

## การสัมมนาสมาคมครูภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 24

### “การใช้สื่อออนไลน์และสื่อออฟไลน์ในการจัดการเรียนการสอน”

วันเสาร์ที่ 28 สิงหาคม 2564 เวลา 13.00 – 15.00 น.

#### รูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom

กล่าวเปิดงานโดย Mr.Matsui Yuki ผู้อำนวยการฝ่ายภาษาญี่ปุ่น เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ

กล่าวถึงทฤษฎีแรงจูงใจ การเรียนการสอนที่ทั้งครูและนักเรียนมีความสุขโดย รศ.ดร.สุณีย์รัตน์ เนียรเจริญสุข นายกสมาคมครูภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นแห่งประเทศไทย

ก่อนเริ่มเนื้อหา นายกษ ได้เชิญชวนให้คุณครูที่เข้าร่วมการสัมมนาทำความรู้จักกับนักเรียนของตนเองโดยการร่วมโหวตว่านักเรียนของตนนั้นเรียนออนไลน์ด้วยความรู้สึกใด ผลจากผู้ร่วมโหวต 108 ท่าน จาก 137 ท่านที่เข้าร่วมในช่วงต้นของการสัมมนา เป็นดังนี้

1. ไม่ชอบเรียนออนไลน์แต่สถานการณ์บังคับ 53 โหวต คิดเป็น 49%
2. ยอมรับว่าต้องเรียนออนไลน์เพราะเป็นหน้าที่ที่ต้องเรียน 52 โหวต คิดเป็น 48%
3. ตั้งใจและกระตือรือร้นในการเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ 3 โหวต คิดเป็น 3%

จากผลโหวตจะเห็นว่านักเรียนน้อยมากเพียง 3% ที่มีความตั้งใจ ซึ่งเราจะต้องเปลี่ยนนักเรียนกลุ่มที่ 1 และ 2 ให้มาเป็นนักเรียนกลุ่มที่ 3 อาจด้วยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย (ซึ่งวิทยากรจะมาพูดในส่วนนี้) และเราควรต้องรู้ความต้องการขั้นพื้นฐานทางจิตวิทยาที่จะทำให้เด็กมีความสุขและกระตือรือร้นที่จะเรียนออนไลน์ ได้แก่ ความต้องการมีอิสระ (เช่น ให้นักเรียนได้เลือกหัวข้อในการพูดที่ตนเองสนใจ) ความต้องการเป็นคนมีความสามารถ (เช่น เตรียมแบบฝึกหัดให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้เขารู้สึกว่าประสบความสำเร็จ) ความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (เช่น ให้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่) หากนักเรียนเป็นแบบกลุ่มที่ 1 และ 2 ก็ควรเริ่มจากเติมเต็มความต้องการเป็นคนมีความสามารถและความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในท้ายที่สุดเมื่อเราสามารถเติมเต็มความต้องการขั้นพื้นฐานทางจิตวิทยาเหล่านี้ได้ก็จะทำให้เด็กเรียนได้อย่างมีความสุข และเมื่อนักเรียนมีความสุข ครูผู้สอนเองก็จะมีความสุขเช่นกัน

## สรุปเนื้อหาจากวิทยากรทั้ง 3 ท่าน

### อ. พิชัย เหลืองอรุณ (โรงเรียนศรีอยุธยาในพระอุปถัมภ์ฯ)

อ.พิชญ์ได้นำเสนอแพลตฟอร์มที่ตัวเองใช้ในการเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็น Google Meet, Google Classroom, Line, Google Form, Google Site, PowerPoint สาเหตุที่มีหลากหลายช่องทางเพื่อให้นักเรียนเข้าถึงได้มากที่สุด

เครื่องมือแรกที่ อ.พิชญ์นำเสนอ คือ Jamboard เป็นการใช้อยู่ Interactive Class ซึ่งเป็นจอแสดงผลอัจฉริยะที่จะดึงรูปภาพจากการค้นหาใน Google ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งนักเรียนจะมีส่วนในการแสดงผลงานของตัวเองขึ้นหน้าจอให้ครูได้ตรวจดูอย่างทั่วถึง

