การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถ ทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย นางสุชาดา จารงค์
โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2

ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตร้อยละส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent sample *t*- test

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 81.85/82.95

2. ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.32, $S.D.$ = 0.43)

TITLE: Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5

AUTHOR : Suchada Jarong

Date: 2018

ABSTRACT

This research aims to develop a series of learning activities using C-Games for English subjects, bringing Grade 5 students' scores to an average 80/80. It will compare the students' listening and communicative speaking abilities before and after, utilizing a series of learning activities using C-Games, and will study the students' satisfaction with the C-Games learning activities for the foreign language learning subject (English). The sample consisted of 22 students in grade 5/2 at Ban Tabingtingi School, under the Yala Primary Educational Service Area Office 2, studying in the first semester of 2018. The students were chosen by random cluster sampling. The instruments used in the research consisted of a series of learning activities using C-Games, a lesson plan to develop listening and speaking English for communication using C-Games, *English Listening Ability for Communication* and *English for Communication Proficiency* tests, and a Student Satisfaction Questionnaire regarding the Learning Activity Set using C-Games for Foreign Language Learning. The trial period was 10 weeks, 2 hours per week, for a total of 20 hours. The statistics used in the data analysis were arithmetic mean and percentage, using standard deviation and dependent sample t-tests.

The results of the research can be summarized as follows:

1. The series of learning activities using C-Games with the foreign language learning group (English), Grade 5, was effective 81.85/82.95.
2. Listening and speaking ability in English for communication after studying with the series of learning activity using C-Games was significantly higher than those of non-participating students, at the significant level of .01
3. The students' satisfaction toward using C-games for learning foreign languages (English), Grade 5 were at a higher level than with alternative methods, ($\overline{X}$ =4.32, S.D. = 0.43)

.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก Mrs. Donna Aziz Canuel, Director of Curriculum and Professional Development; Braincloud of Canada. Mr. Zach Mc Donald, General Manager, Braincloud of Thailand และ Mr.Nashrudin Ahmad Panglao ครูต่างชาติ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาอังกฤษตลอดจนเรื่องไวยากรณ์ในการใช้ จนทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.มัฮดี แวดราแม อาจารย์ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวัดและประเมินผลให้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์ รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3 ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำที่ดี ให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ครูทวีศิลป์ ซื่อสัตย์ ครูเชี่ยวชาญโรงเรียนวัดประทุมกายทาราม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 ที่ให้คำปรึกษา และ ขอขอบพระคุณ นายอนุรักษ์ นิแซ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ส่งเสริมสนับสนุนให้บุคลากรครูมีการพัฒนาศักยภาพของตนเอง พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อคุณภาพทางการศึกษา เป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ได้ให้ข้อแนะนำในการทำวิจัยในครั้งนี้ด้วยดีเสมอมา และขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนขอบคุณคณะกรรมการสถานศึกษาโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ผู้ปกครองนักเรียน ที่ให้ความร่วมมือและคอยสนับสนุนบุตรหลานให้ตั้งใจเรียน

ขอบคุณครอบครัว ญาติพี่น้อง ที่ได้มอบความรักให้การสนับสนุนและคอยเป็นกำลังใจให้เสมอมา จนผู้วิจัยสามารถทำให้งานวิจัยในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์จากงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบมอบคุณงานความดีให้ บิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ ความคิดอบรมสั่งสอนให้มีปัญญาและคุณธรรมซึ่งเป็นเครื่องชี้นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินชีวิต

สุชาดา จารงค์

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทคัดย่อ.......... ก
กิตติกรรมประกาศ.......... ง
สารบัญ.......... จ
สารบัญตาราง.......... ซ
บัญชีภาพประกอบ.......... ญ
บทที่ 1 บทนำ 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
คำถามในการวิจัย.......... 5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.......... 5
สมมติฐานของการวิจัย.......... 5
ขอบเขตการวิจัย.......... 5
นิยามศัพท์เฉพาะ.......... 7
ประโยชน์ที่ได้รับ.......... 9
กรอบแนวคิดการวิจัย.......... 9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.......... 10
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551.......... 15
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร.......... 23
การสอนฟังเพื่อการสื่อสาร.......... 26
การสอนการพูดเพื่อการสื่อสาร.......... 36
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.......... 41
การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.......... 55
แผนการจัดการเรียนรู้.......... 62
ความพึงพอใจ.......... 72
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.......... 76
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.......... 82
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.......... 82
เครื่องมือวิจัยวิจัย.......... 84
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.......... 84
แบบแผนการวิจัย.......... 92
การเก็บรวบรวมข้อมูล.......... 93

บทที่ **หน้า**

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.. 97
ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 98
ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 105
ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 106
ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 107
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ... 109
สรุปผลการวิจัย.. 109
การอภิปรายผล.. 109
ข้อเสนอแนะ... 114
บรรณานุกรม.. 116
ภาคผนวก.. 124

.

หน้า

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.. 125
ภาคผนวก ข แบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5...... 128
ภาคผนวก ค แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C – Game กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5... 150
ภาคผนวก ง รายละเอียดการวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5...................................... 154
ภาคผนวก จ รายละเอียดการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)... 162
ภาคผนวก ฉ รายละเอียดการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ).. 166
ภาคผนวก ช ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ).. 171
ภาคผนวก ซ หนังสือขอความอนุเคราะห์.. 173
ภาคผนวก ฌ หนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัย... 184
ภาคผนวก ญ การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ... 191
ภาคผนวก ฎ หนังสือตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ... 202
ภาคผนวก ฏ เกียรติบัตรรางวัลระดับชาติ... 215
ประวัติผู้วิจัย 221

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงประสิทธิภาพ 80/80 ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5......................................	98
2	ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	100
3	ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5..	101
4	ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5..	103
5	ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	105
6	ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	106
7	ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	107
8	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อหาค่าความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	155
9	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อหาค่าความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	157
10	ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	158
11	การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5............................	159
12	การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5........	160
13	การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5........	161

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ **หน้า**

14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ.................................... 163

15 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5... 164

16 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองกับนักเรียน 3 คน 167

17 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองกับนักเรียน 9 คน 168

18 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองภาคสนาม (30 คน) 169

19 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ 172

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	รายละเอียดของเนื้อหาใน C-Games	7
2	กรอบแนวคิดในการวิจัย	9

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในโลกอย่างรวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน การปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมอย่างทั่วถึง มนุษย์จึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการเรียนรู้ให้มีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษใหม่ ประเทศไทยจึงไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงการเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในรูปแบบต่างๆ และต้องปรับตัวให้สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน และดำเนินไปตามครรลองของระเบียบสังคมใหม่ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ จึงเป็นส่วนสำคัญในการบริหารจัดการประเทศอย่างยั่งยืน และเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะทำให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันและมีพื้นที่ในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก

ในสังคมปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และมีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของผู้คนจำนวนมาก จากอิทธิพลของความก้าวไกลทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารส่งผลให้ภาษาอังกฤษยิ่งทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นเพราะถือเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงการประกอบอาชีพ (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2553) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปี พ.ศ. 2558 ประเทศไทยในฐานะสมาชิกของประชาคมอาเซียน (Association of South East Asian Nations: ASEAN) ซึ่งกฎบัตรอาเซียนข้อ 34 บัญญัติ ว่า “The working language of ASEAN shall be English.” “ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียน คือ ภาษาอังกฤษ” หมายความว่าประชาชนพลเมืองใน 10 ประเทศอาเซียนจะต้องใช้ภาษาอังกฤษกันมากขึ้น นอกเหนือจากภาษาประจำชาติหรือภาษาประจำถิ่นของแต่ละชาติแต่ละชุมชนเอง (สมเกียรติ อ่อนวิมล, 2554: 8) ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการไม่ได้มองข้ามความสำคัญและความจำเป็นของภาษาอังกฤษ จึงได้จัดทำหลักสูตรการศึกษาระดับขั้นการศึกษาพื้นฐาน โดยกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งนักเรียนทุกคนต้องได้เรียนรู้เพื่อให้มีความรู้ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน เข้าใจความแตกต่างของภาษา การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และสามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้ง่ายและกว้างขึ้น ในขณะที่ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เช่น ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น และภาษาเกาหลี สถานศึกษาสามารถจัดสอนได้ตามความเหมาะสมโดยให้อยู่ในดุลพินิจ (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2553)

