

งานวิจัยเรื่อง : การใช้สื่อการสอนโปรแกรม Kahoot Application ในการวัดและประเมินผล เรื่อง ปัญหาสังคมไทย รายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

ชื่อผู้วิจัย : นางชาดา กาศเกษม

ปีการศึกษา : ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ที่มาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (และแก้ไขเพิ่มเติม2545,2553) หมวด 1 มาตรา 5 กำหนดว่า“การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย

และจิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” ในพระราชบัญญัตินี้ ยังกำหนดแนวการจัดการศึกษาไว้ในหมวด 4 มาตรา 22 กำหนดว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (child – centered) และมาตรา 24 กำหนดให้การจัดการเรียนรู้อำนาจให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการ ข้อ 5 ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการ ประเภทต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ,2553)

การจัดการศึกษาสำหรับนักเรียนสาขาวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบ้านลาด เป็นสาขาหนึ่งในประเภทวิชาอุตสาหกรรม ที่เปิดสอนหลักสูตรในระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้สำเร็จการศึกษาได้มีความรู้และทักษะ เพื่อประกอบอาชีพและการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นโดยมุ่งพัฒนาบุคคล ให้มีความสามารถทางวิชาการมีทักษะในการปฏิบัติงานและมีคุณสมบัติที่จำเป็นตามลักษณะอาชีพ พร้อมทั้งจะทำงานเป็นอิสระหรือเป็นทีมงานสามารถปรับปรุงตนเองให้ทันต่อวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีมีระเบียบวินัย มีความสำนึกใน จรรยาบรรณวิชาชีพ รวมทั้งคุณธรรมและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม เป็นรายวิชาในหมวดทักษะชีวิต หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ที่นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาสังคมไทย จากข้อมูลการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียน สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนค่อนข้างต่ำ ผู้วิจัยจึงนำ Kahoot Application ซึ่งเป็นเกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการวัดผลและประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย โดยคำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน ที่ผู้เรียนทุกคนมีอยู่แล้ว เป็นการใช้ Kahoot Application สำหรับการทดสอบความเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น