

นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย

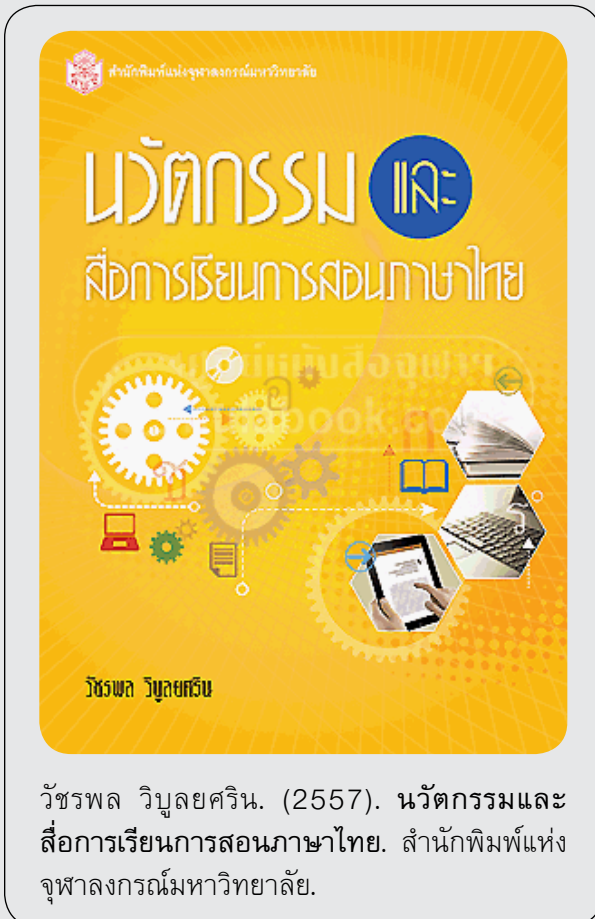
Innovation and instructional medias in Thai subject

Watcharapol Wiboolyasarin: Principle writer

วัชรพล วิบูลยศริน: ผู้เขียน

ประสาธ เนืองเฉลิม: ผู้วิจารณ์หนังสือ

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



หนังสือเล่มนี้มีเนื้อหาสาระที่เรียงร้อยอย่างเป็นลำดับแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 บท ได้แก่ บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน บทที่ 2 การออกแบบนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน บทที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย บทที่ 4 การประเมินนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน และบทที่ 5 ตัวอย่างนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล: โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน บทนี้ได้นำเสนอความหมาย กระบวนการและประเภทของนวัตกรรม ซึ่งนวัตกรรมเป็นแนวคิด วิธีการปฏิบัติหรือสิ่งใหม่ที่ยังไม่แพร่หลายหรือยังไม่เคยใช้มาก่อน และเข้ามาเปลี่ยนแปลงกระบวนการหรือสิ่งที่มีอยู่เดิม โดยผ่านการคิดค้นประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ หรือพัฒนาจากของเดิมที่มีอยู่ให้ทันสมัย และปรับปรุงจนใช้ได้ดีและ



มีประสิทธิภาพ กระบวนการยอมรับนวัตกรรม เริ่มตั้งแต่ การรับรู้ การสนใจ การยอมรับ การนำไปใช้และการรับรอง นอกจากนี้ประเภทนวัตกรรมยังเป็น 3 มิติ ได้แก่ ด้านเป้าหมาย ด้านการเปลี่ยนแปลง และด้านการส่งผลกระทบ บทนี้จึงเป็นการนำเสนอเบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน แต่อย่างไรก็ตาม หากเจ้าของผลงานจะนำเสนอนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทยตามชื่อหนังสือก็จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2 การออกแบบนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน บทนี้ได้แยกอธิบายเนื้อหาสาระเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การออกแบบการเรียนการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้ และจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดแต่ละหัวข้อดังนี้ การออกแบบการเรียนการสอน เป็นการนำวิธีการระบบมาสร้างกระบวนการของการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินการเรียนการสอน หรือการฝึกอบรมอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนหรือผู้ฝึกอบรมสามารถดำเนินการไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอน และมองเห็นภาพการทำงานของตนเองตลอดจนกระบวนการ ซึ่งแบ่งเป็น 5 ด้านได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Designing) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ทฤษฎีการเรียนรู้ การนำทฤษฎีการเรียนรู้มาปรับใช้ในการออกแบบนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน มี 3 กลุ่ม หลักๆ ได้แก่ กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivism) และกลุ่มสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) และจิตวิทยาการเรียนรู้ โดยกล่าวถึงการรับรู้ แรงจูงใจและการจูงใจ การเสริมแรง การถ่ายโยงการเรียนรู้ แบบการเรียนรู้