การศึกษาของไทยบังคับให้ทุกคนเรียนภาษาอังกฤษตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ก็ยังมีคนไทยจำนวนมากที่พูดภาษาอังกฤษหรือไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้ทั้ง ๆ ที่รวมเวลาในการเรียนภาษาอังกฤษแล้วส่วนใหญ่ไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือแม้แต่ผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือ

แม้ปริญญาโทยังมีจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ (ฟาฎินา วงศ์เลขา, 2553) เนื่องจากการสื่อสารในชีวิตประจำวันนั้นถือว่าการฟังและการพูดเป็นทักษะรับสารและสื่อสารที่สำคัญและใช้กันมาก เป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ จึงเป็นทักษะที่ต้องมีการสอนเพราะผู้พูดต้องฟังให้เข้าใจก่อนจึงจะมีความสามารถในการพูดได้ ซึ่งสอดคล้องกับ โบเว็น, แมดซัน และฮิลเฟอตี (Bowen, Madsen, and Hilferty, 1985) ที่กล่าวว่า ความเหมาะสมในการจัดอันดับการเรียนรู้ทักษะทางภาษาของผู้เรียนภาษาที่สอง คือ อันดับแรก ทักษะการฟัง อันดับที่สองทักษะการพูด หลังจากนั้นก็เป็นทักษะการอ่านและการเขียน และมอร์เลย Morley (2001) ก็ได้กล่าวถึงการใช้ทักษะการฟังของคนเราว่ามีมากกว่าทักษะการพูด การอ่าน และการเขียน กล่าวคือ ในชีวิตประจำวันคนเราใช้การฟังเป็น 2 เท่าของการพูด 4 เท่าของการอ่าน และมากกว่า 5 เท่าของการเขียน นอกจากนั้นการสอนทักษะการฟัง และทักษะการพูดว่าเป็นทักษะที่ควรฝึกควบคู่กันไป ผู้สอนมักจะพบปัญหาการขาดทักษะทางด้านการ ฟัง- พูด เนื่องจากนักเรียนไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควร ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ทั้งนี้อาจมีสาเหตุเนื่องจากวิธีการสอนของครูผู้สอนที่จัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Centered) เน้นการสอน 3 แบบ ท่องจำเน้นไวยากรณ์และการแปลความหมายให้นักเรียนฟังจึงไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ให้นักเรียนในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนจึงขาดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร ทำให้ความเบื่อหน่าย ไม่สนใจต่อการเรียนรู้ และมีเจตคติไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งไม่สอดคล่องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (กันยารัตน์ เพิงสา, 2553: 2) กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษขึ้นตั้งแต่ระดับปฐมวัย เป็นการเตรียมความพร่อมทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้แก่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาและระดับสูงขึ้นไปเพื่อเป็นการสร้างรากฐานภาษาอังกฤษที่ดี โดยมุ่งเน้นให้ นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือแสวงหาความรูในด้านต่าง ๆ ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ ประโยชนทั้งในชีวิตประจำวันและความก้าวหน้าในอนาคตได้อย่างแท้จริง โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered) เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมีการบูรณาการ 4 ทักษะ (Integrated 4 Skills) ทำให้เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู เน้นการสื่อความหมาย (Focus on meaning) ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน โดยการนำสื่อสภาพจริง เอกสารจริง (Authentic Material) มาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรม และให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง (Self-access) สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณจริง (Real Situation) ซึ่งครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (Teacher is a facilitator) ดังเช่น ผลงานวิจัยของ เฉิน (Chen, 2005) ที่กล่าวว่า เกมสามารถกระตุ้นให้เกิดทักษะทางการสื่อสารได้ เพราะนักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันและใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารซึ่งกันและกัน นอกจากนี้เกมยังทำให้นักเรียนรู้สึกว่าประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษ และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยดาห์กา (Dhaka University, 2009, pp. 161-172) ที่ทำการศึกษาเรื่องการใช้เพลงกิจกรรมประกอบจังหวะ และเกมในการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศบังคลาเทศ

พบว่าเพลงสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียน และยังพบว่า เกมช่วยพัฒนาให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี และเป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เพราะนอกจากทำให้การเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานแล้ว นักเรียนยังเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดพัฒนาทางด้านร่างกายจึงไม่เกิดการเบื่อหน่าย และเกมยังสร้างสัมพันธภาพที่ดีทั้งระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน ทั้งนี้เพลงและเกมยังกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะทางภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความรู้ความสามารถอย่างเต็มศักยภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของกันยารัตน์ เพิงสา (2553:70) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่านักเรียนมีเจตคติดีมากต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วารุณี ยะปาน (2556: 134) ที่ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และยังพบว่าแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองและทำให้การเรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ควรให้ความสำคัญกับสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำ พัฒนาและเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน และชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการฟังและการพูดอ่านภาษาอังกฤษเป็นระบบ นักเรียนได้แสวงหาความรู้ในชุดกิจกรรมด้วยตนเอง และสรุปความรู้ได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งการทำแบบฝึกทักษะชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะมากยิ่งขึ้น ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะการคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น (ไสว ฟักขาว, 2551: 21) ดังนั้น กิจกรรมที่ถูกออกแบบไว้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพควบคู่กันไปด้วย จากการศึกษางานวิจัยของ วิชชุดา กรุงศรี (2554: 116) ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Plants for Life โดยใช้ 3 รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับกรจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมระดับมากที่สุด

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จากการประเมิน

ทักษะการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2558, 2559 คือ ร้อยละ 71.72, 67.55 ตามลำดับ (โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี, 2560) และ พบว่าทักษะการเรียนของนักเรียนตั้งแต่ปี 2558 และ 2559 ผลสัมฤทธิ์ลดลงนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำซึ่งยังไม่บรรลุเป้าหมายของโรงเรียนที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 75 แต่ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารมาเป็นอันดับต้น เนื่องจากว่าเป็นการพัฒนาทักษะการฟังและการพูด โดยสามารถใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและเป็นเรื่องที่อยู่รอบตัวผู้เรียน โดยที่นักเรียนจะค่อย ๆ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนรูปแบบการสอนของครู ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนยังมีน้อยมาก นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนยังไม่สามารถฟังและพูดได้อย่างถูกต้อง จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้พบว่า สาเหตุของปัญหามาจาก 2 ปัจจัยใหญ่ ปัจจัยที่หนึ่ง คือ ครูพบว่า ครูใช้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่หลากหลายและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูใช้ คือ วิธีสอนแบบบรรยาย ยึดตำราเรียนเป็นหลัก และยึดครูเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมการเรียนการสอนของครูไม่ได้นำรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้ ครูพยายามสอนให้จบเนื้อหาที่กำหนดไว้ ครูขาดเทคนิคการสอนและไม่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ไม่ใช้เกมและเพลงในการสอน จัดกิจกรรมการสอนโดยไม่กระตุ้นให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานและมีความสุข ครูสนใจนักเรียนที่เรียนเก่ง มากกว่านักเรียนที่เรียนอ่อน และครูมีภาระงานอื่น ๆ นอกเหนือจากงานสอนปกติมากเกินไป จึงทำให้ต้องใช้เวลาในการสอนไปปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว เป็นเหตุให้ครูจัดการเรียนการสอนไม่เต็มที่ ปัจจัยที่สอง คือ จากการสอนพบว่านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ จะเห็นได้จากนักเรียนไม่กระตือรือร้นเท่าที่ควรเมื่อเทียบกับการเรียนวิชาอื่น ไม่ค่อยส่งการบ้าน ไม่กล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ ยังไม่เชื่อมั่นในการตอบคำถาม ไม่มีความมั่นใจในการฟังหรือพูดภาษาอังกฤษ และในเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนที่เรียนเก่งชอบจับกลุ่มเดียวกัน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนถูกทอดทิ้ง จึงทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5 มีความเชื่อว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าจะสามารถพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รวมทั้งให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการใช้ C-Games ในการสอนเพื่อการสื่อสารเป็นวิธีสอนหนึ่งที่จะสนองตอบจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และแก้ปัญหาที่กล่าวมาได้ เพราะจุดมุ่งหมายของการสอนวิธีนี้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้มีความเหมาะสมกับสภาพของนักเรียน ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ C- Games จะสามารถพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มากน้อยเพียงใด และต้องการทราบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ C-Games หรือไม่ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่จะนำวิธีการดังกล่าวไปใช้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนของตน และพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ตามความมุ่งหวังของหลักสูตรในที่สุด

คำถามในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับใด

2. ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แตกต่างกันหรือไม่

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐานของการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 80/80

2. ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนใช้

3. นักเรียนมีความพึงพอใจมีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ซึ่งเป็นวิธีสอนหนึ่งที่จะสนองตอบจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และแก้ปัญหาที่กล่าวมาได้ เพราะจุดมุ่งหมายของการสอนวิธีนี้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้มีความเหมาะสมกับสภาพของนักเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ปีการศึกษา 2561 มีจำนวนห้องเรียน 2 ห้อง และจำนวนนักเรียน 44 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งเป็นวิธีการสุ่มที่เหมาะสมกับประชากรมีลักษณะในภาพรวมที่คล้ายคลึงกัน แต่ภายในกลุ่มจะมีความแตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มเพื่อลดความคาดเคลื่อนของการประมาณการค่าพารามิเตอร์ของประชากร

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2.2 ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ขอบเขตด้านเนื้อหาและระยะเวลา

3.1 เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองการสอนฟัง-พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยเลือกจากสถานการณ์ที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนและนักเรียนคุ้นเคยอยู่แล้ว นำมาสร้างเป็นแบบฝึกเพื่อกำหนดสถานการณ์ประกอบการเล่น C-Games ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาจากหน่วยการเรียนหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ภาษาอังกฤษกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในช่วงชั้นที่ 2 ที่มีความเหมาะสมต่อบริบทของผู้เรียน โดยที่ผู้วิจัยได้หยิบยกบางสถานการณ์มาใช้ประกอบการเล่น C-Games เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถทางการฟังและการพูด โดยศึกษาใน 10 หัวข้อ ทางภาษา (Functions) ในการกำหนดโครงสร้างของเนื้อหาในการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ดังนี้

1) Greeting (การทักทาย)
2) Introducing yourself (การพูดแนะนำตนเอง)
3) Asking for personal information (การถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว)
4) Talking about places (การบอกตำแหน่งของสถานที่)
5) Talking about transportation (การพูดเกี่ยวกับยานพาหนะ)
6) Ordering food and drinks (การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม)
7) Asking about sports (กีฬาที่ชอบ)
8) Selling and buying (การซื้อขาย)
9) Telling the days and numbers (การบอกวัน วันที่และเดือน)
10) Telling the time (การบอกเวลา)

3.2 ระยะเวลาในการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ 10 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1.1 Warm up (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) ครูสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมสั้น ๆ เพื่อเร้าความสนใจและเตรียมความพร้อมของนักเรียน

