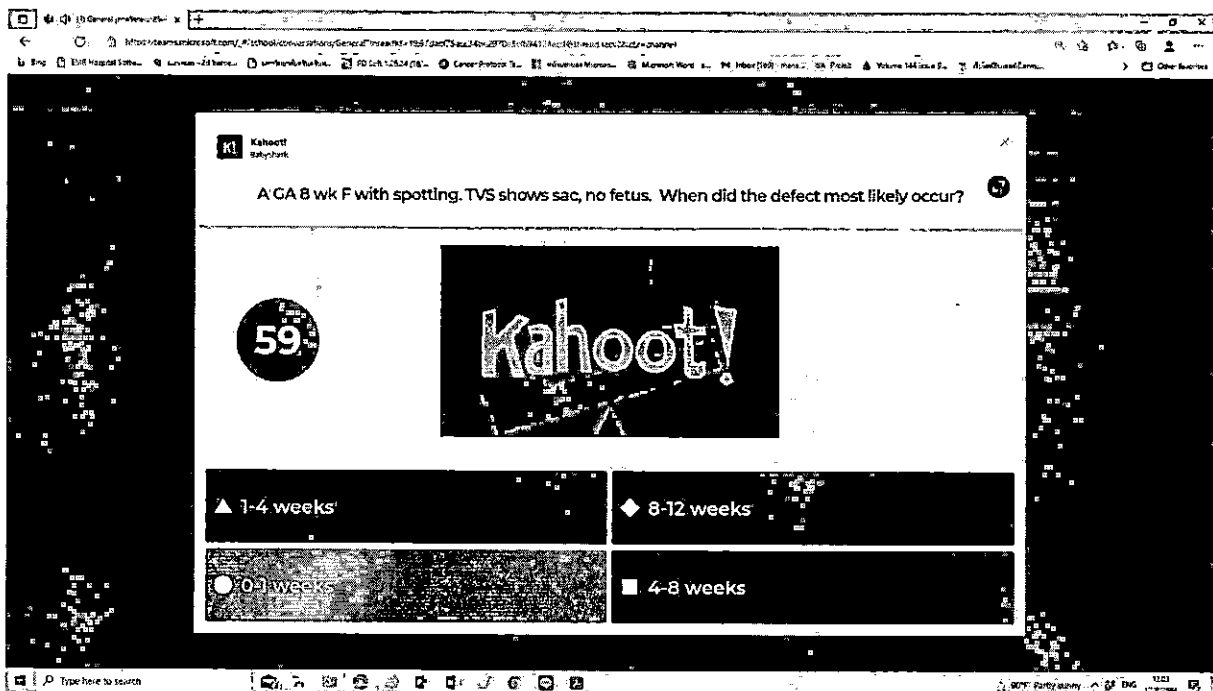


7.3 การใช้ Quizlet (ใน MS team)





7.4 การใช้ Kahoot (ใน MSteam)



สรุปผลการแลกเปลี่ยน KV:

- อาจารย์และเจ้าหน้าที่ รู้จักช่องทางในการผลิตสื่อการสอนและข้อดี ข้อเสีย
- อาจารย์และเจ้าหน้าที่ แสดงความสนใจในสื่อการเรียนบางชนิด และมีการสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม
- บรรยากาศการแลกเปลี่ยนเป็นกันเอง ส่งเสริมการเรียนรู้

8. Key Success Factor (ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ สรุปรายจากกระบวนการจัดการความรู้ในข้อ.7)

1. การเลือกรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น ชุดบทเรียนสำเร็จรูป แบบทดสอบ เป็นต้น
2. การฝึกสร้างสื่อการเรียนด้วยตนเองและใช้จริง
3. เพื่อนช่วยเพื่อน โดยให้ผู้สอนที่มีประสบการณ์แนะนำผู้สอนที่ต้องการจัดทำสื่อการเรียน
4. การตรวจสอบความถูกต้องของกิจกรรมคำถามก่อนใช้จริง
5. การทดสอบให้ผู้เรียนใช้จริง และการติดตามผลการใช้งาน
6. การสรุปเนื้อหาเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียน

9. นวัตกรรมหรือสิ่งที่ได้จากการจัดการความรู้ (กรุณาแนบหลักฐาน)

- คู่มือ
- แผ่นพับ
- โปสเตอร์
- โปรแกรมหรือระบบต่างๆ
- มีการเผยแพร่ความรู้ช่องทางต่างๆ เช่น Website ระบุ.....website KM ของคณะ.....

10. ผลจากการดำเนินการทำกิจกรรม KM

อาจารย์มีความสนใจในการสร้างสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ และรู้จักแอปพลิเคชันต่างๆ มากขึ้น

11. After Action Review (AAR)

1. ท่านคิดว่าท่านบรรลุในเรื่องใดบ้าง?
- อาจารย์และเจ้าหน้าที่การศึกษารู้จักทางเลือกในการสร้างสื่อการเรียนรูปแบบต่างๆ มากขึ้น
2. ท่านคิดว่าเรื่องใดที่ไม่บรรลุ
- ยังไม่มีสื่อการเรียนที่ผลิตใหม่ในครั้งนี้
3. ท่านต้องการปรับขั้นตอนการทำงานใดบ้าง?
-ไม่มี-
4. ท่านสามารถนำไปปรับปรุงพัฒนาได้อย่างไร?
- ติดตามผลงานการสร้างสื่อการเรียนในภาควิชาต่อไป

12. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด (ในข้อ 5)

บรรลุผลตามตัวชี้วัด มีผู้เข้าร่วมประชุม 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80% ของอาจารย์และเจ้าหน้าที่ นักเทคนิคการแพทย์ด้านการศึกษา

13 ข้อเสนอแนะ

- ไม่มี-

14. ภาพประกอบการทำกิจกรรม



Signature

(นายแพทย์ลิขิต รังสิรัตน์กุล)
หัวหน้าภาควิชาพยาธิวิทยา