

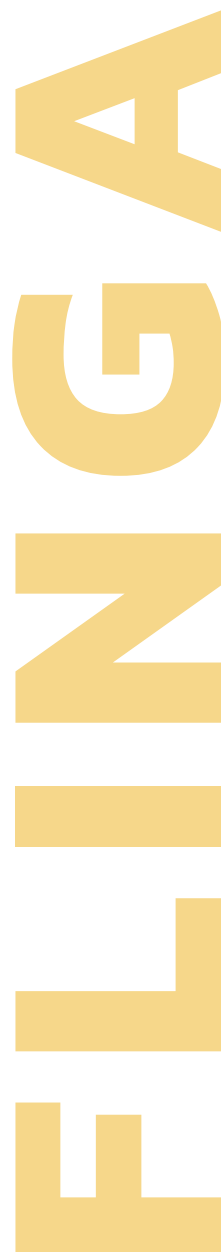
FLINGA.FI

เว็บไซต์ในการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. WHAT IS FLINGA	135
คุณสมบัติสำคัญของ Flinga	136
ข้อดีและข้อจำกัดของ Flinga	136
II. วิธีการใช้งาน	156
การสมัคร	137
รูปแบบการใช้งาน	138
Flinga Whiteboard	139
Flinga Wall	143
Session	148
III. LEARNING ACTIVITIES	151
Flinga Discover	153
Flinga Explore	154
Flinga Reflect	155
IV. แหล่งอ้างอิง	156



FLINGA

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อพูดถึงการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีนั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียนจนทำให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนนั้นเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก เพียงแค่ครูและนักเรียนมีคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนหรือไอแพดก็สามารถจัดการเรียนการสอนได้แล้ว ในบทนี้จึงจะแนะนำเว็บไซต์ที่จะเป็นประโยชน์ต่อครู ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเว็บไซต์ที่พูดถึงนั้นก็คือ Flinga นั่นเอง ก่อนอื่นเลยเราต้องมาทำความรู้จักกับ Flinga กันก่อน

WHAT IS FLINGA ?

Flinga คืออะไรนะ? Flinga ก็เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่อยู่บนเว็บเบราว์เซอร์ที่ทำให้เกิดการคิดร่วมกัน (Collaborative Thinking) สามารถสร้างคำถามเพื่อแลกเปลี่ยน และแชร์ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถสร้างโพลหรือแบบสอบถามสำหรับโหวตได้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อคำถามที่ครูถามเป็นรายบุคคลพร้อมกัน ช่วยให้สามารถรวบรวมความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว และนักเรียนทุกคนสามารถเห็นข้อมูลได้อย่างง่ายดาย เพราะทุกอย่างที่กล่าวมานั้นสามารถใช้งานได้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนหรือไอแพดของแต่ละบุคคลได้เลย เมื่อรู้จักแล้วว่า Flinga คืออะไร ต่อไปเราจะแนะนำให้รู้จักคุณสมบัติที่สำคัญ (Key feature) ของ Flinga

คุณสมบัติสำคัญของ FLINGA

1. สร้างคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนและแชร์ความคิดเห็นร่วมกัน
2. สร้างโพลหรือแบบสอบถามสำหรับโหวต
3. การส่งออก session เป็นตาราง excel

ข้อดีและข้อจำกัดของ FLINGA

ข้อดี

1. นักเรียนไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนก็สามารถเข้าร่วมได้
2. ส่งออกข้อมูลในรูปแบบตารางได้ ทำให้สะดวกต่อการนำไปใช้ต่อ
3. สามารถใช้ได้ทั้งนักเรียนกลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่

ข้อจำกัด

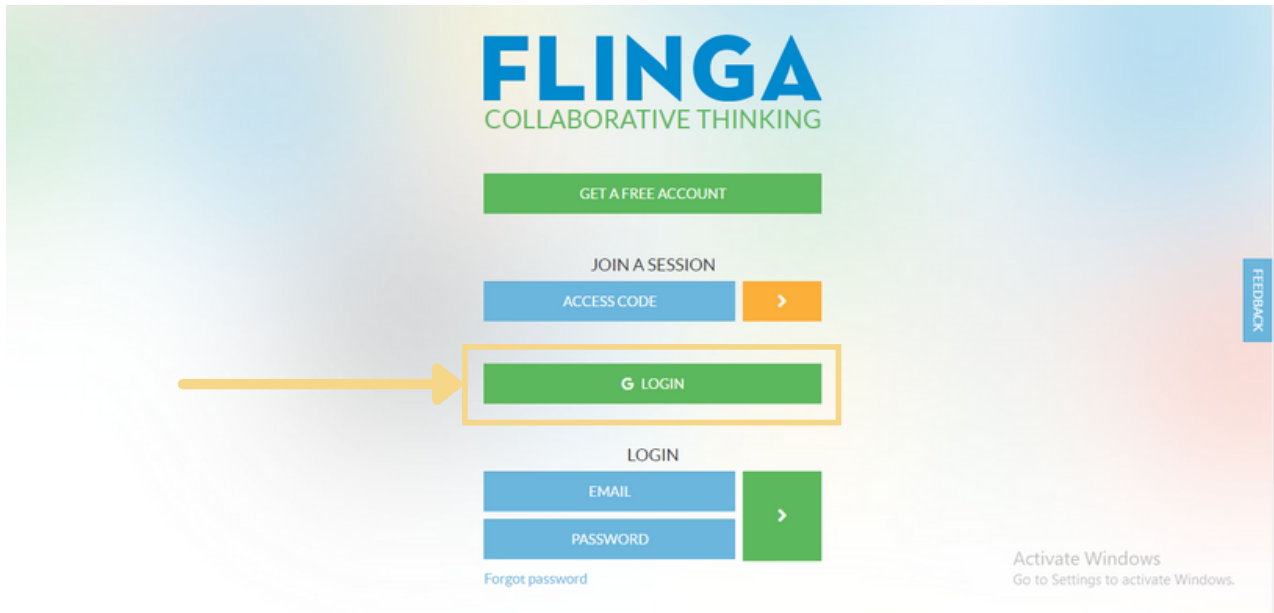
1. ติดตามข้อมูลนักเรียนเป็นรายบุคคลไม่ได้
2. สร้าง session ได้สูงสุดเพียง 5 session
3. นักเรียนไม่สามารถทราบผลการประเมินได้

วิธีการใช้งาน

ในส่วนนี้จะพูดถึงวิธีการใช้งาน Flinga บนเว็บไซต์ Flinga.fi ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างบัญชี (account) สำหรับการใช้งานหรือการเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี google และการสร้าง session ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ สิ่งที่จะอธิบายต่อจากนี้จะเป็นวิธีการใช้งาน Flinga บน desktop

การสมัคร

1. เข้าเว็บไซต์ Flinga.fi หรือจะค้นหาใน google ด้วยคำว่า Flinga ก็ได้
2. เมื่อเข้าเว็บไซต์ Flinga.fi ได้แล้ว คลิก LOGIN เพื่อเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี google



3. เข้าสู่ระบบบัญชี google ด้วยการกรอก e-mail หรือเบอร์โทรศัพท์ และป้อนรหัสผ่านที่ลงทะเบียนไว้ จากนั้นคลิกถัดไป เพียงเท่านี้ก็สิ้นสุดขั้นตอนการสมัครแล้ว

ลงชื่อเข้าใช้ด้วย Google

ลงชื่อเข้าใช้งาน
ไปยัง flinga.fi

อีเมลหรือโทรศัพท์
kanchanawadi.m@ku.th

ลืมอีเมล

Google จะแชร์ชื่อ ที่อยู่อีเมล การตั้งค่าภาษา และรูปโปรไฟล์
ของคุณกับ flinga.fi เพื่อดำเนินการต่อ

สร้างบัญชี

ถัดไป

ไทย ▼ ความช่วยเหลือ ส่วนบุคคล ข้อกำหนด

ลงชื่อเข้าใช้ด้วย Google

Kanchanawadi MOUNGDAM
kanchanawadi.m@ku.th

ป้อนรหัสผ่าน
.....

