

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ ปีการศึกษา 2565

- วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ด้าน : นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
- ประเภท : นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย
- ชื่อวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ : การสร้างแบบฝึกทักษะ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้เกม Wordwall
- ชื่อ สกุล : นางสาวเสาวลักษณ์ บุญเสริม ตำแหน่ง : ครูผู้ช่วย
- โรงเรียน : หนองแวงวิทยาคม สหวิทยาเขต : 4

1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ได้ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ 5 สาระ ดังนี้ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งจากการรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2564 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท4.1 ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 50 โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทำคะแนนในมาตรฐานนี้ ได้เฉลี่ยเพียงร้อยละ 41.37 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทำคะแนนในมาตรฐานนี้ ได้เฉลี่ยเพียงร้อยละ 35.36 ซึ่งน้อยที่สุดจากทั้ง 5 มาตรฐาน ทั้งสองระดับชั้น

การที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท4.1 ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 50 อาจเกิดจากสาเหตุหลายประการ และสาเหตุที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ เนื้อหาในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยนั้น บางเรื่องมีหลักเกณฑ์ที่ยากต่อการจดจำของนักเรียน โดยเฉพาะเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ซึ่งจากการที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้เรียนและทำแบบทดสอบ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ในรายวิชาภาษาไทยเพิ่มเติม พบว่านักเรียนยังขาดทักษะในการจำแนกคำไทยแท้และคำภาษาต่างประเทศ อีกทั้งยังขาดความสนใจและความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ

จากสภาพปัญหาข้างต้น ครูผู้สอนจึงได้คิดหาวิธีการที่จะทำให้นักเรียนเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย แบบไม่น่าเบื่อ สนุกสนาน และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ครูผู้สอนจึงได้สำรวจความสนใจของนักเรียนแล้วพบว่า นักเรียนชอบเล่นโทรศัพท์ ชอบเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นการใช้เกมมาสร้างแบบฝึกทักษะจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานในการเรียน ทั้งยังตอบสนองความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบันที่ชื่นชอบการเล่นเกม ครูผู้สอนจึงคิดสร้างนวัตกรรมเกมภาษาไทย Wordwall ขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียน

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อใช้เกม Wordwall ในการพัฒนาทักษะภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย
- 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
- 3) เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้เกม wordwall

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ใช้กระบวนการทำงาน PDCA ของ Deming

1. ขั้นเตรียมการ (Plan)

- 1.1 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด รายวิชาภาษาไทย
- 1.2 ศึกษาเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.3 ศึกษาวิธีการสร้างเกมออนไลน์ Wordwall
- 1.4 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

2. ขั้นดำเนินการ (Do)

- 2.1 สร้างเกมที่เหมาะกับเนื้อหาและทดลองเล่นก่อนนำมาใช้ในห้องเรียน
- 2.2 นำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 2.3 บันทึกหลังสอนเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม

3. ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

- 3.1 ตรวจสอบความเรียบร้อยของนวัตกรรม ดูข้อบกพร่องเพื่อนำกลับมาปรับปรุง แก้ไข
- 3.2 ประเมินความพึงพอใจในคาบเรียนและทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเล่นเกมนักเรียนประเมินในภาพรวม

4. ขั้นสรุปและรายงาน (Act)

- 4.1 นำข้อเสนอแนะของนักเรียนมาปรับปรุงและพัฒนาให้ถูกต้องสมบูรณ์
- 4.2 บันทึกหลังสอนเมื่อมีการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

1. เมื่อนักเรียนได้เรียนและทบทวนบทเรียนผ่านการเล่นเกม Wordwall หลาย ๆ ครั้ง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนใจ ทำให้นักเรียนสามารถจำแนกคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้ถูกต้อง

2. เมื่อนักเรียนได้ทบทวนบทเรียนบ่อย ๆ ตามจำนวนครั้งที่นักเรียนต้องการ และครูอธิบายซ้ำก่อนและหลังเล่นเกม ทำให้ผลการทดสอบเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยสูงขึ้น

3. นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยความสุข เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย สังเกตจากบรรยากาศการเรียนในชั้นเรียน นักเรียนทุกคนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเตรียมตัวเป็นอย่างดีเมื่อมีการเรียนโดยใช้เกม wordwall นักเรียนสนุกไปกับกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น

4.2 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

สถานศึกษามีนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการพัฒนาเกม Wordwall ทบทวนบทเรียนของนักเรียนในเรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำให้ครูผู้สอนได้เข้าใจถึงกระบวนการในการผลิตสื่อที่ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้ และเมื่อได้ศึกษาถึงสื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในยุคปัจจุบัน พบว่ามีเกมอีกมากมายที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมให้ครูและนักเรียนได้ทดลองเล่น ทดลองเรียนรู้ร่วมกัน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหาร ผู้ปกครอง เพื่อนครู นักเรียน เป็นปัจจัยในความสำเร็จ ดังนี้

1. ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการส่งเสริม สนับสนุน ให้มีการใช้เทคโนโลยีในการช่วยจัดการเรียนการสอน โดยให้การสนับสนุนอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน เช่น การติดตั้งโทรทัศน์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึงทุกห้องเรียน ทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผู้ปกครองสนับสนุนนักเรียนในการจัดหาโทรศัพท์มือถือให้บุตรหลานและอนุญาตให้นักเรียนพกพาโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการเรียนการสอนที่โรงเรียน

3. เพื่อนครูและครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ปรับเปลี่ยนบทบาทการจัดการเรียนการสอนเพื่อร่วมกันพัฒนาตน เป็นที่ปรึกษาให้แก่กัน นิเทศการสอนอย่างกัลยาณมิตร ให้คำแนะนำหลังการเข้านิเทศการจัดการเรียนการสอน ให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

4. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย กระตือรือร้นที่จะเข้าเรียนเพื่อร่วมกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น เตรียมอุปกรณ์การเรียนครบถ้วน และเตรียมตัวก่อนเรียนเป็นอย่างดี

6. บทเรียนที่ได้รับ

จากการใช้เกม Wordwall ทบทวนบทเรียนของนักเรียนในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทำให้นักเรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ทั้งนี้ผู้สอนในยุคปัจจุบันต้องพัฒนาบทเรียนให้ก้าวทันตามยุคสมัย และทันต่อความต้องการผู้เรียน ดังนั้นจึงจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องสร้างบทเรียนให้มีความแปลกใหม่ และมีความน่าสนใจ แต่อย่างไรก็ตามการสร้างนวัตกรรมที่ใช้ในการสอนนั้น อย่าให้นักเรียนเกิดความเครียดและจริงจังกับบทเรียนจนเกินไป เพราะอาจจะเกิดผลเสียตามมา

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ครูผู้สอนได้ดำเนินการเผยแพร่ผลงานทั้งในกลุ่มสาระ และในโรงเรียน โดยแจ้งให้คณะครูทราบเมื่อมีการประชุมวิชาการหรือประชุม PLC และเผยแพร่ นอกโรงเรียน เช่น การเผยแพร่ทางเว็บไซต์ของโรงเรียน และเผยแพร่ผลงานในงานกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ โรงเรียนหนองแขงวิทยาคม