1.2 Presentation (ขั้นนำเสนอเนื้อหา) ครูเสนอบริบทหรือสถานการณ์แก่นักเรียนอาจใช้สื่อการสอน เช่นรูปภาพ หรือการเล่านิทาน

1.3 Practice (ขั้นฝึก) ครูให้นักเรียนได้ฝึกอย่างมีความหมาย นักเรียนฝึกตามตัวอย่างจนกระทั่งสามารถจดจำและรูปแบบภาษานั้นได้ นักเรียนฝึกพูดตามครูทั้งชั้น หรือฝึกเป็นรายคู่ รายกลุ่ม

1.4 Production (ขั้นนำภาษาไปใช้ในการสื่อสาร) ครูให้นักเรียนฝึกการฟังและการพูดในรูปแบบของการเล่น C-Games โดยจัดลำดับขั้นตอนการสอน C-Games ดังต่อไปนี้

1.4.1 แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น
1.4.2 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น
1.4.3 สาธิตการเล่น
1.4.4 เล่น C-Games
1.4.5 สรุปผลหลังการเล่น

2. C-Games หมายถึง เกมที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่ง C ย่อมาจากคำว่า Communication หมายถึง การสื่อสาร และ Game หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ในการฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนตามที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเพื่อการพัฒนา โดยมีจำนวน 10 เกม และโครงสร้างของเนื้อหาที่ใช้ประกอบการเล่น C-Games (Functions) ดังต่อไปนี้

C-Games		Functions
1. C-Games "Say hi"	➔	Greeting
2. C-Games "Magic ball"	➔	Introducing yourself
3. C-Games "Find someone bingo"	➔	Asking for personal information
4. C-Games "The musical chair"	➔	Talking about places
5. C-Games "Guess the action"	➔	Talking about transportation
6. C-Games "What do you have?"	➔	Ordering food and drinks
7. C-Games "True or False"	➔	Asking about sports
8. C-Games "The wind blows"	➔	Selling and buying
9. C-Games "Talking about dates"	➔	Telling days and numbers
10. C-Games "Clock race"	➔	Telling the time

ภาพที่ 1 รายละเอียดของเนื้อหาใน C-Games

3. ประสิทธิภาพ 80/80 หมายถึง ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีคุณภาพดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนที่ได้จากนักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนที่ได้จากนักเรียนทำแบบทดสอบแบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

4. ความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการฟังเสียงที่ถูกต้องของคำกลุ่มคำ หรือประโยคตามสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ซึ่งสามารถประเมินได้จากแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารชุดที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ความสามารถทางพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษ ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว มั่นใจ เลือกใช้คำศัพท์ และไวยากรณ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถประเมินได้จากแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชุดที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

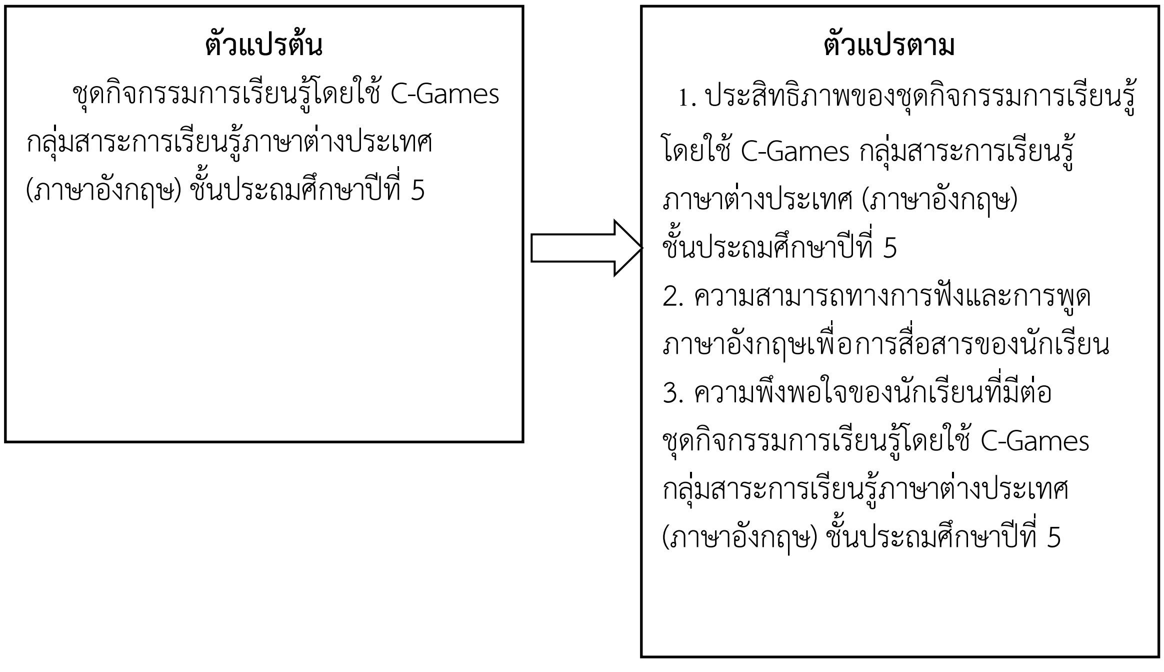
6. ความพึงพอใจมีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็นหรือความรู้สึกเอนเอียงด้านจิตใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้คะแนนจากที่นักเรียนตอบแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่จะได้รับ