☐ แสดงรหัสผ่าน

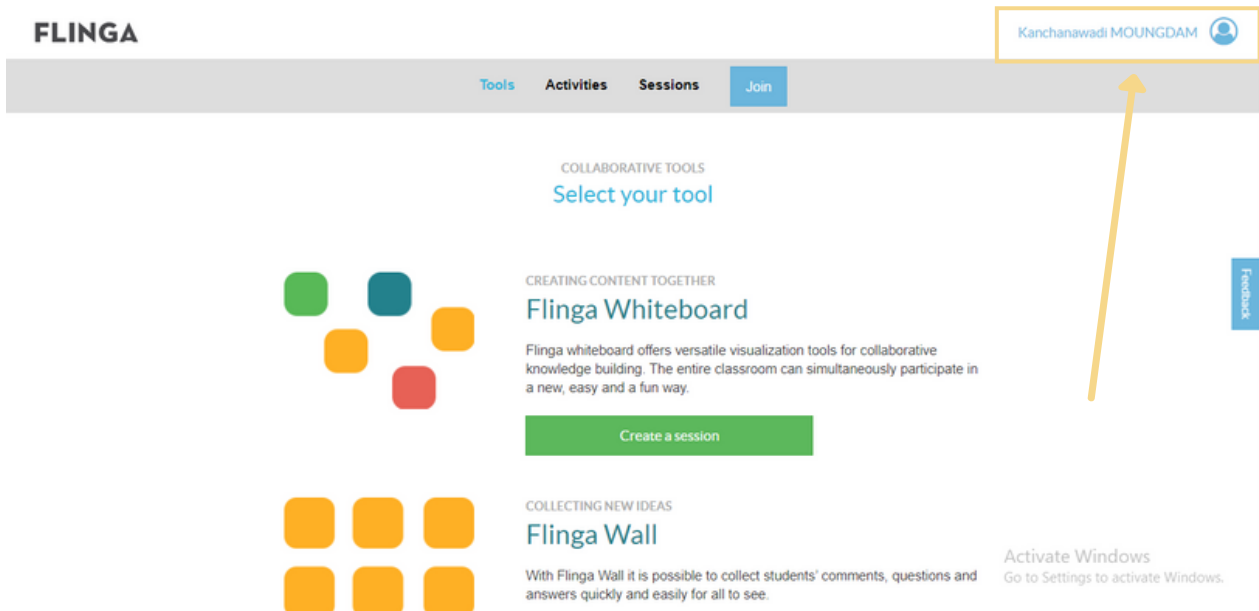
Google จะแชร์ชื่อ ที่อยู่อีเมล การตั้งค่าภาษา และรูปโปรไฟล์
ของคุณกับ flinga.fi เพื่อดำเนินการต่อ

หากลืมรหัสผ่าน

ถัดไป

ไทย ▼ ความช่วยเหลือ ส่วนบุคคล ข้อกำหนด

4. เมื่อสมัครหรือลงทะเบียนเสร็จแล้ว ให้สังเกตมุมขวาบนว่าใช้ชื่อบัญชีของคุณหรือไม่ ถ้าหากใช้ก็เริ่มใช้งาน Flinga ได้เลย



การสมัคร Flinga นั้นเราสามารถทำได้ 2 วิธี ได้แก่การสมัครโดยคลิก get a free account และการคลิก Login ด้วยบัญชี google วิธีที่เราได้ยกตัวอย่างข้างต้นนั้นคือการ login ด้วยบัญชี google ซึ่งเป็นวิธีที่คิดว่าสามารถทำได้ง่ายที่สุดแล้ว เราจึงนำมาแนะนำแก่ทุกคน

รูปแบบการใช้งาน

เมื่อสามารถสมัครใช้งาน Flinga ได้แล้วต่อมาเราจะแนะนำวิธีการสร้าง session ซึ่งจะมีวิธีการสร้าง 2 วิธี และการแก้ไข Session 1 วิธี ถ้าอยากรู้ว่าทั้ง 3 วิธี ใช้งานอย่างไร มีความแตกต่างกันอย่างไร เราจะอธิบายตามหัวข้อดังนี้

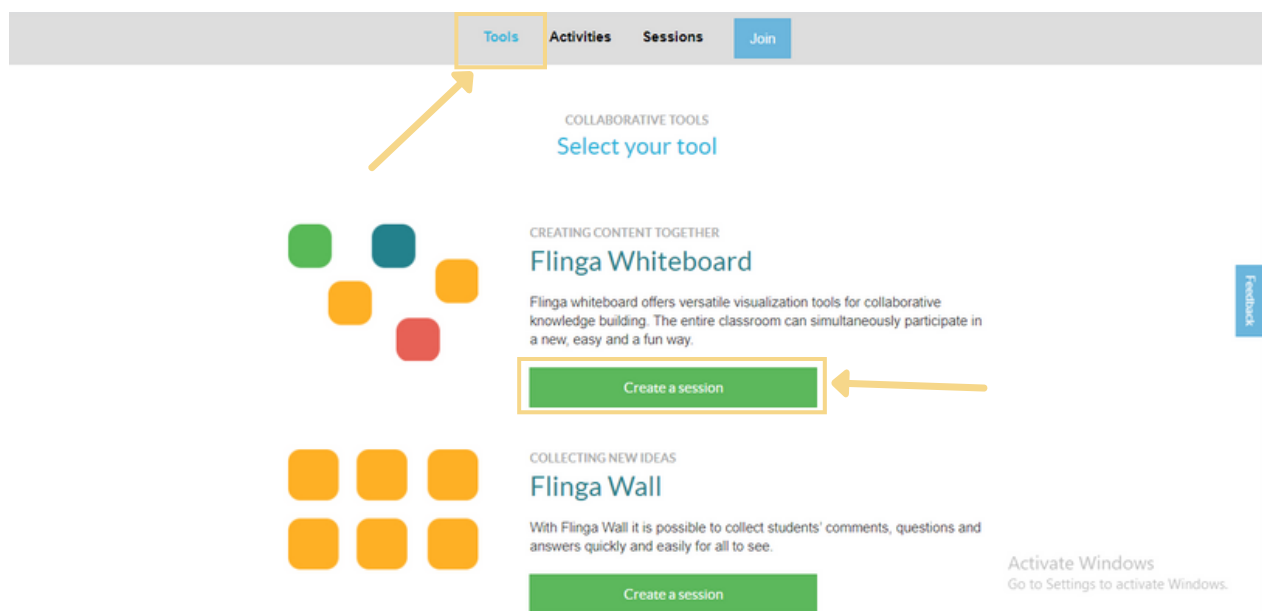
1. Flinga Whiteboard
2. Flinga Wall
3. Session

FLINGA WHITEBOARD

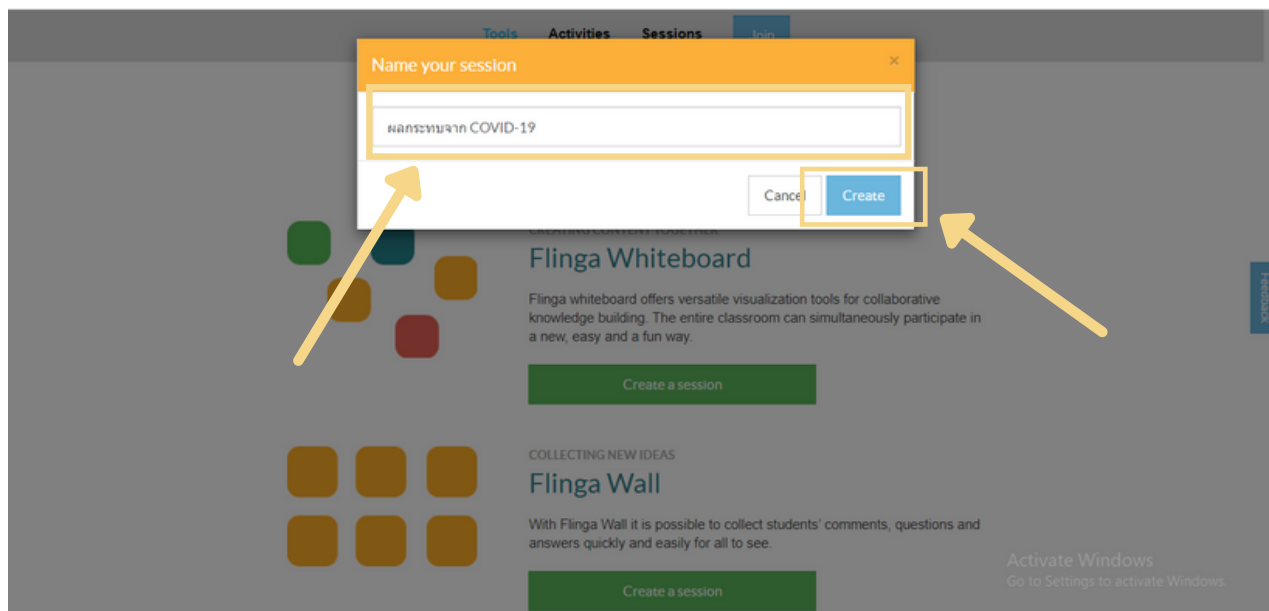


Flinga Whiteboard เป็นเครื่องมือที่ครูใช้ในการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียน และนำความคิดเห็นทั้งหมดมาสร้างแบบใหม่ สร้างแผนผังความคิด (mind map) สามารถเชื่อมโยงหัวข้อกับข้อความ ลิงก์ รูปภาพ ที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นเข้ามาได้ บอกไปอาจจะมองไม่เห็นภาพ ดังนั้นเราจะอธิบายวิธีการสร้าง session ด้วย Flinga Whiteboard เป็นข้อ ๆ ตามลำดับ เพื่อความเข้าใจ ดังนี้

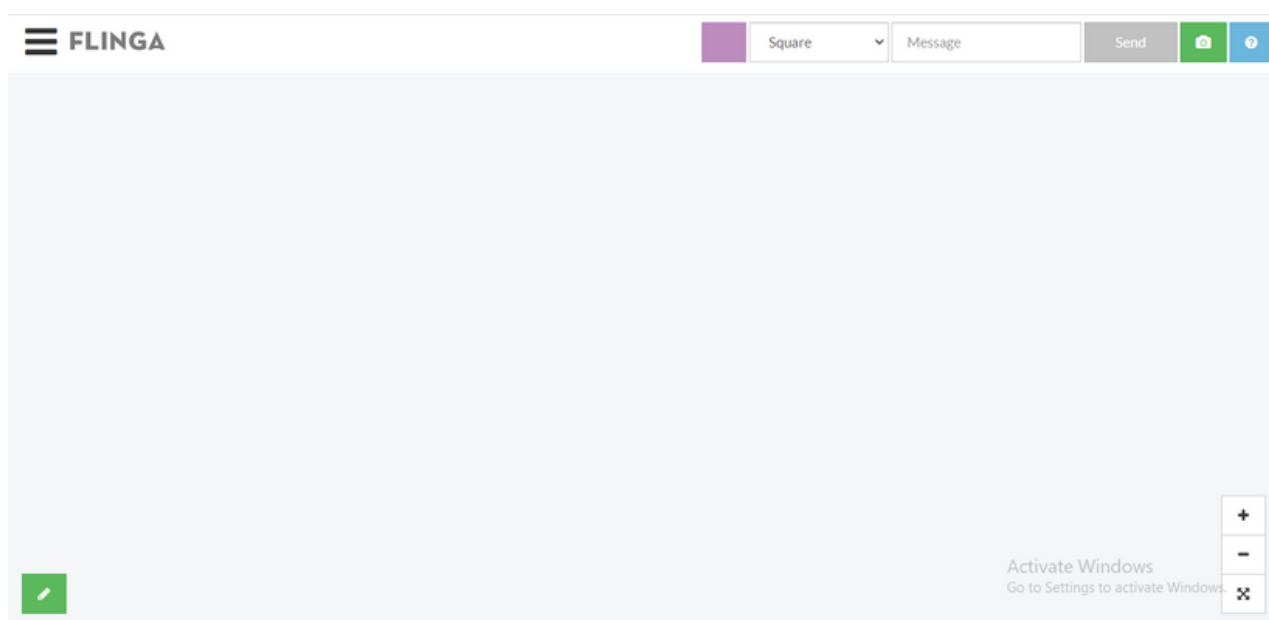
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Whiteboard ด้วยการคลิก Create a session ได้หัวข้อ Flinga Whiteboard



2. เมื่อคลิก Create a session จะมีกล่อง Name your session เด้งขึ้น เพื่อให้ตั้งหัวข้อ session ที่จะให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ในส่วนนี้ครูสามารถเลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาตั้งได้เลย จากตัวอย่างจะเป็นหัวข้อ ผลกระทบจาก COVID-19 เมื่อตั้งเสร็จแล้ว ก็คลิก Create



3. เมื่อคลิก Create ก็สร้างหัวข้อ session ได้ จะเห็นได้ว่าจะมีกระดานขึ้นมา เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น



4. เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นมาแล้ว จะมีข้อมูลแสดงขึ้นที่กระดาน ครูสามารถเปลี่ยนสีของวัตถุได้โดยคลิกที่วัตถุนั้น และคลิกหมายเลข 1 เพื่อที่จะเลือกสีตามหมายเลข 2



5. นอกจากเลือกสีแล้ว ครูยังสามารถเลือกรูปแบบของวัตถุได้อีกด้วย โดยคลิกที่ หมายเลข 1 และจะขึ้นรูปแบบวัตถุให้เลือกตามหมายเลข 2



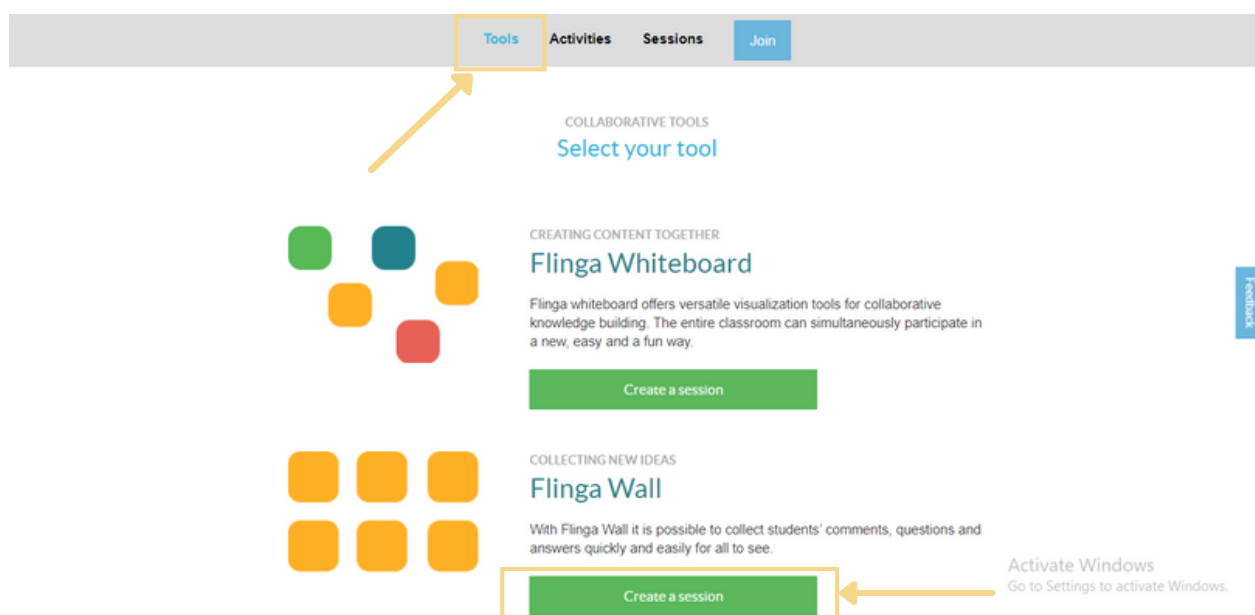
จากขั้นตอนด้านบนจะเห็น ได้ว่ารูปแบบ
การใช้งานของ Flinga Whiteboard จะมี
เครื่องมือ สี วัตถุ และดินสอ ซึ่งครูสามารถใช้
เครื่องมือดังกล่าวในการจัดกลุ่มข้อมูลที่อยู่ใน
หัวข้อเดียวกันเป็นวัตถุเดียวกันสีเดียวกัน และ
สามารถทำได้หลายหัวข้อ หลายวัตถุและหลายสี
และใช้ดินสอในการลากเพื่อเชื่อมโยงข้อมูล และ
เกิดเป็นแผนผังความคิด (mind map)

FLINGA WALL

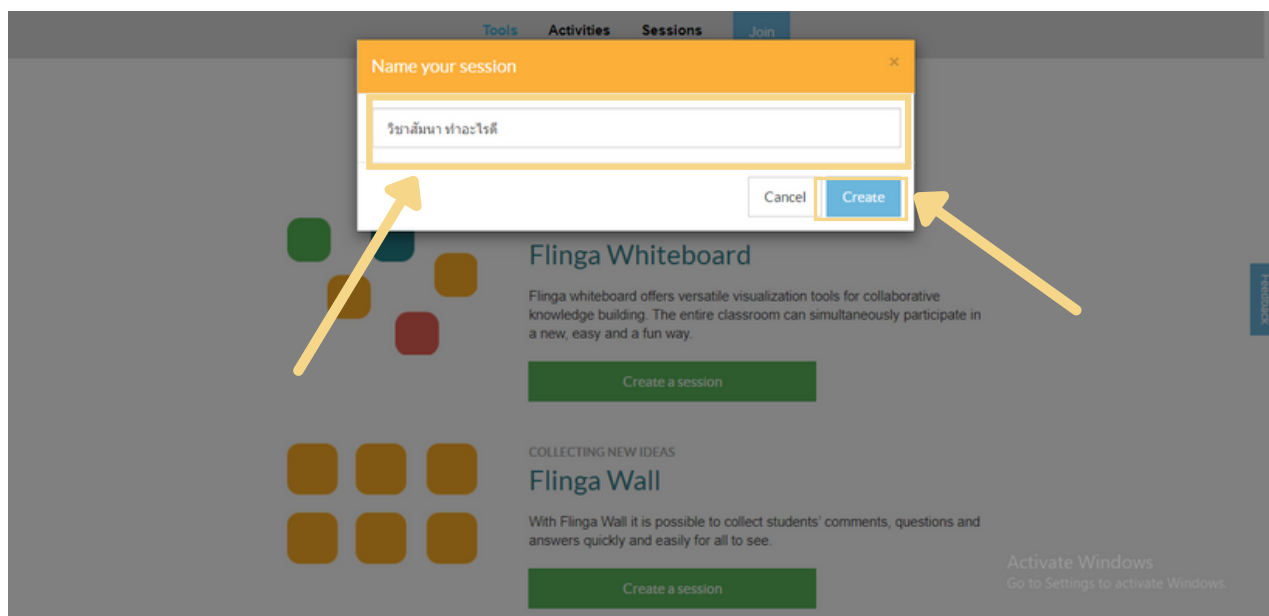


Flinga Wall เป็นเครื่องมือสำหรับครูที่ใช้ในสร้างโพลหรือแบบสอบถามให้นักเรียนโหวต เพื่อตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งนักเรียนยังสามารถเพิ่มข้อเสนอแนะเข้าไปในนั้น และ โหวตสิ่งที่เพิ่มเข้าไปได้อีกด้วย สำหรับการโหวตนั้นครูสามารถเลือกได้ว่าจะเรียงผลโหวตจากมากไปน้อย หรือจากน้อยไปมากก็ได้ การแสดงผลจะมีสองรูปแบบนั่นก็คือ สี่เหลี่ยมจัตุรัส (Grid) และ สี่เหลี่ยมผืนผ้า (list) สิ่งที่ Flinga Wall แตกต่างจาก Flinga Whiteboard ก็คือสามารถนำโพลหรือแบบสอบถามที่สร้างมาทำเป็น Presentation ได้อีกด้วย อ่านแล้วครูคงจะรู้สึกน่าสนใจทีเดียวเราจะอธิบายวิธีการสร้าง session ด้วย Flinga Wall เป็นข้อ ๆ ตามลำดับเพื่ออำนวยความสะดวกความเข้าใจของครูที่สนใจ

