ชื่อกิจกรรม “ถอดบทเรียนการสอนวิชาทักษะพื้นฐานทางการพยาบาล หัวข้อหลักการและวิธีการช่วยให้สารน้ำทางหลอดเลือดดำและการให้เลือด โดยใช้ Game – based learning: KAHOOT”
ครั้งที่ 3/2563

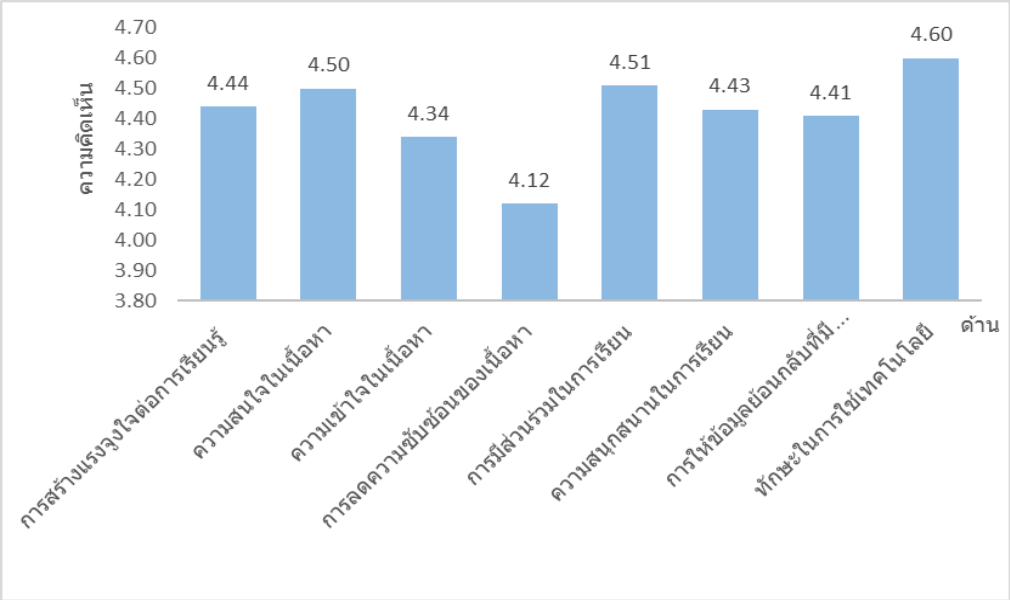
อาจารย์ธัญยรัชต์ องค์มีเกียรติ ผู้นำกิจกรรม
ผู้ช่วยอาจารย์อภิรฎี พิมเสน คุณอำนวย
ผู้ช่วยอาจารย์วรรณฤดี เชาว์อยชัย ผู้ลิขิต
ผู้ช่วยอาจารย์เสาวลักษณ์ สุขพัฒนศรีกุล ผู้ลิขิต

ภาควิชาการพยาบาลรากฐานจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง “ถอดบทเรียนการสอนวิชาทักษะพื้นฐานทางการพยาบาล หัวข้อหลักการและวิธีการช่วยให้สารน้ำทางหลอดเลือดดำและการให้เลือด ด้วยการใช้ Game – based learning: KAHOOT” โดย อาจารย์ธัญยรัชต์ องค์มีเกียรติ เป็นผู้นำกิจกรรม ในวันที่ 22 เมษายน 2563 เวลา 8.30 – 10.30 น. ผ่านทาง Microsoft team มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกม Game – based learning: KAHOOT ในครั้งนี้ อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาอ่านหนังสือและเอกสารประกอบใน E-learning ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ให้เรียบร้อย หลังจากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาเข้าเรียนออนไลน์ด้วยการสอนแบบถ่ายทอดสดผ่านระบบ Microsoft team โดยเริ่มจากการทำแบบทดสอบด้วย KAHOOT อีกครั้ง เพื่อดูพัฒนาการการเรียนรู้และแนวโน้มของการตอบถูกผิดในแต่ละตัวเลือก หลังจากนั้น อาจารย์ผู้สอนเปิดประเด็นการวิเคราะห์ข้อคำถาม อภิปรายตัวเลือกในแต่ละข้อ และอธิบายเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาสาระสำคัญ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นหรือสอบถามเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน และสิ้นสุดกระบวนการสอนโดยการสรุปผลการเรียนรู้

หลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาทำแบบประเมิน “ผลการใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมคาฮูทในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาพยาบาล” ประกอบด้วย 8 ข้อคำถาม ครอบคลุม “การสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนรู้ ความสนใจในเนื้อหา ความเข้าใจในเนื้อหา การลดความซับซ้อนของเนื้อหา การมีส่วนร่วมในการเรียน ความสนุกสนานในการเรียน การให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีประสิทธิภาพ และทักษะในการใช้เทคโนโลยี” ลักษณะข้อคำถามทุกข้อเป็นคำถามด้านบวก และมีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า 5 อันดับ (1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด,..., และ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด) แปลผลคะแนนออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับต่ำ (1.00 - 2.33 คะแนน) ระดับปานกลาง (2.34 - 3.66 คะแนน) และระดับสูง (3.67 - 5.00 คะแนน) ซึ่งผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกม Game – based learning: KAHOOT ในหัวข้อ“หลักการและวิธีการช่วยให้สารน้ำทางหลอดเลือดดำและการให้เลือด” ทุกด้านอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยี การมีส่วนร่วมในการเรียน และความสนใจในเนื้อหาตามลำดับ (รูปที่ 1)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกม Game – based learning: KAHOOT อาจารย์ผู้สอนสามารถจัดรูปแบบเกมให้มีความสนุกสนาน และสร้างองค์ความรู้ในเนื้อหาที่ครบถ้วนผ่านการสร้างแบบทดสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาในระดับการรู้จำ เข้าใจ นำไปใช้และวิเคราะห์ สามารถเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วมวิเคราะห์ข้อคำถาม อภิปรายตัวเลือกแต่ละข้อได้เป็นอย่างดี ตลอดจนนักศึกษามีแนวโน้มของการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกม Game – based learning: KAHOOT ร่วมกับการสอนแบบถ่ายทอดสดผ่านระบบ Microsoft team ทำให้เกิดข้อจำกัดต่อการเรียนรู้กรณีที่นักศึกษาเข้าเรียนโดยใช้โทรศัพท์มือถือเพียงอย่างเดียว ทำให้ต้องสลับหน้าจอโทรศัพท์ขึ้นลง สัญญาณอินเตอร์เนตขาดหาย ส่งผลให้นักศึกษาขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้และการใช้งานระบบที่ขาดประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้อาจทำให้เกิดเสียงรบกวนกรณีที่นักศึกษาเปิดไมโครโฟนทิ้งไว้ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ สามารถแก้ไขเบื้องต้นได้ด้วยการให้นักศึกษาให้เปิดโครโฟนเมื่อต้องการตอบคำถามหรืออภิปรายเท่านั้น จากข้อดีและข้อจำกัดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธี Game – based learning: KAHOOT น่าจะเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนมากกว่าการจัดเรียนการสอนแบบออนไลน์



รูปที่ 1 กราฟแท่งแสดงค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกม Game – based learning: KAHOOT

ประโยชน์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องถอดบทเรียนการสอนวิชาทักษะพื้นฐานทางการพยาบาล หัวข้อหลักการและวิธีการช่วยให้สารน้ำทางหลอดเลือดดำและการให้เลือด โดยใช้ Game-based learning : KAHOOT” ด้านการดำเนินงานด้านการศึกษานั้น สามารถนำองค์ความรู้จากการถอดบทเรียนมาประยุกต์เป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนสำหรับนักศึกษากลุ่มใหญ่ให้เป็น Active

learning โดยใช้ Game-based learning : KAHOOT ในหัวข้ออื่นมากขึ้น โดยอาจารย์ผู้สอนควรออกแบบทดสอบที่เน้นความเข้าใจ นำไปใช้และวิเคราะห์มากกว่าการรู้จำ และในการจัดการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการอภิปรายมากกว่าการบรรยาย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้