



รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
"มหกรรมวิชาการ สพม.สุรินทร์ ประจำปี 2565"

ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้

เรื่อง
การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ด้วยนวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot
ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus”

นางกรองแก้ว โภคาสุข
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนวิรุณโณวิน อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์

1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

สภาพชั้นเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนวิวัฒโนโยธิน อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง ค่อนข้างต่ำ ผู้เรียนอ่านเข้าใจเนื้อหา แต่ยังขาดทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์อย่างมาก ซึ่งส่งผลทำให้ไม่สามารถอ่านเพื่อความเข้าใจและสรุปเนื้อหาจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจที่จะอ่าน ประการที่สองสืบเนื่องมาจากพื้นฐานความรู้ทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสอนกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเดิม ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการอ่านน้อย ขาดความเชื่อมั่นในการที่จะคิดและไตร่ตรองวิเคราะห์เนื้อเรื่องที่อ่าน ทำให้การแสดงออกทางด้านการใช้ภาษานั้น ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ประเด็นสุดท้าย นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

การสอนแบบ KWL-Plus ที่จะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน โดยกลวิธี KWL-Plus ได้พัฒนามาจากกลวิธีการสอนแบบ KWL ที่ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะ การอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ สิ่งที่รู้ (K-What I Know) พิจารณา และหาสิ่งที่ต้องการเรียน (W- What I want to learn) และสิ่งที่ได้เรียนการสิ่งที่อ่าน (L-What I learned) ได้มีผู้สอนหลายท่านที่นำไปใช้ ซึ่งทำให้นักเรียนนั้นได้เกิดกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจแต่เนื่องจากการศึกษาไทยต้องการเน้นการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด ซึ่งต่อมาได้มีการพัฒนากลวิธีการสอนแบบ KWL มาเป็นกลวิธีการสอนแบบ KWL-Plus ที่จะทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้คำถามและคิดในขณะที่อ่าน กลวิธีการสอน KWL- Plus เป็นกลวิธีการอ่านและคิด ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตัวเอง ทั้งนี้ได้เพิ่มเติมขั้นตอนการใช้แผนผังความคิดและการสรุปความ เข้าไปในกลวิธีการสอนนี้ เพราะการเรียนแผนผังต่างๆ (Mapping) จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลมากขึ้น และช่วยให้นักเรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณ เกี่ยวกับการหาใจความสำคัญและข้อมูลเพิ่มเติมจากบทความ การสรุปความ (Summarizing) เป็นขั้นตอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ เพื่อเขียนอย่างมีเหตุและผล พร้อมทั้งแสดงถึงสิ่งที่ผู้เรียนเข้าใจและได้เรียนรู้ในบริบทของผู้เรียนเอง พร้อมทั้งจะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้น

นอกเหนือจากการสอนแบบ KWL-Plus แล้ว การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีหลายวิธี เทคนิควิธีสอนหนึ่งที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น คือ การใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน นั่นก็คือ เกม Kahoot เป็นเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ทั้งในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่นๆ ทั่วโลกแบบไม่มีค่าใช้จ่าย ทำให้เหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอน และการส่งเสริมการอ่าน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน และได้ความรู้จากเกมที่เล่นอีกด้วย เป็นกิจกรรมเชิงรุก ในด้านการส่งเสริมการอ่านให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2.2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิวัฒโนโยธิน โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus”

2.3 เพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิวัฒนนโยธิน โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus”

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยนวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” ได้กำหนดวิธีการดำเนินการ ดังนี้

3.1 การออกแบบผลงาน/ นวัตกรรม ผู้สอนมีการวางแผนและออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตามวง PDCA และมีการพัฒนาขั้นตอนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวง PDCA)

3.2.1 ขั้นเตรียมการ (Plan) โดยขอคำปรึกษาจากครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กลุ่มบริหารงานวิชาการ ครูผู้เชี่ยวชาญโรงเรียนวิวัฒนนโยธิน วางแผนการเขียนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ชนิดเลือกตอบ (multiple choice) มี 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยทดสอบผ่าน Quizizz ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินผลออนไลน์ในลักษณะเกมถามตอบแบบปรนัย แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การสร้างคำถามการอ่านเพื่อความเข้าใจในเกม Kahoot และการสร้างแผนภูมิภาพ KWL (KWL- chart) บนกระดานและสร้างใบงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาอังกฤษ

3.2.2 ขั้นดำเนินการ (Do) โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus”

❖ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

❖ ขั้นกิจกรรมการอ่านมี 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 กิจกรรมก่อนการอ่าน

1) นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกม Kahoot เพื่อกระตุ้นความรู้พื้นฐานของนักเรียนในเรื่องต่างๆไป

2) แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 2 กิจกรรมระหว่างการอ่าน

