

แบบรายงานการนำแนวทางการถอดประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ปฏิบัติจริง

1. อ้างอิงแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ด้าน

- ☒ เทคนิคการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ การเผยแพร่ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์
- ☐ การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- ☐ การยึดมั่นคุณธรรม/นำการเปลี่ยนแปลง
- ☐ การบริหารมุ่งผลสัมฤทธิ์เน้นหลักประหยัด ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
- ☐ นวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์สังคม

ชื่อเรื่อง.....การใช้ระบบ Game-based learning platform : Kahoot! ในการสอนภาษาอังกฤษ.....

ของคณะ/วิทยาลัย/ สถาบัน/หน่วยงาน.....ศิลปศาสตร์.....

2. วิธีการดำเนินงาน / กิจกรรม

นำเอา Kahoot ไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น 2 รายวิชาที่มีลักษณะต่างกัน คือวิชา JPN 213 โครงสร้างภาษาญี่ปุ่น 3 ที่มีเนื้อหาเน้นหนักไปทางบรรยาย มีศัพท์เฉพาะทางค่อนข้างเยอะ เนื้อหามีปริมาณมาก นักศึกษาไม่คุ้นชิน เดิมทีผู้สอนให้ผู้เรียนทำ Quiz โดยเขียนลงในกระดาษทุกคาบ แต่เนื่องจากว่ารายวิชานี้มีผู้เรียนจำนวนมาก บางภาคเรียนมีจำนวนถึง 80 คน/กลุ่ม ผู้สอนต้องนำ Quiz ไปตรวจ และ ใช้เวลานานในป้อนผลสะท้อนกลับ ในภาคเรียนที่ผ่านมาจึงนำ Kahoot มาใช้เป็นแบบทดสอบ ทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปครั้งก่อน ก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่ในตอนต้นของทุกๆ คาบ โดยปริมาณคำถามขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่เรียนไปในครั้งก่อน สามารถกำหนดระยะเวลาในการตอบให้สั้นยาวได้ตามต้องการ บางครั้งใช้รูปภาพเข้ามาประกอบ เพื่อสร้างความน่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนไปในตัว รายวิชาที่สองที่ได้นำ Kahoot ไปใช้ คือวิชาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานที่เน้นหนักไปในด้านทักษะ และมีผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม 35-40 คน ผู้สอนใช้ Kahoot ในการสร้างแบบทดสอบฝึกฝนรูปกริยา ที่เป็นเรื่องใหม่สำหรับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ผู้สอนนำรูปภาพเดิมที่ใช้ในห้องเรียน มาเป็นแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียนระลึกได้ และในครั้งถัดๆ ไป ก็เริ่มปรับเปลี่ยนให้ยากขึ้น เปลี่ยนรูปภาพบ้าง สลับลำดับคำถามบ้าง และสามารถแบบทดสอบในลักษณะนี้กับกริยาอื่นๆ ได้ด้วย

3. ผลการดำเนินการ / การประเมินผล

ประโยชน์ที่ได้คือ

1. ผู้เรียนมาเข้าเรียนตรงเวลามากขึ้น เนื่องจากผู้สอนจะใช้ Kahoot ตั้งแต่นัดแรก
2. ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และกระตือรือร้นที่จะตั้งใจเรียน และทบทวนบทเรียนบ่อยขึ้น บางครั้งในระหว่างคาบ หากผู้เรียนเริ่มเสียสมาธิ ก็จะนำ Kahoot มาใช้สร้างบรรยากาศในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนทราบผลประเมินทันที ในครั้งต่อไป ตั้งใจเรียนมากขึ้น เพื่อต้องการทำคะแนนให้สูงขึ้น

4. ผู้สอนสามารถป้อนผลข้อมูลสะท้อนกลับได้ทันที
5. ผู้สอนใช้เป็นการเช็คชื่อเข้าชั้นเรียนไปในตัว (ให้ผู้เรียน LOG IN โดยใช้รหัสนักศึกษา)
6. ผู้สอนนำผลทดสอบมาวิเคราะห์การสอน และความเข้าใจของผู้เรียนได้ว่า จุดใดที่ต้องปรับปรุง แก้ไขก็อธิบายเพิ่มเติม

4. ปัญหาและอุปสรรค

1. บางครั้ง ระบบ WIFI ของมหาวิทยาลัยมีปัญหา ทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องในการใช้ Kahoot บ้าง
2. ระบบ Kahoot ไม่ค่อยรองรับภาษาไทยปุ่น ในบางครั้งมีตัวอักษรเพี้ยนไปบ้าง
3. Lay out หน้าจอขณะเล่น จะค่อนข้างไปอยู่ด้านล่าง ผู้เรียนที่อยู่หลังห้อง (โดยเฉพาะห้องเรียนที่มีลักษณะในแนว ลึก) มักจะมองจอไม่ถนัด ต้องลุกขึ้นยืน และหน้าจอที่แสดงว่าผู้เล่นคนใด LOG IN เข้ามาแล้วบ้าง แสดงผลได้เพียง 1-2 บรรทัด ผู้เล่นไม่สามารถเช็คได้แน่ชัดว่าการ LOG IN ของตนเองสำเร็จแล้วหรือไม่
4. มีบางครั้ง ผู้เรียนบางคนลืมนำโทรศัพท์มา หรือโทรศัพท์มีปัญหา
5. ข้อความในการตั้งโจทย์มีการจำกัดตัวอักษร และบางครั้งมีปัญหาการตัดคำ การเว้นวรรคบ้าง

5. แนวทางการปรับปรุง / ข้อเสนอแนะ

1. กรณีที่ผู้เรียนไม่มีอุปกรณ์ มือถือ แทปเล็ต ก็ให้เล่นเป็นกลุ่ม เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศ ซึ่งการตั้งชื่อทีม แปลกๆ เก๋ๆ ก็สร้างสีสันและบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ดึกดึกมากยิ่งขึ้น
2. ในกรณีที่ FONT ภาษาญี่ปุ่นมีปัญหา ผู้สอนปรับเปลี่ยนไปใช้รูปภาพ หรือข้อความภาษาไทยแทน
3. เบื้องต้นลองใช้รูปแบบการเลือกตอบ และจับคู่คำตอบ ในอนาคตจะลองใช้รูปแบบเกมอื่นๆใน Kahoot ดูบ้าง
4. อาจจะสร้างแรงจูงใจ โดยให้รางวัลเล็กๆ น้อยๆ แก่ผู้เล่นเกมที่ทำคะแนนสูงสุดได้ด้วย

6. อื่นๆ

ลงนาม.....

(อัจฉรา โหตรวานนท์)

ผู้ดำเนินการปฏิบัติ