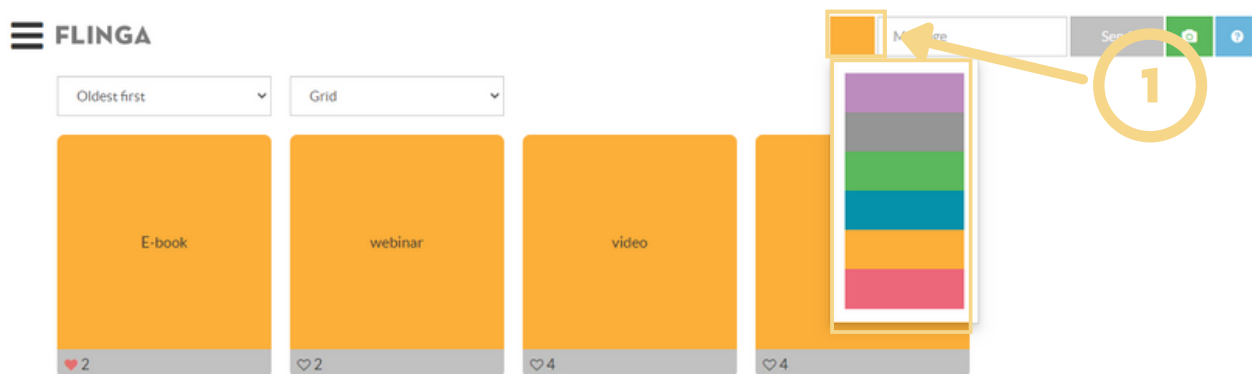
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Wall ด้วยการคลิก Create a session ใต้หัวข้อ Flinga Wall



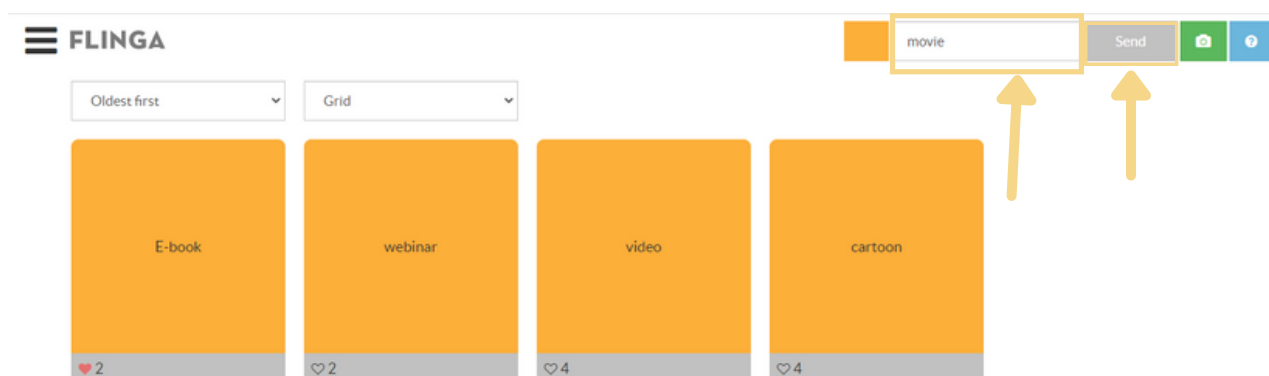
2. เมื่อคลิก Create a session จะมีกล่อง Name your session เด้งขึ้นเพื่อให้ตั้งหัวข้อ session หรือหัวข้อโพล ที่จะให้นักเรียนโหวต นอกจากนักเรียนโหวตสิ่งที่ครูตั้งมาแล้ว นักเรียนยังสามารถเพิ่มข้อเสนอแนะ เพื่อที่จะมาโหวตได้อีกด้วย จากตัวอย่างจะเป็นหัวข้อ วิชาสัมมนา ทำอะไรดี เมื่อตั้งหัวข้อได้แล้ว คลิก Create



3. ครูสามารถตั้งโพลที่ตัวเองก็ได้ โดยเริ่มจากการเลือกสี คลิกที่หมายเลข 1 จากนั้นจะขึ้นสีให้เลือก

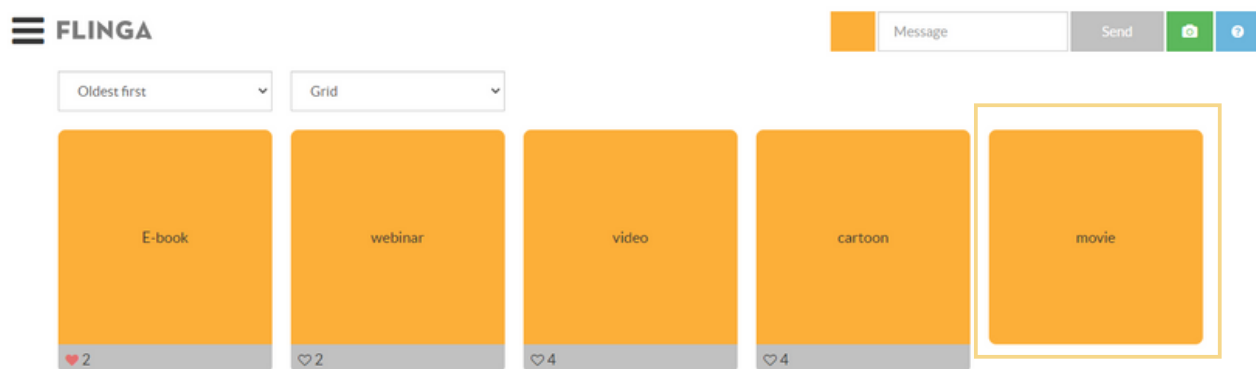


4. เมื่อเลือกได้แล้ว กรุณพิมพ์ตัวเลือกไฟล์ในช่อง message และคลิก send
จากตัวอย่างจะมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ได้แก่ e-book , webinar , video , cartoon และมีอีก 1 ตัวเลือกที่กำลังจะ send นั่นก็คือ movie



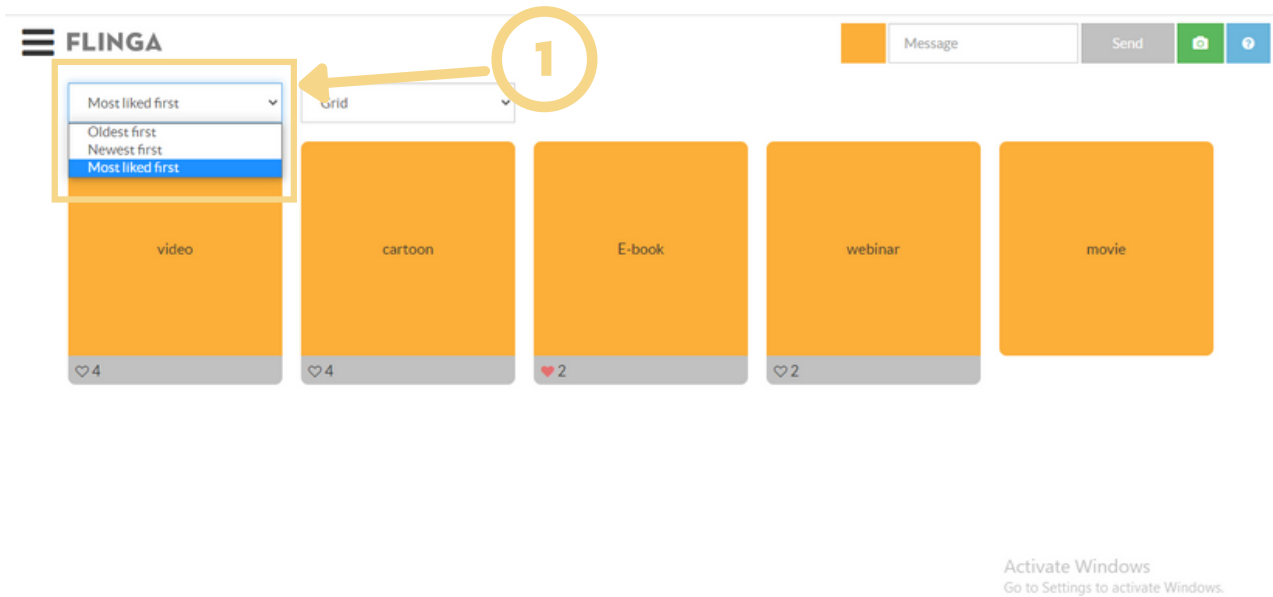
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