แต่ละหัวข้อมีการนำเสนอทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้อ่านเลือกทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไปใช้ให้เหมาะสมกับนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงผู้เรียน ความสะดวกในการออกแบบและการนำไปใช้ กล่าวได้ว่าไม่มีทฤษฎีใดดีที่สุด หากแต่ต้องนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับความแตกต่างและหลากหลายของผู้เรียนที่ยิ่งนับวันโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงยิ่งทวีความรุนแรงทุกวัน บทนี้จึงควรเติมเต็มธรรมชาติการเรียนรู้และธรรมชาติของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อจะได้ให้ผู้อ่านใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจออกแบบนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทยได้ดียิ่งขึ้น

บทที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย บทนี้ได้นำเสนอการพัฒนา นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การสอนบนเว็บ และเว็บแควสต์ แต่ละนวัตกรรมจะมีตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบเพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำประยุกต์ใช้ได้สะดวกขึ้น

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-assisted instruction) เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะถ่ายทอดเนื้อหาสาระความรู้ที่คล้ายคลึงกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน พัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะต่างๆ ของผู้เรียน โดยที่การพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบบทเรียน การสร้างบทเรียน และการประเมินบทเรียน การสอนบนเว็บ (Web-based instruction) เป็นการเรียนการสอนที่บูรณาการกับเทคโนโลยีเว็บ โดยจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนและผู้สอนซึ่งอยู่กันคนละที่ สามารถ



เชื่อมต่อเข้าหากันด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การพัฒนาการสอนบนเว็บ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การวางแผนการประเมิน การออกแบบไปพร้อมกัน การนำไปใช้ และการประเมินผลปลายทางและการวิจัย เว็บแควสต์ (WebQuest) เป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเว็บในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการใช้สารสนเทศมากกว่าการสืบค้นข้อมูล โดยที่ผู้สอนจัดเตรียมแหล่งข้อมูลให้บนเว็บ ผู้เรียนเข้าไปค้นคว้าหาความรู้จากเว็บแควสต์และทำกิจกรรมออนไลน์ การพัฒนาเว็บแควสต์ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกหัวเรื่องที่เหมาะสมและสนใจ การจัดเตรียมแหล่งข้อมูลต่างๆ บนเว็บ การออกแบบกิจกรรมบนเว็บแควสต์ การพัฒนาเว็บแควสต์ และการนำร่างต้นแบบไปทดลองใช้

บทที่ 4 การประเมินนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน บทนี้นำเสนอมิติของการประเมินโดยครอบคลุม 3 ประเด็น ได้แก่ การประเมินการวางแผนการนำไปใช้ การประเมินกระบวนการนำไปใช้ และการประเมินผลการนำไปใช้ เนื้อหาสาระส่วนใหญ่ของบทนี้นำเสนอทั้งแนวทางการสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน จึงมีการแนบตัวอย่างเครื่องมือเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจทำความเข้าใจง่ายขึ้นและสามารถนำไปใช้ได้

บทที่ 5 ตัวอย่างนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล: โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ บทนี้มีการนำเสนอตัวอย่างฐานข้อมูลที่ใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ การทำแผนผังมโนทัศน์ ตารางคำนวณ เครื่องมือจำลองสถานการณ์ เครื่องมือช่วยสร้างสื่อประสม/สื่อหลายมิติ การประชุมด้วยคอมพิวเตอร์โครงสร้าง ซึ่งบทนี้จะเป็นการยกตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนและมีภาพประกอบ

หนังสือเล่มนี้เหมาะสำหรับนักการศึกษาที่ต้องการพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน เนื่องจากมีเนื้อหาสาระทั้งทฤษฎีและมีตัวอย่างประกอบทั้งเล่ม รายละเอียดต่างๆ อ่านและทำความเข้าใจได้ง่าย โดยที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาการเรียนการสอนสื่อออนไลน์และบนเว็บเป็นส่วนใหญ่ หากจะให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นตามชื่อหนังสือควรนำเสนอนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทยที่เป็นทั้งอะนาล็อกและดิจิทัล ซึ่งการพัฒนาการเรียนการสอนจะได้มีความหลากหลายตอบสนองต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม การออกแบบและพัฒนา นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนยังต้องคำนึงถึงหลักสูตร เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผล ทั้งนี้ นวัตกรรมต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน