

RDU & PS Media for Active Learning: Student-Generated Media to Promote
Rational Drug Use and Patient Safety

นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์โดยนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้เชิงรุกในการส่งเสริมการใช้ยาอย่างสมเหตุผล
และความปลอดภัยของผู้ป่วย

ประเภทผลงาน

- (✓) สายวิชาการ
(✓) นวัตกรรมการเรียนการสอน / Technology Enhanced Learning (TEL)
() AI Hackathon เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
() สายสนับสนุน โปรตรอบ
 () การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
 (✓) การพัฒนางาน / กระบวนการ / R2R
 () การพัฒนาห้องปฏิบัติการ
 () AI Hackathon เพื่อการบริหารจัดการองค์กร / การให้บริการ

ประเภทการนำไปใช้ประโยชน์

- (✓) นวัตกรรม () R2R () การพัฒนางาน/การลดขั้นตอน

เจ้าของผลงาน

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. ผศ.ภก.ประสิทธิ์ชัย พูลผล | ภาควิชาเภสัชกรรมปฏิบัติ คณะเภสัชศาสตร์ |
| 2. ผศ.ดร.ภญ.อุไรวรรณ อกันิตย์ | ภาควิชาเภสัชกรรมปฏิบัติ คณะเภสัชศาสตร์ |
| 3. รศ.ภก.ทวนธน บุญลือ | ภาควิชาเภสัชกรรมปฏิบัติ คณะเภสัชศาสตร์ |

1. บทคัดย่อ

การใช้ยาอย่างสมเหตุผลและความปลอดภัยของผู้ป่วยเป็นสมรรถนะสำคัญของนักศึกษาเภสัชศาสตร์
อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาอาจทำให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับความรู้ และยังมี
ข้อจำกัดในการนำองค์ความรู้ไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ นวัตกรรม RDU & PS Media
for Active Learning จึงได้รับการพัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการสร้างสื่อโดยนักศึกษา
นักศึกษาเรียนรู้และศึกษาหลักฐาน วิเคราะห์สาระสำคัญ สร้างสรรค์เนื้อหา แต่งหรือดัดแปลงเพลง ผลิตสื่อวิดีโอ
ตรวจสอบความถูกต้อง และเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัล กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย เรียนรู้-วิเคราะห์-
สร้างสรรค์-ตรวจสอบ-เผยแพร่-สะท้อนผล โดยใช้การวิจัยในชั้นเรียนแบบ วางแผน-ปฏิบัติ-สังเกต-สะท้อนผล
เพื่อพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
ผลการดำเนินงานก่อให้เกิดทั้งการพัฒนาความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การ
ทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเกิดผลงานสื่อที่สามารถรวบรวมเป็นคลังสื่อการเรียนรู้และ
เผยแพร่สู่สังคม นวัตกรรมนี้จึงเปลี่ยนบทบาทของนักศึกษาจาก “ผู้เรียน” สู่ “ผู้สร้างสรรค์และผู้สื่อสารองค์
ความรู้” และสามารถต่อยอดเป็นแนวปฏิบัติและชุดเครื่องมือสำหรับการนำไปใช้ในบริบทอื่นได้

2. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนด้านการใช้ยาอย่างสมเหตุผลและความปลอดภัยของผู้ป่วยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนานักศึกษาให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และสื่อสารกับผู้ป่วยและประชาชนได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตามจากการจัดการเรียนการสอนพบว่านักศึกษาบางส่วนสามารถจดจำเนื้อหาได้ แต่ยังต้องพัฒนาความสามารถในการคัดเลือกสาระสำคัญ วิเคราะห์ความถูกต้องของข้อมูล และแปลงเนื้อหาวิชาการให้เป็นภาษาที่เข้าใจง่าย

ผู้สอนจึงออกแบบการเรียนรู้โดยเปลี่ยนบทบาทของนักศึกษาจากผู้รับความรู้เป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ นักศึกษาต้องศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ประเด็น กำหนดข้อความสำคัญ แต่งหรือดัดแปลงเนื้อเพลง และผลิตสื่อเพื่อสื่อสารความรู้ด้าน RDU และ Patient Safety

ดังนั้น “เพลงและสื่อ” ไม่ใช่เพียงผลงานสร้างสรรค์ แต่เป็นเครื่องมือที่ทำให้นักศึกษาต้องเข้าใจ วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้ก่อนถ่ายทอดสู่ผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม RDU & PS Media for Active Learning

3. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านการใช้ยาอย่างสมเหตุผลและความปลอดภัยของผู้ป่วย
- 2) เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสื่อสารองค์ความรู้ผ่านการสร้างสรรค์สื่อ
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- 4) เพื่อพัฒนาคลังสื่อการเรียนรู้และถอดบทเรียนเป็นแนวปฏิบัติที่สามารถขยายผลได้

4. วิธีการ/เครื่องมือ

4.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมใช้กระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) เรียนรู้ (Learn) ศึกษาเนื้อหา หลักฐาน และประเด็นด้าน RDU และ Patient Safety
- 2) วิเคราะห์ (Analyze) วิเคราะห์ปัญหา กลุ่มเป้าหมาย และคัดเลือกสาระสำคัญที่ต้องการสื่อสาร
- 3) สร้างสรรค์ (Create) เขียนเนื้อหา ดัดแปลงเพลง และผลิตสื่อ เช่น มิวสิกวิดีโอหรือวิดีโอความรู้
- 4) ตรวจสอบ (Validate) ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รับข้อเสนอแนะ และปรับปรุงผลงาน
- 5) เผยแพร่ (Share) นำเสนอในชั้นเรียนและเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล
- 6) สะท้อนผล (Reflect) สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหา และแนวทางพัฒนาผลงาน

4.2 การวิจัยในชั้นเรียนและเครื่องมือ

- ใช้แนวคิดว่าวิจัยในชั้นเรียนแบบวงจร วางแผน → ปฏิบัติ → สังเกต → สะท้อนผล
- ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ คุณภาพของผลงานสื่อ การสังเกตพฤติกรรม แบบสะท้อนคิดของนักศึกษา และข้อมูลการเข้าถึงสื่อดิจิทัล
- เครื่องมือสำคัญ ได้แก่ แผนกิจกรรม Rubric ประเมินคุณภาพสื่อ แบบประเมินสมรรถนะ แบบสะท้อนคิด และข้อมูลจากแพลตฟอร์มดิจิทัล

5.ผลการดำเนินงาน

5.1 ผลที่เกิดกับการเรียนรู้ของนักศึกษา

การดำเนินงานทำให้เกิดรูปแบบ RDU & PS Media for Active Learning ซึ่งเปลี่ยนบทบาทของนักศึกษาจากผู้รับความรู้เป็นผู้สร้างและผู้สื่อสารองค์ความรู้ นักศึกษาได้ผ่านกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ ตรวจสอบ และนำเสนอผลงาน

องค์ประกอบ	กิจกรรม	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
เรียนรู้	ศึกษาพื้นฐานและเนื้อหา	ความรู้และความเข้าใจ
วิเคราะห์	คัดเลือกสาระสำคัญ	การคิดวิเคราะห์
สร้างสรรค์	แต่ง/ดัดแปลงเพลงและสร้างสื่อ	ความคิดสร้างสรรค์
ตรวจสอบ	รับข้อเสนอแนะและปรับปรุง	ความถูกต้องของเนื้อหา
เผยแพร่	นำเสนอและเผยแพร่สื่อ	ทักษะการสื่อสาร
สะท้อนผล	ทบทวนประสบการณ์	การเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

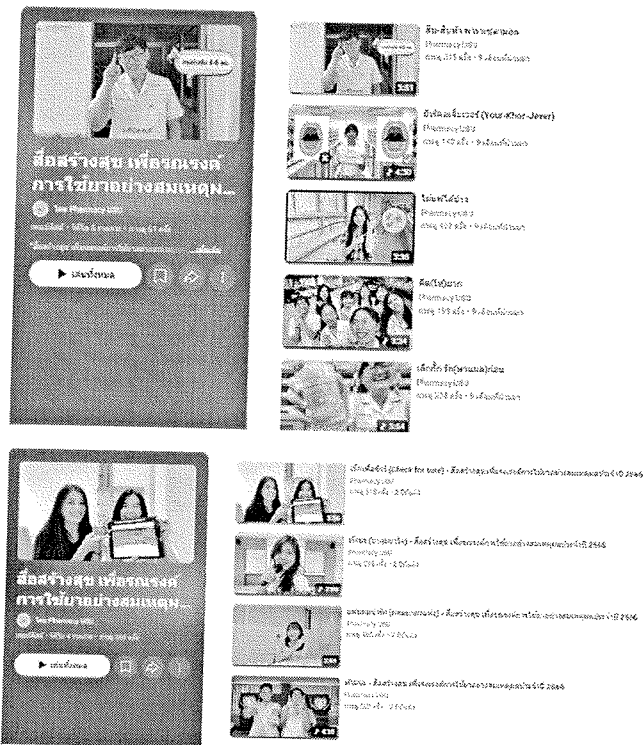
5.2 ผลผลิตจากการดำเนินงาน

นักศึกษาได้แปลงบทเพลง เพลงประกอบความรู้ มิวสิควิดีโอ และสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการใช้ยาอย่างสมเหตุผลและความปลอดภัยของผู้ป่วย โดยรวบรวมเป็นคลังสื่อและ Playlist บน YouTube

ตารางที่ 1 แสดงผลผลิตจากนวัตกรรม RDU & PS Media

ประเภทผลงาน	จำนวนผลงาน
บทเพลง/เพลงประกอบความรู้	22
มิวสิควิดีโอ/วิดีโอความรู้	22
สื่อดิจิทัลโปสเตอร์	22
รวม	66





ภาพประกอบ : คลังสื่อ RDU & PS Media ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม YouTube

5.3 การเปลี่ยนแปลงและการถอดบทเรียน

จากการสังเกตและการสะท้อนผล พบว่านักศึกษาตระหนักว่าการสร้างสื่อเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นจำเป็นต้องเข้าใจเนื้อหาอย่างถูกต้องและลึกซึ้ง กระบวนการเขียนเนื้อเพลงและผลิตสื่อทำให้นักศึกษาต้องกลับไปศึกษาหลักฐาน คัดเลือกข้อมูล และปรับภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลจากการสะท้อนผลถูกนำมาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มขั้นตอนการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การกำหนดเกณฑ์คุณภาพสื่อ และการให้ข้อเสนอแนะระหว่างการสร้างผลงาน ผลการดำเนินงานจึงไม่ได้เกิดเฉพาะ “สื่อที่สร้างขึ้น” แต่เกิดการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา จากผู้เรียน → ผู้สร้างสรรค์ → ผู้สื่อสารองค์ความรู้

6 สรุป

นวัตกรรม RDU & PS Media for Active Learning เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้การสร้างสื่อโดยนักศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านการใช้ยาอย่างสมเหตุผลและความปลอดภัยของผู้ป่วย จุดเด่นของนวัตกรรมไม่ได้อยู่ที่การผลิตเพลงหรือวิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ “การสร้างสื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงลึก” นักศึกษาต้องเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และตรวจสอบองค์ความรู้ก่อนนำไปสื่อสาร นวัตกรรมนี้จึงช่วยพัฒนาทั้งความรู้และทักษะสำคัญของผู้เรียน พร้อมสร้างผลงานที่สามารถนำไปใช้ต่อในการเรียนรู้และการสื่อสารสู่สังคม

7.ความสามารถในการนำผลงานไปใช้ประโยชน์หรือต่อยอดเพื่อให้บุคคลหรือหน่วยงานอื่นไปใช้ประโยชน์ได้ในวงกว้าง (impact)

นวัตกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาและหัวข้อความรู้ด้านสุขภาพอื่น ๆ เช่น การใช้ยาอย่างปลอดภัย การเฝ้าระวังอาการไม่พึงประสงค์จากยา การใช้ยาตามจุดชี้พ้ออย่างสมเหตุผล และการสื่อสารสุขภาพ

ผลงานสื่อสามารถพัฒนาเป็นคลังสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่ใช้ต่อเนื่องในรายวิชาและเผยแพร่สู่สังคม ขณะเดียวกัน กระบวนการดำเนินงานสามารถถอดเป็น ชุดแนวทาง RDU & PS Media Toolkit ประกอบด้วย คู่มือการจัดกิจกรรม ขั้นตอนการสร้างสื่อ เกณฑ์ประเมินคุณภาพ แบบตรวจสอบความถูกต้อง และแบบสะท้อนคิด

จึงสามารถขยายผลจากระดับรายวิชา สู่ระดับคณะ มหาวิทยาลัย และเครือข่ายสถาบันการศึกษาอื่น โดยสร้างผลกระทบเป็นลำดับดังนี้ การเรียนรู้ของนักศึกษา → การพัฒนาสมรรถนะ → การสร้างสื่อความรู้ → การเข้าถึงผ่านสื่อดิจิทัล → การใช้ประโยชน์ในสังคม

ความเห็นจากหน่วยงาน

() เห็นชอบให้ส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ

() ไม่เห็นชอบ

ลงนาม

(ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ศรีภา)

คณบดีคณะเภสัชศาสตร์