5. เมื่อเราใส่ movie ในช่อง message และคลิก send จะมีกล่องข้อความ movie เพิ่มขึ้นมา

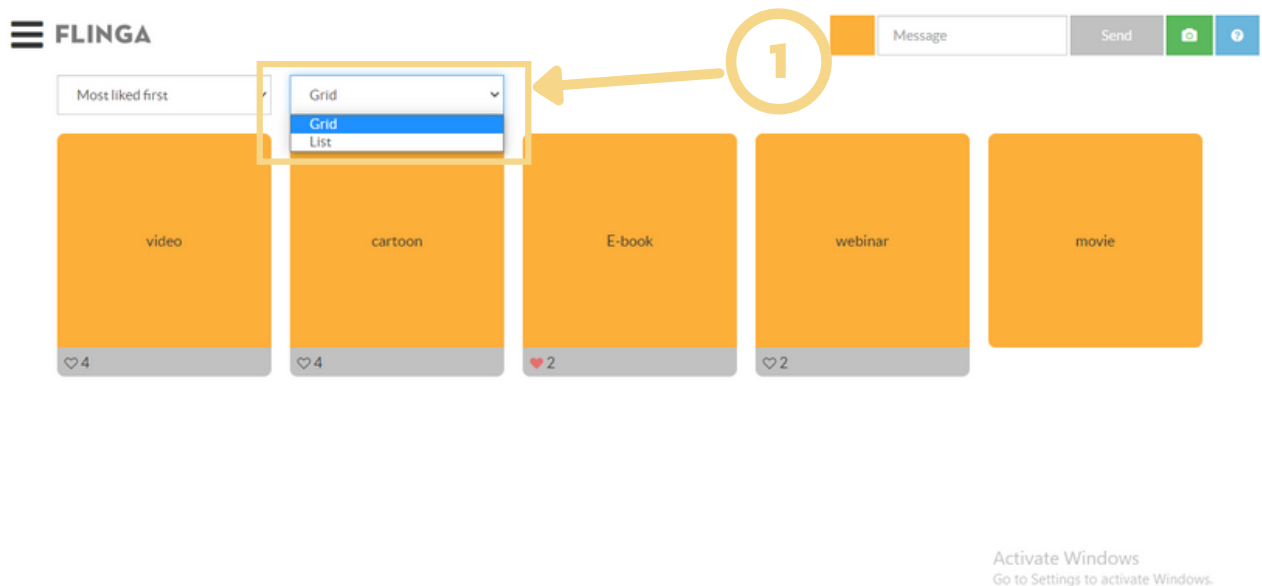


Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

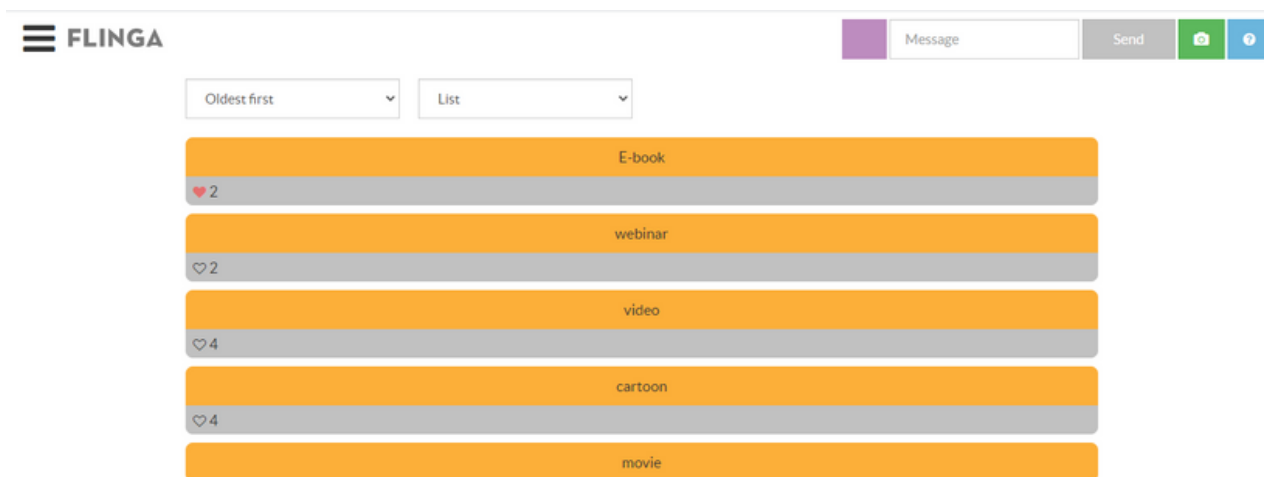
6. เมื่อนักเรียนได้เข้ามาทำโพลแล้ว การเรียงลำดับผลโพลนั้นจะมี 3 รูปแบบ ได้แก่ oldest first (เรียงจากเก่าไปใหม่) , newest first (เรียงจากใหม่ไปเก่า) และ most first (เรียงจากผลโหวตมากไปน้อย) วิธีการใช้ก็คือคลิกที่หมายเลข 1 ก็จะมีรูปแบบการเรียงลำดับผลโพลขึ้นมาให้เลือก



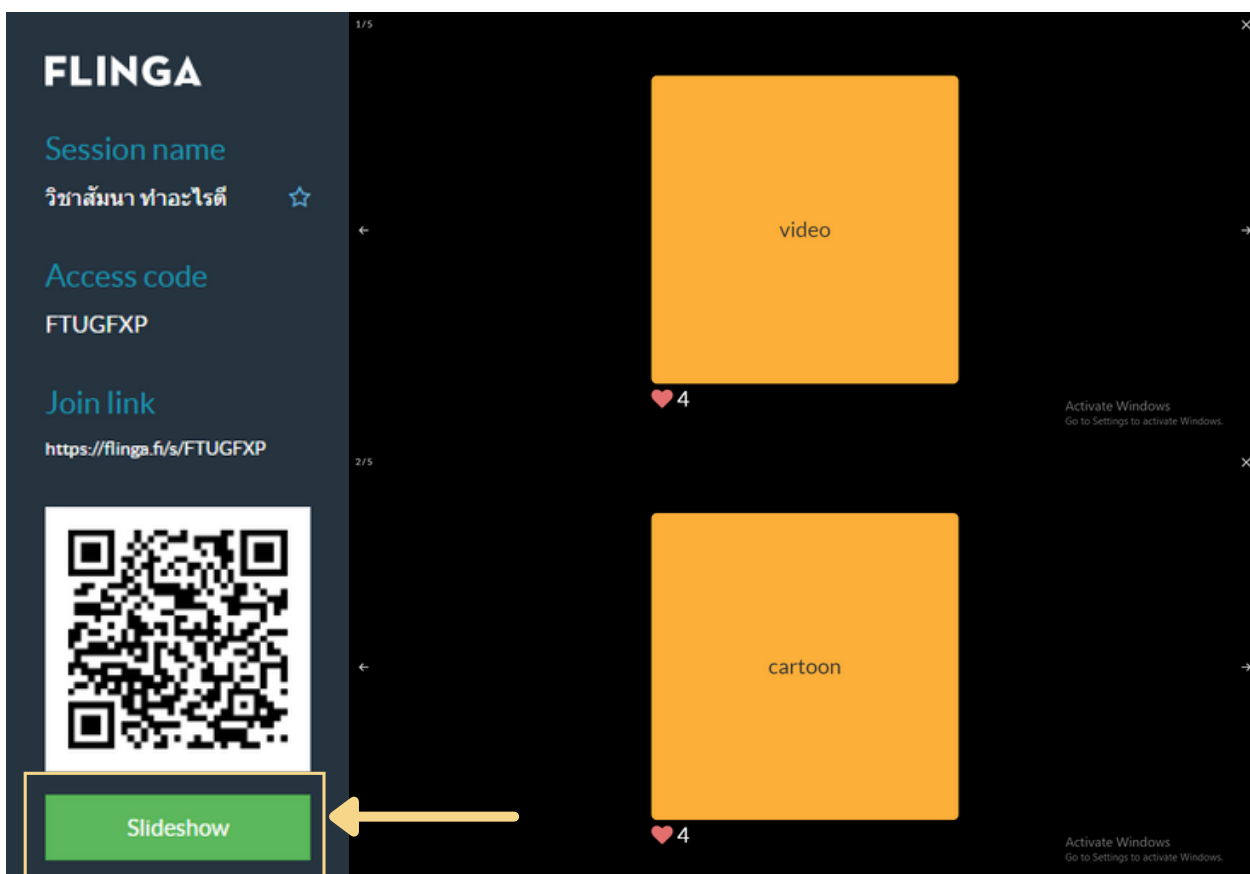
7. รูปแบบการแสดงผลจะมีให้เลือก 2 รูปแบบ นั่นก็คือ แบบ Grid และแบบ list วิธีการใช้ คือ คลิกที่หมายเลข 1 จะมีรูปแบบทั้งสองแบบขึ้นมาให้เลือก รูปแบบการแสดงผลแบบ Grid