ส่วนต่อมาคือ <http://h5p.org> ซึ่งมี Content ให้ใช้งานได้หลากหลายไม่จำกัดเพียงแค่การเรียนภาษาเท่านั้น เช่น เครื่องมือในการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ภาพถ่ายเปรียบเทียบระหว่างอดีตกับปัจจุบันเพื่อใช้ในวิชาประวัติศาสตร์ เกมบิงโก เกมจับคู่ เพื่อใช้ในการเรียนคำศัพท์หรือตัวอักษร ซึ่งส่วนที่ อ.พิชญ์นำมาสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่างคือในส่วนของการเลือกจับคู่ระหว่างอักษรคันจิกับความหมาย

เว็บไซต์ [www.edpuzzle.com](http://www.edpuzzle.com) เป็นเว็บที่สามารถสร้างวิดีโอที่มีคำถามแทรกในแต่ละช่วงเพื่อเป็นการตรวจสอบว่านักเรียนได้ดูวิดีโอที่จริง และได้มีปฏิสัมพันธ์กับวิดีโอที่ โดยสามารถนำเข้าวิดีโอได้จากหลากหลายช่องทาง

เว็บไซต์ [www.liveworksheets.com](http://www.liveworksheets.com) เป็นเว็บไซต์ที่ให้เราสามารถสร้างใบงานที่มีลูกเล่นมากมาย เหมือนการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ในเว็บไซท์ ไม่ว่าจะเป็นแบบฝึกหัดลากเส้นจับคู่ แบบฝึกหัดเติมคำ หรือแม้แต่การแทรกไฟล์เสียงลงไปเพื่อให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดฟัง ซึ่งไฟล์เอกสารบางส่วนอาจมีผู้แชร์ให้เป็นสาธารณะทำให้เราสามารถเลือกนำไปใช้ได้เลย

เว็บไซต์ [www.triventy.com](http://www.triventy.com) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการสร้างเกมคำถามต่างๆ คล้าย Kahoot เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งให้คุณครูนำไปใช้จะได้ไม่เกิดความจำเจ

สุดท้าย อ.พิชญ์ได้สรุปเพิ่มเติมว่า ในการนำแพลตฟอร์มหรือเว็บไซท์ต่างๆ ไปใช้เราต้องดูหลายปัจจัย เช่น ความพร้อมของครูผู้สอน ความพร้อมของนักเรียน ความพร้อมของอุปกรณ์และเครือข่าย เนื้อหาที่เหมาะสมกับบทเรียน รวมไปถึงทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตด้วย

## อ. จุฬาลักษณ์ ล้ำเลิศ (โรงเรียนสตรีรัตนบุรี)

อ.จุฬาลักษณ์แนะนำตัวเองว่ารับผิดชอบวิชาคณิศเป็นหลัก ดังนั้นกิจกรรมที่จะแนะนำวันนี้ก็จะเกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ตัวเองสอนเป็นหลัก โดยเว็บไซต์แรกที่แนะนำคือ <https://quizlet.com> โดยแนะนำเมนูการทำ Flashcard ช่วยจำอักษรคณิศและเสียงหรือความหมาย ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สอน ซึ่งความสะดวกคือหากครูผู้สอนมีไฟล์เอกสารอยู่แล้ว สามารถ Copy เพื่อนำเข้าข้อมูลตัวอักษรคณิศและความหมายหรือเสียงอ่านได้โดยไม่ต้องพิมพ์เองใหม่

เว็บไซต์ <https://www.vonder.co.th> เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ในการสร้างชุดคำถามเพื่อให้ผู้เล่นเข้ามาตอบคำถามในรูปแบบคล้ายการเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครและเข้าไปต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม โดยหากตอบคำถามได้ถูกต้อง ตัวละครที่เลือกก็จะยิ่งอาวุธใส่ฝ่ายตรงข้ามได้ แต่หากตอบคำถามผิดก็จะถูกฝ่ายตรงข้ามยิงอาวุธใส่แทน ลักษณะคล้าย Kahoot แต่จะมีความสนุกสนานมากกว่า

เว็บไซต์ <https://www.flippity.net> เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการสร้างควิซออนไลน์หลากหลายแบบ ซึ่งอ.จุฬาลักษณ์ได้นำเสนอเป็นการสร้างเกมบิงโก โดยสามารถพิมพ์ออกมาเป็นการ์ดหรือจะเล่นออนไลน์ก็ได้ และอีกหนึ่งเกมที่นำเสนอคือ Quiz Show ซึ่งสามารถกำหนดช่วงคะแนนลงไปในแต่ละช่องขึ้นอยู่กับความยากง่ายของคำถามที่ให้คุณสามารถกำหนดเองได้ ลักษณะการเล่นจะเล่นเป็นทีมได้ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเกมที่ช่วยให้ชั้นเรียนมีชีวิตชีวามากขึ้น