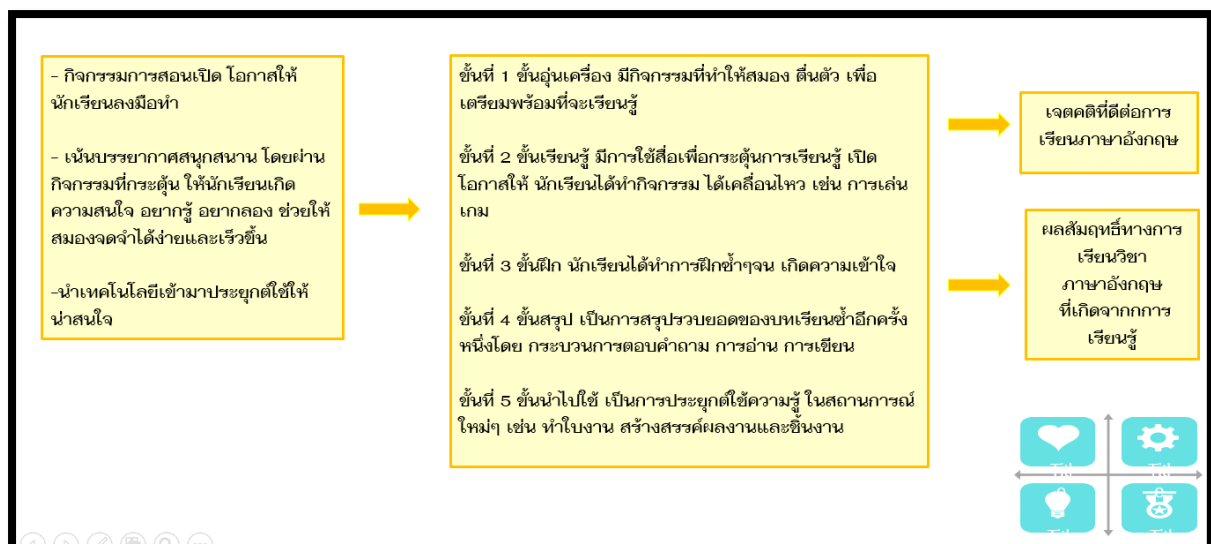
ขั้นที่ 3 กิจกรรมหลังการอ่าน

ขั้นที่ 4 กิจกรรมสร้างแผนภูมิรูปภาพความคิด

ขั้นที่ 5 กิจกรรมสรุปเรื่องจากการอ่าน

3.2.3 ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนา (Check) มีการประเมินผลทักษะปฏิบัติผลการปฏิบัติงาน ชิ้นงาน และสำรวจความพึงพอใจนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมออนไลน์ Kahoot! ผ่านแบบประเมินความพึงพอใจ

3.2.4 ขั้นสรุปและรายงาน (Action) สรุปอภิปรายปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอน ปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



ภาพ การดำเนินงานในการจัดกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus”

4. ผลการดำเนินงาน

ผลของนวัตกรรมสอดคล้องตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ระบุได้ครบถ้วนจากการใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลปรากฏดังนี้

4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” มีประสิทธิภาพ 78.36/79.08

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากที่ได้การจัดการเรียนการสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.3 ผลการวัดเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นวัตกรรม “ภาษาพาเพลินไปกับ Kahoot ร่วมกับวิธีการสอนแบบ KWL-Plus” โดยรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งการเรียนการสอนโดยใช้เกม kahoot เป็นการสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิวัฒโนโยธิน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยโดยใช้ Kahoot ทำให้นักเรียนได้มีการแข่งขันกันด้วยความสนุก มีความเพลิดเพลิน ตื่นตัว ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน สื่อที่นำมาสอนมาจากของจริงที่สามารถหาได้ หรือเป็นภาพประกอบจากสื่อจาก internet หรือ youtube จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้สอนขณะทำการสอนพบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นตัวมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในขณะทำกิจกรรม เปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนานอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียนส่งผล ให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถด้านคำศัพท์ การการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น และนักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

2. ช่วยนักเรียนในการสำรวจความรู้พื้นฐานของนักเรียนที่มีมาก่อนเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้เรื่องใหม่หรือรับรู้ข้อมูลใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงความสัมพันธ์ของแผนภูมิรูปภาพความคิดต่าง ๆ ที่อยู่ในความคิดของนักเรียนซึ่งจะทำให้ทราบว่ากำลังคิดทำอะไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ส่งผลให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเพื่อนครู

ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ บรรยายภาคนำเรียน น่าสนใจ สามารถประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนได้ และนำผลการประเมินมาออกแบบการสอนให้ สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินตนเองเกี่ยวกับการเทคนิคการสอนให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย การเรียนรู้ ตลอดจนสร้างแรงบันดาลใจให้ครูได้พัฒนากิจกรรมลักษณะ active learning ที่เหมาะกับบริบทของตนเอง

6. บทเรียนที่ได้รับ

6.1 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนไม่รู้สึกว่าตนเองกำลังเรียนอยู่ ทำให้มีความสุข และสนใจใฝ่รู้ในการเรียน

6.2 รูปแบบของตัวเลือกเป็นสีและสัญลักษณ์ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา เป็นการฝึกทักษะของการจดจำและการใช้สมองสั่งการเชื่อมโยงความรู้กับสีและสัญลักษณ์ของตัวเลือกแต่ละตัว เพื่อเลือกคำตอบให้ถูกต้อง

6.3 สามารถนำรูปแบบไปปรับใช้ในเรื่องอื่นๆ หรือรายวิชาอื่นได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ

6.4 เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถถ่ายทอดความรู้ มีทักษะในการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตามหลักการ เกิดเจตคติที่ดีทั้งต่อตนเองและต่อวิชาที่เรียนและเป็นการนำประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาอื่นต่อไป

7. การเผยแพร่

ข้าพเจ้าได้จัดทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนแบบ KWL-Plus โรงเรียนหนองแขวงวิทยาคม และได้รับรางวัลผลงานวิจัยคุณภาพดีเยี่ยม และนำเสนอผลงานวิจัยเพื่อเผยแพร่ในวงวิชาการ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ในกิจกรรมประกวดผลงานวิจัยทางการศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปี 2564 และนอกจากนี้ได้นำผลงานวิจัยเผยแพร่ในวารสารประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองและการบริหารจัดการงานในหน้าที่สู่ความเป็นเลิศกลุ่มพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์