รูปแบบการแสดงผลแบบ List



8. นอกจากนั้นยังสามารถ slideshow ข้อความได้อีกด้วย โดยคลิกที่  และคลิก slideshow



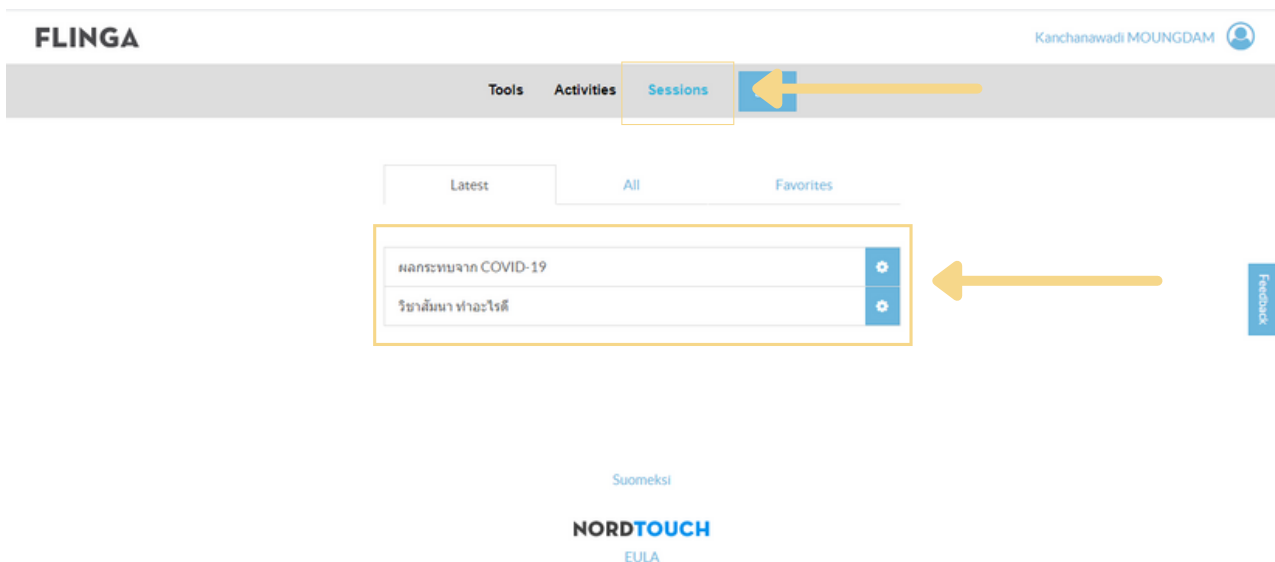
จากขั้นตอนด้านบนจะเห็นได้ว่ารูปแบบการใช้งานของ Flinga Wall จะมีจุดเด่นคือ Slideshow ครูสามารถนำผลโหวตขึ้นแสดงเป็น Presentation เพื่อให้นักเรียนดูได้ และยังมี การแสดงผลอีก 2 รูปแบบ นั่นก็คือแบบ Grid และแบบ List ที่ครูสามารถเลือกการลำดับผลโพลได้ถึง 3 รูปแบบได้แก่ oldest first (เรียงจากเก่าไปใหม่) , newest first (เรียงจากใหม่ไปเก่า) และ most first (เรียงจากผลโหวตมากไปน้อย)

SESSION

ในส่วนนี้จะพูดถึงทุกอย่างที่เกี่ยวกับ Session ว่าสามารถทำอะไรกับ Session ได้บ้าง ไม่ว่าจะเป็น การเปิด Session ในครั้งต่อไป การเปลี่ยนชื่อ Session การทำ Session ซ้ำ การลบ Session การส่งออก Session และการตั้งค่า Session ที่ครูจะสามารถควบคุมตัวเลือกที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ ซึ่งจะมีสีและวัตถุต่าง ๆ ให้ครูเลือก

■ การเข้าสู่ Sessions

การเข้าสู่ Sessions สามารถทำได้โดยคลิกเลือก Sessions ที่แถบเครื่องมือด้านบน เพื่อจะเปิด Sessions ที่เราเคยสร้างไว้แล้ว ซึ่งในภาพจะมี 2 Sessions ได้แก่ ผลกระทบจาก COVID-19 และ โพลวิชาสัมพันธ์ ทำอะไรดี สามารถคลิกที่ชื่อเพื่อเข้าสู่ Sessions ได้เลย



■ การแก้ไข Sessions

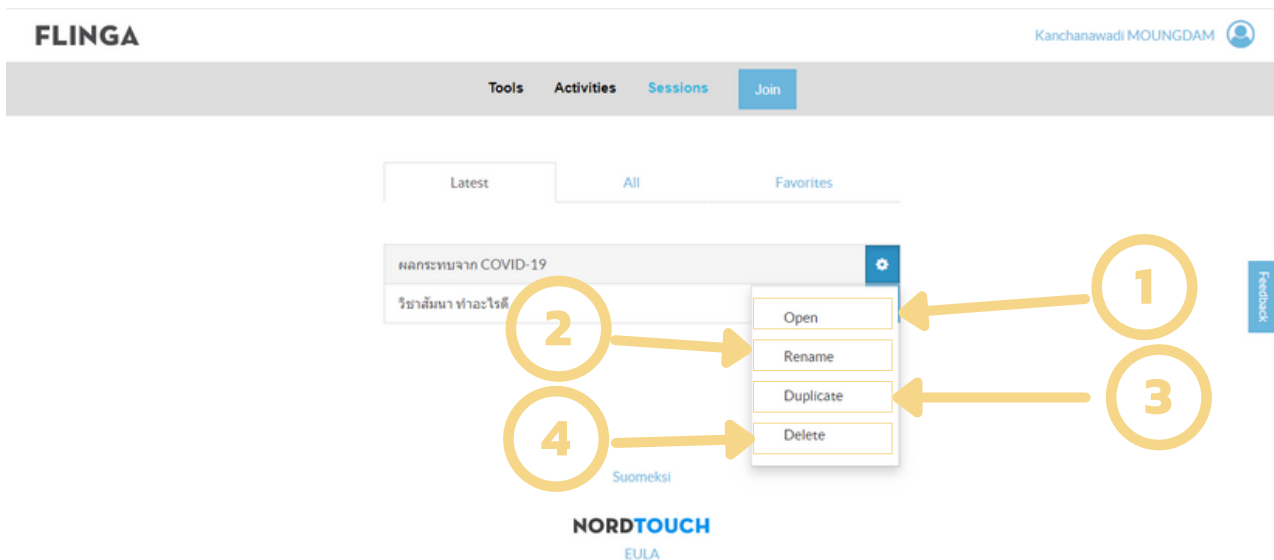
การแก้ไข Sessions สามารถทำได้โดยการคลิกที่  จะมีข้อมูลขึ้นมาดังภาพ ได้แก่

หมายเลข 1 : Open ใช้สำหรับเปิด Session เพื่อแก้ไขข้อมูล

หมายเลข 2 : Rename ใช้สำหรับเปลี่ยนชื่อ Session

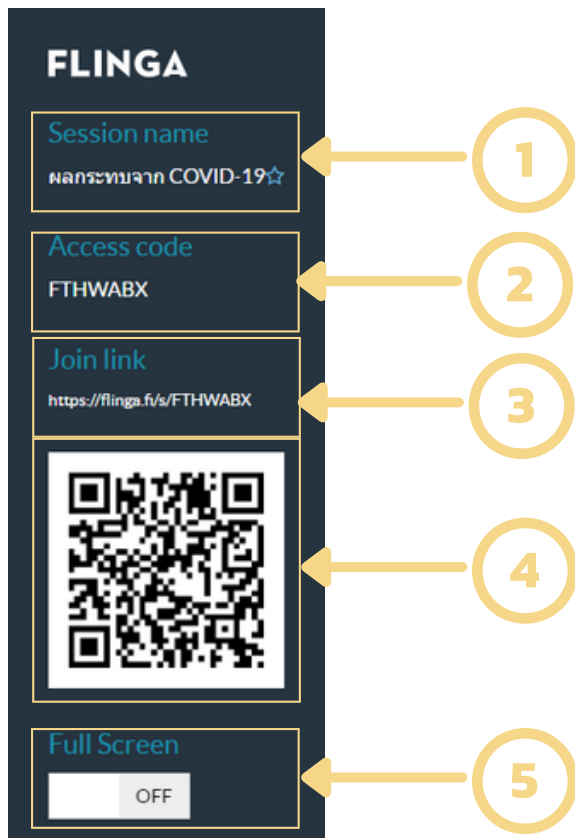
หมายเลข 3 : Duplicate ใช้สำหรับทำ Session ซ้ำ

