

ส่วนที่ 2 ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ) ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง คือการปรับประยุกต์ การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กิจกรรมในรูปแบบของเกม

1. สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสนทนาภาษาจีนเพื่อชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากผู้เรียนเริ่มเรียนภาษาจีนในระดับพื้นฐาน ผู้เรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ทำให้ไม่สามารถสื่อสารเป็นประโยคภาษาจีนได้ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานประเด็นท้าทาย การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมในรูปแบบของเกมที่มีมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะในการจดจำคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

2.1 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561) และหลักสูตรสถานศึกษา ในเรื่องของมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของเนื้อหาวิชาสนทนาภาษาจีนเพื่อชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบเกมที่มีมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะในการจดจำคำศัพท์

2.3 เปิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเข้าไปสังเกตการจัดการเรียนรู้ ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องในเนื้อหา การจัดกิจกรรม สังเกตพฤติกรรม และแบบฝึกหัด พร้อมทั้งเสนอแนะ และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาปรับปรุง

2.4 ครูผู้สอนนำกิจกรรมมาปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของคณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.5 ครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบ และแบบบันทึกการปฏิบัติกิจกรรม

2.6 นำแบบทดสอบและกิจกรรมที่ออกแบบ นำมาใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.7 จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบเกม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยปรับบริบทให้เหมาะสมกับห้องเรียน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยผ่านกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดทักษะการจดจำคำศัพท์ผ่านการเรียนการสอนในรูปแบบเกม ดังนี้

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของวิชา
2. จัดกิจกรรมอย่างหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน
3. ใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน
4. ใช้เครื่องมือวัดผลและประเมินผลอย่างเหมาะสม
5. วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล

โดยผู้สอนจะดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ให้ผู้เรียนเล่นเกม และผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณี สังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและบันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้
4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

3. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

การจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบเกม Game-based Learning เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีทั้งข้อมูลเนื้อหาวิชา ซึ่งเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทักษะชีวิต อันจะก่อให้เกิดความรู้และทักษะที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้ตามความมุ่งหมายทางการศึกษาอย่างแท้จริง

3.1 เชิงปริมาณ

ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 200 คน ได้รับการแก้ปัญหาด้านการจำคำศัพท์ในการเรียนภาษาจีน ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมทักษะการจำคำศัพท์ ในรายวิชา ภาษาจีน ดังนี้

- 1.) แบบทดสอบหลังเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของผู้เรียนทั้งหมด
- 2.) แบบฝึกหัดรายวิชาภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับดีร้อยละ 80 ของผู้เรียนทั้งหมด
- 3.) ชิ้นงานในรายวิชาภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับดี ร้อยละ 80 ของผู้เรียนทั้งหมด

3.2 เสิ้งคุณภาพ

ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 200 คน มีสมรรถนะที่ดี ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมทักษะการจำคำศัพท์ และในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งผู้เรียนยังมีการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ จากการพัฒนาตนเอง และการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของผู้สอน