**แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยี**

**1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง**      อาจารย์ณัฏฐพล คุปต์ธนโรจน์           คณะวิชา/หน่วยงาน       คณะศิลปศาสตร์

**2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก**        ดร. นครเทพ ทิพยศุภราษฎร์     คณะวิชา/หน่วยงาน       คณะศิลปศาสตร์

**3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง**

อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ รับผิดชอบสอนรายวิชา ENG 208 (English Structure for Reading Comprehension) ENG 221 (Reading 1) ENG 212 (Applied English Structure) Eng333 (Academic Writing) Eng372 (Business Writing) เป็นต้น และเป็นหัวหน้าศูนย์การศึกษาด้วยตนเอง (Self-Study Center) คณะศิลปศาสตร์

**4. เรื่องที่เล่า**

การใช้ระบบ Game-based learning platform: Kahoot! ในการสอนภาษาอังกฤษ

**5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า**

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันนี้นอกจากผู้สอนต้องมีความชำนาญในเนื้อหาวิชาที่สอนและการใช้วิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพแล้ว ผู้สอนยังควรนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆมาประกอบกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการถ่ายถอดเนื้อหาบทเรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้ง่ายขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการรวมถึงการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนการสอนภาษา ทั้งนี้เทคโนโลยีการเรียนการสอนภาษาในปัจจุบันมีมากหลายหลายประเภท หลายรูปแบบ ทั้งในรูปของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สื่อมัลติมีเดีย แอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ และอุปกรณ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เกมส์ในการสนับสนุนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ปัจจุบันเกมส์ที่สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีมากขึ้นโดยมีรูปแบบและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน เช่นการเรียนการสอนคำศัพท์ การฝึกฝนด้านการออกเสียง การเรียนการสอนไวยากรณ์ เป็นต้น โดยการนำระบบดังกล่าวมาใช้เรียนการสอนเพื่อให้เกิดรูปแบบการคิดและระบบที่คล้ายการเล่นเกมส์จะถูกเรียกว่า Gamification ซึ่งมีข้อดีอย่างมากต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพราะสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาและการดึงผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนผ่านการเล่นเกมส์ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ โดยระบบ Game-based learning platform ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดระบบหนึ่งในปัจจุบันคือ Kahoot!

Kahoot! คือ Game-based learning platform ที่อยู่ใน website www.kahoot.com มีลักษณะกิจกรรมถามตอบในรูปแบบต่างๆแบบ Real-time ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะผ่านเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนสร้างขึ้น นอกจากนี้ Kahoot!ยังเป็นระบบที่เปิดให้ผู้สอนใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย มีการใช้งานผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย ทั้งโทรศัพท์ Smartphone Tablet Pc หรือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกระบบปฏิบัติการ Kahoot! สามารถนำมาใช้ทั้งก่อนเริ่มบทเรียนเพื่อเป็นการทดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียน หรือระหว่างเรียนเพื่อเป็นการฝึกฝน (Drill) ของเนื้อหาที่ได้เรียนไป หรือหลังเรียนเพื่อทดสอบความรู้ที่ผู้สอนได้ถ่ายทอดไปแล้วได้

**6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข**

**6. 1 วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ**

1. ก่อนการสร้างข้อคำถามผู้สอนต้องสมัครเป็นสมาชิกของระบบ Kahoot! โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ

2. ศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนต้องการนำมาใช้ในกิจกรรมผ่าน website Kahoot! โดยเนื้อหาบทเรียนสามารถเป็นการเรียนคำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการอ่าน ทักษะการฟัง และทักษะการเขียนได้

3. สร้างข้อคำถามและคำตอบ โดยเป็นลักษณะเลือกตอบแบบมีตัวเลือก และต้องกำหนดคำตอบที่ถูกต้องรวมถึงการกำหนดเวลาในการทำข้อคำถามในแต่ละข้อให้เหมาะสม

4. เมื่อสร้างข้อคำถามและคำตอบแล้ว ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้องของคำถามและคำตอบ เช่นการสะกดคำ การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ในกรณีที่ผู้สอนใช้ข้อคำถามจากในคลังของ Kahoot! ซึ่งสร้างโดยผู้สอนท่านอื่นๆที่เปิดให้นำไปใช้ได้ทันที ผู้สอนควรตรวจสอบเนื้อหาอย่างละเอียดเพราะอาจมีข้อคำถามที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสมได้

5. ก่อนการใช้งานผู้สอนควรอธิบายการใช้งาน Kahoot! ให้นักเรียนทราบก่อน โดยผู้เรียนสามารถใช้ได้โดยไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิกของ Kahoot! นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถใช้งานผ่าน Application Kahoot!ได้เช่นเดียวกัน

6. หลังจากที่มีการเฉลยคำตอบแต่ละข้อ ผู้สอนควรอธิบายเนื้อหาของข้อนั้นๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในประเด็นนั้นๆและยังเป็นการทบทวนบทเรียนได้ เช่นหากเป็นการสอนคำศัพท์ ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนออกเสียงตาม หรือบอกความหมายของตัวเลือกอื่น

7. ผู้สอนสามารถนำผลการเล่นซึ่งอยู่ในรูปแบบของโปรแกรม Microsoft Excel ไปใช้ในการปรับเนื้อหาบทเรียนครั้งต่อๆไป ทั้งนี้ยังสามารถนำมาเป็นการประเมินผลการสอนทางอ้อมได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากน้อยเพียงใดในกรณีที่นำมาใช้เป็นกิจกรรมหลังเรียน