หมายเลข 4 : Delete ใช้สำหรับลบ Session



■ ข้อมูลของ Sessions

เมื่อเปิด Session ขึ้นมาอีกครั้ง และคลิก  จะมีข้อมูลเกี่ยวกับ Session ดังนี้



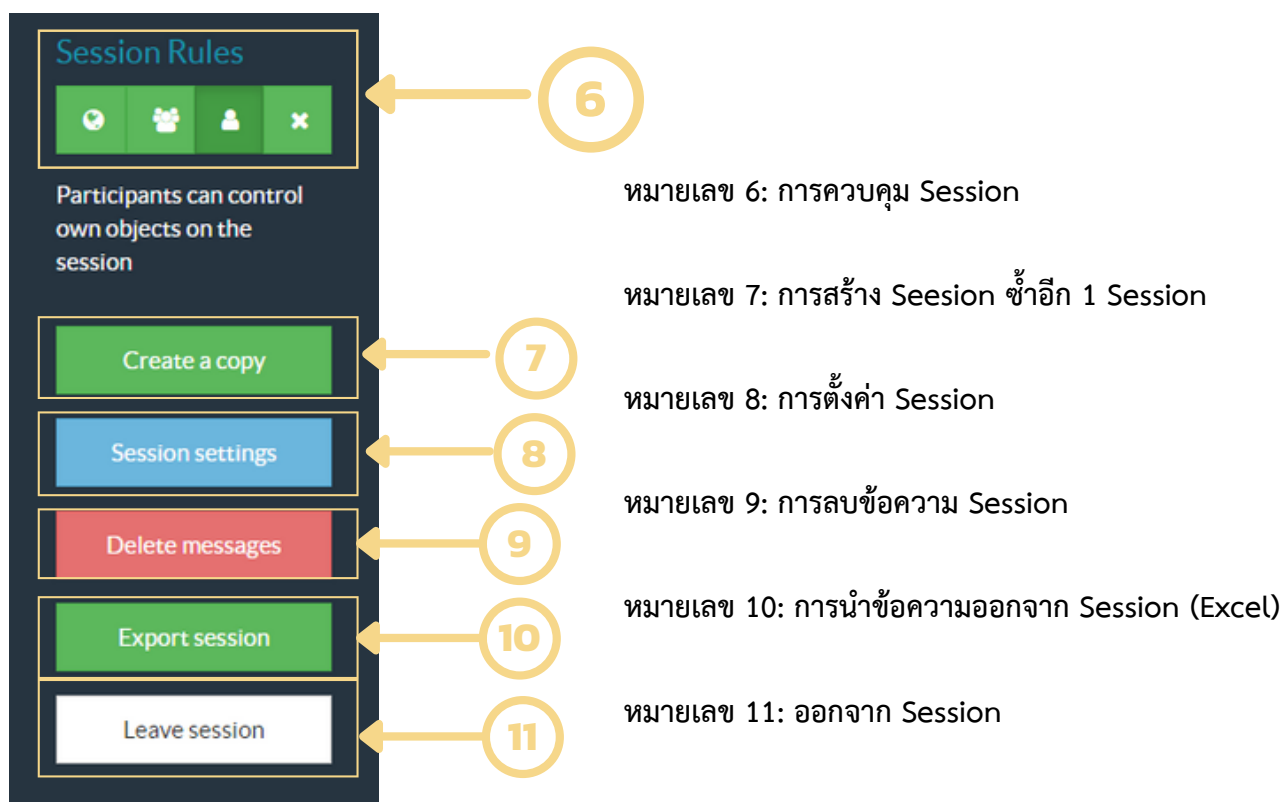
หมายเลข 1: ชื่อ Session

หมายเลข 2: code สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

หมายเลข 3: link สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

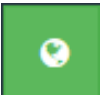
หมายเลข 4: QR code สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

หมายเลข 5: การแสดงผลแบบเต็มหน้าจอ

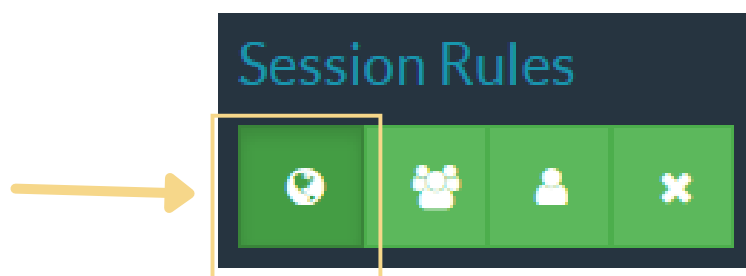


■ การตั้งค่า Sessions

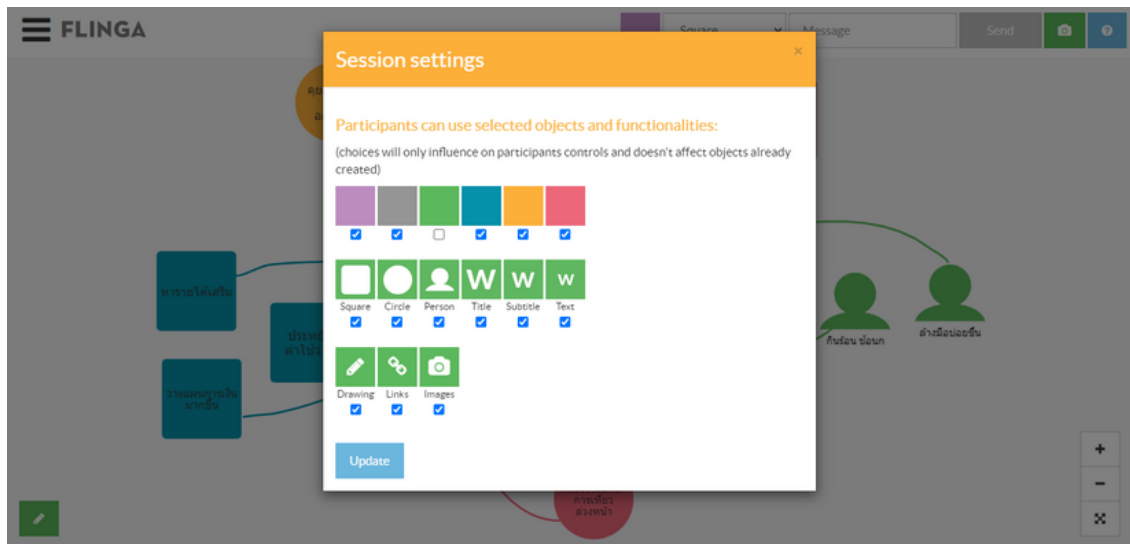
1. การตั้งกฎของ Session มีด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ

-  นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง
-  นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองและของเพื่อน
-  นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองเท่านั้น
-  นักเรียนไม่สามารถแก้ไขวัตถุได้

ครูสามารถคลิกที่ไอคอนของกฎที่ต้องการเลือกได้เลย เมื่อคลิกแล้ว กฎที่เลือกนั้นจะขึ้นเป็นสีเขียวเข้ม เช่น ในภาพคือการเลือกกฎที่นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง



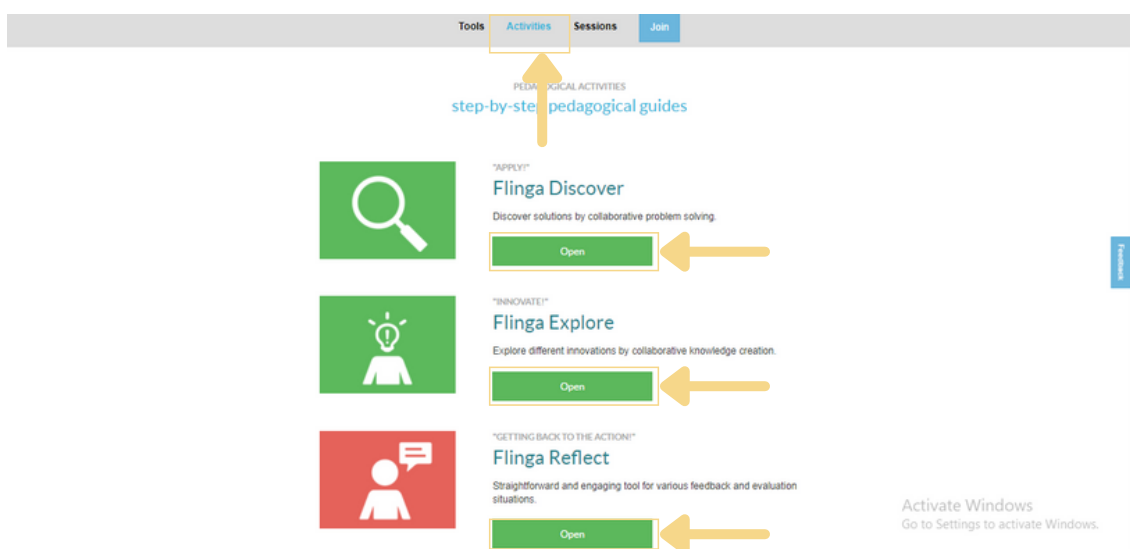
2. การตั้งค่า Session ด้วยการคลิก **Session settings** ครูจะสามารถควบคุมตัวเลือกที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ ไม่ว่าจะเป็นสี และวัตถุต่าง ๆ



