

แบบทดสอบเรื่องการอ่านฉลากไวน์โดยใช้เกมส์ Wordwall

ภาณุวัฒน์ แสงมณี

วิทยาลัยเทคโนโลยีภูเก็ต

0969237081

phanuwat@ptech.ac.th

ในปัจจุบันศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้และเป็นยุคแห่ง Thailand 4.0 เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยี ซึ่งต้องนำเทคโนโลยีและสื่อการเรียนการสอนใหม่ ๆ มาปรับใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายและเพื่อให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนและต้องนำเทคโนโลยีมาปรับใช้แก้ปัญหาในการเรียนการสอนเพราะถ้าเป็นแบบทดสอบแบบเดิม ๆ ผู้เรียนจะไม่มี ความสนใจที่จะสอบและผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจในการสอบ โดยผู้สอนได้นำเกมส์ที่มีชื่อว่า Wordwall ซึ่งเป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีกิจกรรมต่าง ๆ มากมายมาให้ผู้เรียนได้ร่วมเล่น หรือแข่งขันกัน โดยขั้นตอนแรกผู้สอนจะสอนทฤษฎีในเรื่องของการอ่านฉลากไวน์ก่อน เมื่อผู้สอนทำการสอนเสร็จก็ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจ โดยนำเกมส์ Wordwall มาปรับใช้ โดยผู้สอนสาธิตและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบด้วยเกมส์ Wordwall โดยเกมส์ที่ผู้สอนเลือกจะเป็นเกมส์ลากและวางหมวดไวท์ที่ตำแหน่งที่ถูกต้องบนภาพ คะแนนเต็ม 11 คะแนน โดยต้องลากคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปวางไวท์ที่ฉลากไวน์ตรงตำแหน่งที่ถูกต้องบนภาพ ต้องทำแบบทดสอบในระยะเวลาที่กำหนด และกดส่งคำตอบ คะแนนก็จะขึ้นโชว์ให้ผู้เรียนได้เห็นเลยว่าผู้เรียนได้คะแนนเท่าไร ซึ่งเป็นแบบทดสอบในรูปแบบเกมส์ที่ผู้เรียนไม่เครียด และมีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาในการทำแบบทดสอบ เพราะต้องแข่งกับเวลาและผู้เรียนสามารถทราบคะแนนได้ทันที ผู้สอนก็จะนำคะแนนที่ผู้เรียนสอบได้ และเวลาที่ผู้เรียนใช้ในแบบทดสอบมาลงคะแนน หลังจากผู้เรียนทำแบบทดสอบด้วยเกมส์ Wordwall พบว่าผู้เรียนทำคะแนนได้ดีและมีความเข้าใจในฉลากไวน์มากยิ่งขึ้น โดยดูได้จากคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ และผู้เรียนมีความรู้ผ่านร้อยละ 80 ขึ้นไปทุกคน



ภาพที่ 1 หน้าเกมส์ Wordwall



ภาพที่ 2 เกมส์ลากและวางหมวดไวท์ที่ตำแหน่งที่ถูกต้องบนภาพ