เว็บไซต์ <https://.quizizz.com> เป็นเว็บไซต์ที่ อ.จุฬาลักษณ์ใช้ในการทำแบบทดสอบออนไลน์ เนื่องจากสามารถสร้างแบบทดสอบที่สลับข้อคำถามและตัวเลือกได้อัตโนมัติเพื่อป้องกันการทุจริต โดยคุณครูสามารถตั้งค่าต่างๆ ได้อีกมากมายตามต้องการ เว็บไซต์นี้ยังสามารถสร้างบทเรียนออนไลน์ได้ด้วย

## ว่าที่ร้อยตรีอรุณ หล้าบา (โรงเรียนสตรีวิทยา)

อ.อรุณได้นำเสนอปัญหาที่ตนเองพบเจอในการเรียนการสอนออนไลน์พร้อมกับวิธีแก้ไขดังนี้

1. ขาดหนังสือเรียน ตำรา เป็นปัญหาในช่วงแรกที่ยังไม่มี E-book อ.อรุณแก้ปัญหาโดยการทำเอกสารโดย Microsoft Word, PowerPoint และอัปโหลดลงใน Google Site เพื่อให้นักเรียนเข้ามาดาวน์โหลดไปใช้ได้ แต่ช่วงหลังเจแปนพาว์เดชั่นได้ทำ E-book ออกมา ทำให้สะดวกมากขึ้น

2. ครูจำเป็นต้องวิเคราะห์พื้นฐานผู้เรียนรายบุคคล อ.อรุณแก้ปัญหาโดยการรวบรวมคำถามต่างๆ ที่มีผู้แนะนำไว้ในอินเทอร์เน็ตมาทำเป็นแบบสอบถามโดยคัดเลือกเฉพาะคำถามที่เหมาะสมกับนักเรียนของ

ตนเองเพื่อให้รู้จักนักเรียนแต่ละคนคร่าวๆ ก่อน นอกจากนี้ยังมีการให้นักเรียนเขียนจดหมาย เช่น เขียนถึงตัวเองในอนาคต ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้อาจารย์ได้รู้จักตัวตนของนักเรียนคนนั้นมากขึ้น

อ.อนิรุตได้แนะนำการสร้างสื่อกิจกรรมการเรียนรู้จากเกมโชว์ ประกอบด้วย Kotoba Game Night และ Kanji Game Night ซึ่งใช้คาดเดาตัวอักษรที่ซ่อนอยู่ในช่องต่างๆ และการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านตารางตัวอักษร

3. ขาดการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน อ.อนิรุตได้แนะนำตัวอย่างแบบบันทึกคะแนนเพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน โดยมีการให้นักเรียนสะสมตราปั๊มจากการร่วมกิจกรรมต่างๆ เช่น ตอบคำถาม และนำจำนวนปั๊มที่สะสมได้มาแปลงเป็นคะแนนที่ปลายทางเป็น Bonus Point

นอกจากนี้แล้วยังมีการนำเกมเปิดแผ่นป้ายมาช่วยเสริมแรงจูงใจให้นักเรียนอยากร่วมกิจกรรมอีกด้วย ซึ่งกิจกรรมนี้อาจารย์ใช้ PowerPoint ในการทำ

กิจกรรมอื่นๆ ที่ช่วยเสริมแรงจูงใจของนักเรียน เช่น กิจกรรมเปิดปิดกล่องถามประสบการณ์ วิเคราะห์ความรู้สึกผู้เรียนด้วย Emoji ชวนเกรียนหลังคีย์บอร์ด ทำนายลักษณะนิสัยจากตัวอักษรคันจิ ประจำวันเกิด/การ์ด/ภาพ นำเสนอภาษาญี่ปุ่นจากสิ่งรอบๆ ตัว และใช้ภาษาญี่ปุ่นสื่อสารผ่านทางออนไลน์

4. ครูมีข้อจำกัดในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อ.อนิรุตแนะนำว่าครูจะต้องเปลี่ยนความคิดก่อน อย่ามองว่าการสอนออนไลน์เป็นเรื่องยาก เพราะหากเรามองว่ามันยากนักเรียนของเราก็จะรู้สึกเช่นกัน ตัวครูจำเป็นต้องเปลี่ยนมุมมองและเทคนิคการสอนไปเรื่อยๆ หากใช้อยู่รูปแบบเดียวก็จะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ ซึ่งเทคนิคการสอนต่างๆ ครูสามารถปรับและค่อยๆ เรียนรู้ไปได้

ปิดการอบรมสัมมนาเวลา 15.08 น.