LEARNING ACTIVITIES

Flinga เป็นเว็บไซต์สำหรับการสร้างความรู้ร่วมกัน Flinga เปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมการสนทนาหรือตอบคำถามที่ครูถามเป็นรายบุคคลแบบพร้อม ๆ กัน Flinga ช่วยให้สามารถรวบรวมความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายต่อการแสดงให้นักเรียนในชั้นเรียนทุกคนได้เห็น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันด้วยวิธีที่ง่ายและสนุกสนาน ซึ่งต่อจากนี้เราจะพูดถึงกิจกรรมที่น่าสนใจ

การเข้า Learning Activities ครูสามารถคลิกที่ Activities เพื่อเลือกกิจกรรมที่ครูสนใจไม่ว่าจะเป็น Flinga Discover , Flinga Explore หรือ Flinga Reflect ถ้าหากครูสนใจกิจกรรมไหนคลิก OPEN ของกิจกรรมนั้นได้เลย



เมื่อคลิก OPEN แล้วก็จะไปสู่หน้าของกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งจะมีการใช้งานที่ต่างกัน เราจะอธิบายถึงความแตกต่างของแต่ละกิจกรรม ว่ากิจกรรมใดเหมาะการสอนแบบไหน มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร ใช้ในช่วงไหนของการจัดการเรียนการสอนหลังจากที่ได้สอนการสร้าง Session แล้ว ซึ่งการสร้าง Session ของทุกกิจกรรมนั้นจะเหมือนกัน ดังนี้

การสร้าง Session ของ Activities

1. ตั้งชื่อ Session ที่ครูต้องการให้นักเรียนศึกษา ในช่อง Session name

1. Name your session:

Session name

2. ตั้งหัวข้อปัญหาที่ครูต้องการให้นักเรียนแก้ปัญหา หรือหัวข้อที่ครูต้องการให้นักเรียนให้ข้อเสนอแนะ ในช่อง topic

2. Define problems:

Create the central, open-ended, problems your students will be working on, for example: "Design ways to cut public spending in a time of economic crisis". You can create up to 5 problems.

topic

topic

-

+

3. ครูสามารถเพิ่มหัวข้อในข้อที่ 2 ได้มากถึง 5 หัวข้อโดยคลิกที่ ไอคอนบวก  และสามารถลบหัวข้อโดยคลิกที่ไอคอนลบ 
4. เมื่อครูตั้งชื่อ session และตั้งหัวข้อ topic ได้แล้ว ก็คลิก Start Activity เพื่อเป็นการเริ่มกิจกรรมได้เลย

Start Activity

5. หลังจากครูคลิก Start Activity จะมี link (หมายเลข 1), QR code (หมายเลข 2) และ code (หมายเลข 3) สำหรับส่งให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าร่วมในการตอบคำถาม



FLINGA DISCOVER



Flinga Discover เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ ที่พยายามค้นหาวิธีแก้ปัญหาปลายปิด จากหัวข้อที่ครูกำหนด เป็นวิธีที่ครูสามารถผลักดันให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและทำให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการผลักดันให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน
2. ครูต้องการประเมินว่านักเรียนสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่เรียนรู้ได้หรือไม่
3. ครูต้องการฝึกทักษะการแก้ปัญหาปลายปิดของนักเรียน

กรอบเวลา : 15 - 90 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม

ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Communication (การสื่อสาร)
2. Collaboration (การทำงานร่วมกัน)

ประโยชน์

การใช้ Flinga Discover จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ครูสอนไปใช้ ในการค้นหาวิธีแก้ปัญหาประเภทต่าง ๆ เช่น ครูใช้ Flinga Discover เพื่อประเมินว่านักเรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ไปอย่างไรและสามารถนำไปปฏิบัติได้หรือไม่ แต่ครูก็ยังสามารถใช้กิจกรรมนี้ได้ในช่วงต้นคาบ เพื่อกระตุ้นนักเรียนและประเมินนักเรียนก่อนเรียนก็ได้

FLINGA DISCOVER



Flinga Explore เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ ที่พยายามค้นหาวิธีแก้ปัญหาลายเปิดจนเกิดเป็นนวัตกรรมโดยการแก้ไขปัญหายอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) จนเกิดเป็นนวัตกรรม วิธีนี้ช่วยให้ครูสามารถเรียกความสนใจจากนักเรียนได้ ทำให้นักเรียนได้แก้ปัญหาร่วมกัน โดยอาศัยปัญหาลายเปิดที่ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการฝึกทักษะการแก้ปัญหาลายเปิดของนักเรียน
2. ครูต้องการให้นักเรียนใช้การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking)
3. ครูต้องการให้นักเรียนมีการแก้ปัญหายอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS)

กรอบเวลา : 15 - 90 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม
ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Communication (การสื่อสาร)
2. Collaboration (การทำงานร่วมกัน)

ประโยชน์

การใช้ Flinga Explore จะช่วยให้นักเรียนเสริมสร้างความเข้าใจ และหาวิธีการแก้ปัญหาลายเปิด เช่น ครูสามารถใช้ Flinga Explore ในช่วงต้นคาบ เพื่อกระตุ้นการคิดที่เป็นประสบการณ์ของนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ แต่ครูก็ยังสามารถใช้กิจกรรมนี้หลังจากที่นักเรียนศึกษาหัวข้อแล้ว เพื่อที่จะประเมินว่านักเรียนสามารถประยุกต์การใช้งาน และสังเคราะห์ได้หรือไม่

FLINGA REFLECT



Flinga Reflect เป็นเครื่องมือที่เรียบง่ายและมีประสิทธิภาพ เหมาะสำหรับการประเมินและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุง เน้นการประเมินในแง่บวกที่สำคัญที่สุดของกระบวนการที่อยู่ระหว่างการประเมินผลและกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมสะท้อนความคิดของตนไม่ว่าจะเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการรับข้อเสนอแนะจากนักเรียนทันที
2. ครูต้องการเครื่องมือที่เรียบง่าย มีประสิทธิภาพในการประเมินผล และการให้ข้อเสนอแนะ
3. ครูต้องการให้กระบวนการเรียนรู้มีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

กรอบเวลา : 15 - 45 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม

ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Critical thinking (การคิดอย่างมีวิจารณญาณ)
2. Analytical thinking (การคิดวิเคราะห์)

ประโยชน์

Flinga Reflect ช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนด้วยการสะท้อนคิดและการประเมินผล นับเป็นสิ่งที่แสดงภาพความเข้าใจเกี่ยวกับความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จัดในชั้นเรียนและนำไปต่อยอดในการเรียนการสอนคาบถัดไป เครื่องมือนี้มีเหมาะสำหรับชั้นสรุปและขั้นตอนการประเมินผล แต่ก็ยังสามารถใช้เมื่อไหร่ก็ได้ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้เมื่อต้องการการประเมินผลและต้องการรับข้อเสนอแนะ

Flinga เป็นเว็บไซต์ของการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางระหว่างครูและนักเรียน มีทั้งการสอบถามข้อมูลและการให้ข้อเสนอแนะที่อยู่ในการจัดการเรียนการสอนของครูในทุกวันนี้ แทนที่จะมุ่งไปที่การได้มาซึ่งความรู้ของนักเรียนครูสามารถใช้ Flinga เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนในการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน ซึ่งสามารถใช้งานได้ทั้งกลุ่มเล็กไปจนถึงกลุ่มใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเรียนการสอนจะเป็นการบรรยายที่มีนักเรียนจำนวนมาก การบรรยายที่มีนักเรียนจำนวนน้อย การเรียนร่วมกันเป็นทีม หรือจะเป็นเพียงการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล Flinga จะมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนั้น ๆ ตามที่ครูต้องการ ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นที่พัฒนาตัวนักเรียนด้วยไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือ การคิดวิเคราะห์ ถือเป็นการสอดแทรกทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วย

แหล่งอ้างอิง

ENGAGING STUDENTS WITH FLINGA. (n.d.). nordtouch. Retrieved 2 13, 2021, from <https://www.nordtouch.fi/>
การใช้แอปพลิเคชันที่สามารถแลกเปลี่ยน และแชร์ความเห็นซึ่งกันและกัน(Flinga). (2017). <http://www.agr.rmutt.ac.th/>
Flinga platform. (2018). University of Luxembourg. Retrieved 2 24, 2021, from <https://digital-learning.lu/tools-resources/digital-tools/flinga/>
Veröffentlicht. (2019, 8 28). FLINGA: OFFENES BRAINSTORMING-TOOL, KOLLABORATIVE MINDMAP & WHITEBOARD. Ebildungslabor. Retrieved 2 13, 2021, from <https://ebildungslabor.de/blog/flinga/#0>