

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Application Class Dojo

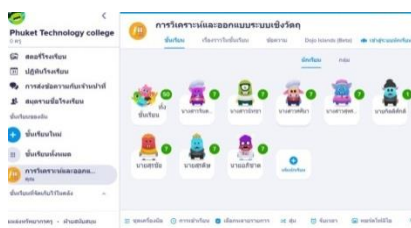
อธิติญาภรณ์ ศรีแก้วกุล

สถานที่ติดต่อ: 224/9 ต.ตลาดใหญ่ อ.เมืองภูเก็ต จ.ภูเก็ต

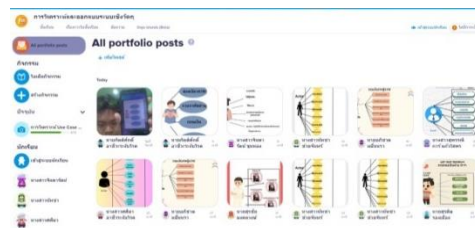
หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: 0897289681

E-mail: athitiyaporn@ptech.ac.th

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุพบว่าเนื้อหา
รายวิชาค่อนข้างยากทำให้ผู้เรียนเครียดและไม่อยากเข้าเรียนส่งผลให้ทำแบบทดสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่
ครูกำหนด ครูผู้สอนจึงได้นำ Application Class Dojo เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดย
เน้นให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกกับกิจกรรมที่จัดขึ้นและเกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นั่นคือการได้สื่อสาร
ร่วมกันกับเพื่อน มีการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนได้ลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ สัมผัสสื่อ คิด พูด คุย สมดังที่
ขงจื้อ ได้กล่าวไว้ว่า I hear and I forget I see and I remember I do and I understand ฉันท
ฟัง ฉันทลิ้ม ฉันทเห็น ฉันทจำได้ ฉันททำ ฉันทเข้าใจ วัตถุประสงค์ในการนำ Application Class Dojo มาใช้
เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และเพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและทำแบบทดสอบได้ผ่าน
เกณฑ์ตามที่กำหนด โดยขั้นตอนการเข้าใช้งานครูผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดชื่อผู้เรียนก่อน ผู้เรียนถึงจะ
เข้าเรียนใน Class Dojo ได้ เมื่อผู้เรียนเข้าเรียนใน Class Dojo ผู้เรียนจะมีตัวการ์ตูนใช้แทนตัว
ผู้เรียนมีการแต่งตัวให้สวยงามตามที่ต้องการและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ในการเรียน
ทุกครั้ง ซึ่งครูผู้สอนจะเช็คชื่อและให้คะแนนจิตพิสัยกับตัว MONSTER (ผู้เรียน) มีการสร้างกิจกรรม
ในการเรียนการสอนแต่ละคาบและให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมหลากหลายรูปแบบ เช่น การเรียนแบบเพื่อน
คู่คิด การเรียนแบบกลุ่ม การร่วมแสดงความคิดเห็นบนกระดานบอร์ด มีการสะสมคะแนนเพื่อแลก
ของรางวัล มีการรายงานผลการเรียนตามสภาพจริง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในโทรศัพท์มือถือ
แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์PC ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า
ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนในแต่ละหัวข้อ ตั้งใจเรียน ตั้งใจทำกิจกรรมและใบงานที่ครู
กำหนดมากขึ้น **ส่งผล** ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ และสามารถทำแบบทดสอบในแต่ละ
หน่วยการเรียนรู้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ80



ภาพที่ 1 การเช็คเวลาเรียนและการให้
คะแนนเชิงบวก



ภาพที่ 2 การมอบหมายกิจกรรม/ใบงาน