#### การประเมินผลการดำเนินงานสัมมนา

งานสัมมนาครั้งนี้ผู้สมัครเข้าร่วมสัมมนารวม 238 คน (เป็นสมาชิก 119 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ไม่ได้เป็นสมาชิก 119 คน คิดเป็นร้อยละ 50)

ผู้เข้าร่วมงานรวม 151 คน ตอบแบบสอบถาม 121 คน คิดเป็นร้อยละ 80.13

การประเมินผลระดับความพึงพอใจต่อการดำเนินงานใน 5 ด้าน โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

## ส่วนที่ 1 : ความพึงพอใจงานสัมมนา

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1.วันเวลาเหมาะสม	4.74	มากที่สุด
2.ระยะเวลา (2 ชม.) เหมาะสม	4.66	มากที่สุด
3.เนื้อหาเหมาะสม	4.80	มากที่สุด
4.ได้รับประโยชน์	4.84	มากที่สุด
5.อุปกรณ์และระบบ เหมาะสม	4.84	มากที่สุด
ภาพรวม	4.78	มากที่สุด

## ส่วนที่ 2 : ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสัมมนาครั้งนี้

ขอขอบคุณวิทยากรและเจ้าหน้าที่ได้โอเคไปสอนจากเทคนิคการสอนที่นำมาแชร์เป็นอย่างมาก

ได้เรียนรู้สื่อการสอนใหม่ๆ มาก เป็นโอเคการสอนที่เข้ากับสถานการณ์ตอนนี้มากๆ วิธีการสอนต่างๆ ที่แชร์เป็นโอเคที่ดีมากและเป็นประโยชน์มากในการนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอน

หัวข้อน่าสนใจมาก น่าจะเพิ่มเวลาให้มากกว่านี้

## ส่วนที่ 3 : ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหัวข้อการสัมมนาครั้งต่อไป

-เทคนิคการสอนออนไลน์ เช่น วิธีการสอน การทำสื่อการสอนออนไลน์ (เช่น สำหรับการสอนฟังพูด) แนะนำ แอปฯ สื่อการสอน การทำใบงานออนไลน์ เกมออนไลน์ การแชร์ผลงานนักเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ อย่าง community center เหมือนเป็นห้องสมุดออนไลน์ การสอนวิชาการเขียนภาษาญี่ปุ่นในรูปแบบออนไลน์ (12 คน)

-เทคนิคการสอนไวยากรณ์ (4 คน)

-การสอนสนทนาที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน (2 คน)

-เทคนิคการสอนการอ่านภาษาญี่ปุ่น (2 คน)

-เทคนิคการสอนการฟัง (2 คน)

-วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning (2 คน)

- การสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรม เช่น อาหารตามเทศกาล (2 คน)
- การฝึกนักเรียนพูด เช่น roleplay / สุนทรพจน์
- การสอนโดยเน้นกิจกรรม
- รูปแบบการสอนหรือแชร์ประสบการณ์สอนภาษาญี่ปุ่น ในระดับอุดมศึกษา
- เทคนิคการสอนใหม่ๆ
- การสร้างแบบทดสอบ อย่างละเอียด
- การจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
- กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนใช้ภาษาญี่ปุ่น
- การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ
- แนวทางการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ทำความรู้จักเพื่อนร่วมชั้นมากขึ้น เพื่อสร้าง sense of belonging
- ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น (แบบคร่าวๆ ก็ได้ พอดีในหนังสือแบบเรียนอะก็โกะมี แต่ครูก็ไม่ค่อยมีภูมิความรู้เรื่องนี้มากนัก)
- คำสแลง

รูปถ่ายบรรยากาศงานสัมมนา

<https://www.facebook.com/418569004836521/posts/5198693303490710/?d=n>