6.2 **เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้**

1. เกณฑ์การเลือกเนื้อหามาทำกิจกรรมผ่าน website Kahoot! นั้น ผู้สอนต้องวางแผนการสอนและการใช้ Kahoot! อย่างชัดเจนและสอดคล้องกับบทเรียนหรือเนื้อหานั้น ต้องเข้าใจว่าจะใช้ในช่วงใดขั้นตอนใดของการเรียนการสอน เช่น หากต้องการวัดความรู้ของผู้เรียนก่อนเรียนในเรื่องกลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทและเป็นการสร้างแรงจูงใจก่อนเริ่มบทเรียน ผู้สอนอาจทำข้อคำถามที่มุ่งเน้นเฉพาะประเด็นนี้โดยไม่ควรมีจำนวนข้อมากจนเกินไป แต่หากเป็นการนำไปใช้ในช่วงการฝึกฝน เนื้อหาก็ควรจะมาจากบทเรียนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อเป็นการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วเป็นต้น

2. ควรอธิบายวิธีการเล่นให้ชัดเจนโดยเฉพาะอย่างยิ่งหากผู้เรียนไม่เคยใช้มาก่อนอาจเกิดความสับสนและไม่บรรลุเป้าหมายที่ผู้สอนคาดไว้ โดยผู้สอนอาจทำตัวอย่างง่ายๆ 1 ชุดคำถามเพื่อเป็นการสาธิตการเล่นเกมส์ผ่าน website Kahoot! เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจดีแล้วก็สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างราบรื่น

3. ตรวจสอบอุปกรณ์ให้พร้อมอยู่เสมอ โดยการทำกิจกรรมผ่าน website Kahoot! ผู้สอนต้องมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั้งในรูป PC, Laptop, Tablet PC หรือ โทรศัพท์ Smartphone เป็นต้น โดยต้องสามารถเชื่อมต่อ Internet และมีอุปกรณ์เชื่อมต่อเพื่อออกจอฉายได้ ส่วนผู้เรียนต้องมีโทรศัพท์ Smartphone, Tablet Pc หรือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกระบบปฏิบัติการที่สามารถเชื่อมต่อ Internet ได้เช่นกัน

4. หลังการเล่นเกมส์ ผู้สอนควรให้ Feedback แก่ผู้เรียน ด้วยการกล่าวชมเชยผู้ชนะและให้กำลังใจกับผู้เรียนที่ยังทำผลคะแนนไม่ดีเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นครั้งต่อๆไป

**6.3 ผู้มีส่วนร่วม**

1. หัวหน้าภาคฯ และคณาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำการวางแผนการสอนและการนำกิจกรรม Kahoot! ไปปรับใช้ในชั้นเรียน

2. ผู้เรียนที่ให้ความร่วมมือและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อการเรียนผ่านการใช้เทคโนโลยีนี้

3. ระบบสนับสนุนต่างๆที่มีประสิทธิภาพ เช่น Wi-Fi, Internet, อุปกรณ์คอมพิวเตอร์, IPad (Tablet computer)

**6.4 อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข**

1. ผู้เรียนที่ใช้ระบบ website Kahoot! ในครั้งแรกๆอาจยังไม่เข้าใจการใช้งานซึ่งอาจส่งผลต่อการดำเนินกิจกรรมได้ผู้สอนแก้ไขโดยการอธิบายการใช้งานอย่างละเอียดและสาธิตการเล่นก่อนเล่นจริง 1 รอบ

2. ผู้เรียนบางครั้งไม่นำอุปกรณ์โทรศัพท์ Smartphone, Tablet Pc หรือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อ Internet มาซึ่งถือว่าเป็นปัญหาหลักในการดำเนินกิจกรรม ผู้สอนควรแก้ไขโดยการปรับโหมดการเล่นจากระบบเล่นแบบบุคคลเป็นการเล่นแบบทีม โดยแต่ละทีมใช้อุปกรณ์เพียงเครื่องเดียว

3. จำนวนผู้เรียนมีมากซึ่งอาจไม่สามารถควบคุมชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจอื่นๆเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมเช่นการให้รางวัล หรือการให้คะแนนหากผู้เรียนสามารถตอบคำถามเกินกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ได้สำเร็จ นอกจากนี้ระหว่างการดำเนินกิจกรรมผู้สอนควรเดินไปรอบห้องเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมหรือไม่ โดยผู้สอนสามารถใช้ Wireless mouse เพื่อควบคุมจอจากระยะไกลได้

4. การดำเนินกิจกรรมทุกครั้งจะใช้เวลามาก ดังนั้นผู้สอนควรวางแผนการสอนให้เหมาะสมและควรนำกิจกรรมอื่นๆมาร่วมด้วย โดยไม่ควรใช้ ระบบ Kahoot! มาใช้ทุกครั้งของคาบเรียน

**7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว**

1. ผู้สอนสามารถสร้างคลังคำถามของระบบ Kahoot! ในหลายรายวิชาและในหลายทักษะ เช่น คำศัพท์ การอ่าน การเขียนจดหมายธุรกิจ โครงสร้างไวยากรณ์

2. ผู้สอนได้รับความไว้วางใจจากคณบดีคณะศิลปศาสตร์และหัวหน้าภาควิชาภาษาอังกฤษให้จัดอบรมการใช้ Game-based learning platform: Kahoot! แก่ครูระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับมหาวิทยาลัย

3. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีแรงจูงใจที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4. ได้รับรางวัลอาจารย์สอนดีเด่นในปีการศึกษา 2559