

ชื่อเรื่อง เรียนภาษาอังกฤษสองโลกด้วยรูปแบบ Hybrid Learning ผ่านระบบคลังสื่อ OBEC Content Center

ผู้วิจัย อวยพร จอม ประเสริฐ

ปีการศึกษา 2568

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารในระดับโลก ภาษาอังกฤษยังเป็นทักษะจำเป็นที่ผู้เรียนไทยควรมีความสามารถในการสื่อสาร ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อสามารถดำรงชีวิตในโลกยุคดิจิทัลที่รวมกันโดยมีประสิทธิภาพ (Trilling & Fadel, 2009) อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอน พบว่ายังอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน โดยมีปัจจัยหลายตัวที่ส่งผลต่อคุณภาพของการเรียนรู้ ทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจัดทำคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ OBE Content Center เพื่อเป็นคำขวัญนักเรียนและครูเรียนรู้อยู่ที่บ้านหรือในบท 1 ที่ซึ่งคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ OBE Content Center คือ โปรแกรมสำหรับบริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์แก่นักเรียน ครู ศึกษานิเทศ และบุคลากรทางการศึกษา สามารถใช้งานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเครื่องมือสื่อสารพกพาได้ทุกที่ทุกเวลา และสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ทำให้การสื่อสารในปัจจุบัน มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และพัฒนาการออกแบบสื่อต่าง ๆ ออกมาหลายรูปแบบ เช่น Infographic ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network มาบ่นเสนอให้ท่านสนใจ และทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565)

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนบ้านห้วยไร่ในกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่านักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 มีผลการเรียนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าระดับคะแนนเฉลี่ยที่สถานศึกษากำหนดไว้ ทั้งในภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2566 (รายงานการประเมินผลของ SAR โรงเรียนบ้านห้วยไร่, 2566) จากวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา พบว่าส่วนใหญ่เกิดจากข้อจำกัดในด้านเวลาเรียนที่ต่อเนื่อง เช่น คาบเรียนภาษาอังกฤษมีอยู่ในช่วงเวลาที่มีนักเรียนไม่พร้อมเรียน เช่น ก่อนพักกลางวันหรือคาบสุดท้ายก่อนเลิกเรียน อีกทั้งกิจกรรมภายในโรงเรียนจำนวนมากต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนขาดพื้นฐานความรู้ทางด้านคำศัพท์ และขาดทักษะการใช้ภาษาในชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเรียนส่วนหนึ่งขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ เช่น การค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล การเรียนออนไลน์ รวมถึงการใช้สื่อประกอบการเรียนที่ทันสมัย ส่งผลให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะตนเองได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งปัญหาที่พบโดย คือ นักเรียนจำนวนมากที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ นอว่าเป็นวิชาที่ยาก ทำให้เกิดความวิตกกังวลในการเรียน และใกล้ขาดผลออกในปัจจุบัน ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ในระยะยาว ครูจึงจำเป็นต้องหาแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และสอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

จากบริบทดังกล่าว โรงเรียนบ้านห้วยไร่จึงได้พัฒนานวัตกรรม “เรียนภาษาอังกฤษสองโลกด้วยรูปแบบ Hybrid Learning ผ่านระบบคลังสื่อ OBE Content Center” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีความสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสนองตอบนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ) ที่ส่งเสริมให้โรงเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะระบบคลังสื่อ OBE Content Center ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงได้ง่ายทุกที่ทุกเวลา

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Hybrid Learning ควบคู่กับสื่อดิจิทัลจาก OBE Content Center

เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 10 หลังสิ้นสุดการเรียนการสอนแบบ Hybrid Learning โดยใช้สื่อดิจิทัลจาก OBE Content Center

2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 80 สามารถใช้งานและเข้าถึงสื่อดิจิทัลในระบบ OBE Content Center ได้สม่ำเสมอ และสามารถใช้งานเครื่องมือดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษโดยมีประสิทธิภาพ

3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 80 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้นโดยวัดจากแบบสอบถามก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนความพึงพอใจในระดับดีมากขึ้นไป

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1) นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษที่เรียนรู้จากสื่อใน OBE Content Center สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และครูสามารถวัดผลพัฒนาการตามตัวชี้วัดหลักสูตรได้อย่างชัดเจน

2) นักเรียนแสดงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องผ่านสื่อดิจิทัล

3) นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด กล้าใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง และครูสังเกตเห็นพัฒนาการในด้านเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ผลการดำเนินงาน

ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

การดำเนินงานตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม “เรียนภาษาอังกฤษแบบ Hybrid Learning ผ่านระบบ OBE Content Center” ในหัวข้อเรื่อง Giving Directions ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ชัดเจนทั้งในด้านพัฒนาการของผู้เรียนและแนวทางการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยสามารถสรุปผลที่เกิดขึ้นได้ดังนี้

1) ผลการดำเนินงานสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ จากการดำเนินงานกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ระบบและผ่านระบบ OBE Content Center พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีความก้าวหน้าและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อที่กำหนดไว้ ได้แก่ (1) ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ และ (3) ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หลักฐานที่แสดงถึงผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว ได้แก่ คะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนจาก ZipGrade ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ในงานที่นักเรียนต้องประกอบคาบได้ถูกต้อง คิดรวบยอดบทเรียนที่นักเรียนจัดทำ และแบบสอบถามสะท้อนเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่มีคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (เฉลี่ย 4.3 จาก 5)

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/พัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ปัญหาที่พบในช่วงก่อนเริ่มโครงการ ได้แก่ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ แต่ภายหลังจากดำเนินนวัตกรรม นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน OBE Content Center ได้มากขึ้น มีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในกิจกรรมบทบาทสมมติ และสามารถเขียนบรรยายเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนและสิ่งการณปัญหาโดยมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ

3) ร้อยละ หลักฐานที่แสดงถึงการพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ร้อยละและหลักฐานที่แสดงถึงพัฒนาการของผู้เรียนอย่างชัดเจน ได้แก่

- ผลคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) ผ่านแอป ZipGrade ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนกว่า 80% มีคะแนนเพิ่มขึ้น

- ใบงานที่นักเรียนเขียนคำศัพท์และประโยคทางได้ถูกต้องตามหลักการไวยากรณ์

- คลิปวีดิโอ Role-Playing การบทบาทในสถานการณ์จริงที่นักเรียนจัดทำเอง และอัปโหลดผ่าน Google Classroom และ Youtube

- แบบสอบถามวัดเจตคติที่แสดงว่าร้อยละ 85 ของนักเรียนมีความมั่นใจและรู้สึกสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

- ข้อมูลจากระบบ OBE Content Center ที่แสดงจำนวนการเข้าชมเนื้อหาและการทำแบบฝึกหัดออนไลน์

4) แนวทางในการใช้สื่อเพื่อพัฒนาผู้เรียนและปรับปรุงให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน จากผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้น โรงเรียนและครูผู้สอนได้ค้นพบความสำคัญของการใช้สื่อดิจิทัลคุณภาพสูงจาก OBE Content Center ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงได้กำหนดแนวทางพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

- บูรณาการสื่อจาก OBE Content Center เข้าไปในแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ และขยายผลสู่ระดับชั้นอื่นในโรงเรียน

- พัฒนาคความรู้และทักษะของครูในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

- จัดระบบติดตามผลการใช้งาน OBE Content Center ของนักเรียนและคุณเพื่อให้อุ้สามารถให้คำแนะนำและดูแลได้อย่างใกล้ชิด

- สร้างชุมชนการเรียนรู้ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

- สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียนโดยจัดกิจกรรม “การบ้านผ่าน OBE” อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการดำเนินงานจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ Hybrid Learning ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBE Content Center ในการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Giving Directions นักเรียน ครู และโรงเรียนได้รับประโยชน์อย่างชัดเจนทั้งในด้านพัฒนาทักษะ ความรู้ เจตคติ รวมถึงแนวทางการบริหารจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ โดยสามารถสรุปประโยชน์ที่ได้รับในแต่ละด้านได้ดังนี้

1) กระบวนการใช้สื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน

ผู้เรียนได้รับประโยชน์อย่างเด่นชัดในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ โดยเฉพาะในด้านทักษะภาษาอังกฤษ 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน จากเดิมที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดพื้นฐานคำศัพท์และไม่มีใจในการใช้ภาษา การเรียนรู้ผ่านสื่อใน OBE Content Center ทำให้นักเรียนได้ฝึกฟังเสียงเจ้าของภาษา เห็นภาพประกอบ เข้าใจการใช้ประโยคออกเสียง และนำไปใช้ในการสื่อสารจริงในกิจกรรมบทบาทสมมติเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังได้พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี เช่น การใช้งานผ่านโปรแกรม OBE การส่งงานผ่าน Google Classroom และการบันทึกที่ก่อด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้

2) กระบวนการใช้สื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง (ครูผู้สอน)

สำหรับครูผู้สอน การใช้นวัตกรรมดังกล่าวช่วยให้เกิดการพัฒนาตนเองในหลายด้าน เช่น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน การใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาแบบประเมินผลที่หลากหลาย และการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนเชิงระบบ ครูยังได้รับโอกาสในการใช้ OBE Content Center เป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบการเรียน ทำให้การประเมินคุณภาพมากขึ้น และสามารถตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การดำเนินนวัตกรรมส่งเสริมแรงจูงใจในการทำงานเป็นทีม เช่น การวางแผนร่วมกับเพื่อนครู การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายใน PLC และการสะท้อนผลเพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนในอนาคต

3) กระบวนการใช้สื่อ/นวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อโรงเรียน

โรงเรียนได้รับประโยชน์จากการนำนวัตกรรมไปใช้ในเขตห้องเรียน โดยเฉพาะการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอนผ่านโมบาย Smart Classroom และ Digital School ของกระทรวงศึกษาธิการ การมีหลักฐานเชิงประจักษ์ของการใช้สื่อดิจิทัลและผลสัมฤทธิ์ที่ดีของผู้เรียน ทำให้โรงเรียนมีต้นแบบแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเผยแพร่และถอดถอดในชุมชนการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถใช้ผลสัมฤทธิ์จากนวัตกรรมในการสะท้อนคุณภาพของโรงเรียนในการประเมินจากสภากลาง เช่น เขตพื้นที่การศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4) แนวปฏิบัติสามารถนำไปเป็นต้นแบบและพัฒนาในบริบทอื่น ๆ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อจาก OBE Content Center สามารถนำไปปรับใช้กับบริบทอื่น ๆ ในวิชาภาษาอังกฤษ เช่น การแนะนำตนเอง การใช้ภาษาในห้องเรียน หรือการบรรยายสถานที่ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือสังคมศึกษา โดยเน้นการใช้สื่อที่ตรงกับสาระการเรียนรู้ ร่วมกับแนวคิด Active Learning และ Hybrid Learning ซึ่งเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนทั้งในเมืองและพื้นที่ห่างไกล โดยเน้นการมีส่วนร่วมและการใช้สื่อและจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ก็สามารถยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