ประโยชน์ของการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้นมากน้อยเพียงใด และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games อยู่ในระดับใด ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการพัฒนาการเรียนการสอนทางด้านการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนและทำวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีกรอบแนวคิด ดังนี้



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551
3. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
4. การสอนฟังเพื่อการสื่อสาร
5. การสอนการพูดเพื่อการสื่อสาร
6. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
7. การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
8. แผนการจัดการเรียนรู้
9. ความพึงพอใจ
10. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกายความรู้คุณธรรมมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 4)

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการที่สำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 4)

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติมีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ทักษะเจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจโดยให้สังคมได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญามีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 5)

1. มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารการคิดการแก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีมีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทยการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 6)

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิดความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์การคิดสังเคราะห์การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันการเรียนรู้ด้วยตนเองการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสมการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลกดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 7)

1. รักชาติศาสน์กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายของหลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรรกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตรครบ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 20-21)

1. หลักการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่า นักเรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ยึดประโยชน์ที่เกิดกับนักเรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถ พัฒนาตามธรรมชาติและ

เต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม

2. กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนักเรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับนักเรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการกระบวนการ สร้างความรู้กระบวนการคิดกระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ของตนเองกระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนและพัฒนาเพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดสมรรถนะสำคัญของนักเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนแล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอนสื่อ แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาทดังนี้

4.1 บทบาทของผู้สอน

4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์นักเรียนเป็นรายบุคคลแล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

4.1.2 กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะกระบวนการที่เป็นความคิดรวบยอดหลักการและความสัมพันธ์รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1.3 ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

4.1.4 จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้

4.1.5 จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.1.6 ประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

4.1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียนรวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2 บทบาทของนักเรียน

4.2.1 กำหนดเป้าหมายวางแผนและรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

4.2.2 เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความ รู้ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบ หรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ

4.2.3 ลงมือปฏิบัติจริงสามารถสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.2.4 มีปฏิสัมพันธ์ทำงานทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

4.2.5 ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลาย ประเภททั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน การจัดหาสื่อการเรียนรู้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเอง หรือปรับปรุงเลือกใช้อย่างมีคุณภาพจากสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวเพื่อนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียงเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สถานศึกษาเขตพื้นที่การศึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีหน้าที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานควรดำเนินการดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 22)

1. จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ศูนย์สื่อการเรียนรู้ระบบสารสนเทศการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในสถานศึกษาและในชุมชนเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษาท้องถิ่นชุมชนสังคมโลก

2. จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนและเสริมความรู้ให้ผู้สอนรวมทั้งจัดหาสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

3. เลือกและใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพมีความเหมาะสมมีความหลากหลายสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้และความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน

4. ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้อย่างเป็นระบบ

5. มีการศึกษาค้นคว้าวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. จัดให้มีการกำกับติดตามประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นระยะ ๆ และสม่ำเสมอในการจัดทำการเลือกใช้และการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานศึกษาควรคำนึงถึงหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ เช่น ความสอดคล้องกับหลักสูตร วัตถุประสงค์การเรียนรู้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เนื้อหา มีความถูกต้องและทันสมัยไม่กระทบความมั่นคงของชาติไม่ขัดต่อศีลธรรม มีการใช้ภาษาที่ถูกต้องรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้สะท้อนสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียนระดับสถานศึกษาระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการความก้าวหน้าและความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 23)

2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551

1) ความสำคัญของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2)

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านหรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 3)

2) ธรรมชาติการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 3) ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสารการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียนแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความนำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมเจ้าของภาษาความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกการใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สรุปได้ว่า หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดี รักชอบในภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้เพื่อประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นซึ่งได้กำหนดสาระสำคัญไว้ดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

3) สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้ทำการกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 4)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษาชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่าย ๆ ที่ฟังและอ่าน	• คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกม การวาดภาพ หรือการทำอาหารและเครื่องดื่ม - **คำสั่ง** เช่น Look at the.../here/over there. /Say it again. /Read and draw. /Put a/an...in/on/under a/an... /Don't go over there. etc. - **คำขอร้อง** เช่น Please take a queue. /Take a queue, please. /Can/Could you help me, please? etc. - **คำแนะนำ** เช่น You should read every day. /Think before you speak. คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกม Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish./ คำบอกลำดับขั้นตอน First,... /Second,... /Next,... /Then,... /Finally,... etc.
	2. อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	•ประโยค ข้อความ และบทกลอน •การใช้พจนานุกรม •หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (linking sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	ป.5	• กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 750-950 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
	4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่ายๆ หรือ เรื่องสั้นๆ	• ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องสั้นๆ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร - Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,..... is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc. - Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc. - Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	• บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ตัว และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi/ Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you? /I'm fine. Thank you. And you? /Hello. I am.../ Hello,...I am... /This is my sister. Her name is... /Hello,... /Nice to see you. Nice to see you too. /Goodbye. /Bye. /See you soon/later. /Good/Very good. /Thanks. /Thank you. /Thank you very much. /You're welcome. /It's O.K. etc.
	2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่าย ๆ	คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่มี 1-2 ขั้นตอน
	3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../ May...? /I need.../ Help me! /Can/ Could...? /Yes,... /No,... etc.
	4. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว	• คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น What do you do? I'm a/an... What is she/he? ...is a/an (อาชีพ) How old/tall...? I am... Is/Are/Can...or...? ...is/are/can... Is/Are...going to...or...? ...is/are going to... etc.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	5. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัวและกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ	• คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ เช่น I'm.../He/She/It is.../You/We/They are... I/You/We/They like.../ He/She likes...because... I/You/We/They love.../ He/She loves...because... I/You/We/They don't like/love/ feel...because... He/She doesn't like/love/feel...because... I/You/We/They feel...because... etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	• ประโยคและข้อความที่ใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ สถานที่ และกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว จำนวน 1-500 ลำดับที่ วัน เดือน ปี ฤดูกาล เวลา สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึก สี ขนาด รูปทรง ที่อยู่ของสิ่งต่าง ๆ • เครื่องหมายวรรคตอน
	2. เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยคที่แสดงข้อมูลและความหมายของเรื่องต่าง ๆ ภาพ แผนผัง แผนภูมิ ตาราง
	3. พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว	ประโยคที่ใช้ในการพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตาราง 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	• การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ
	2. ตอบคำถาม/บอกความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา	• ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
	3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ	• กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตาราง 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ (Order) ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	2. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตาราง 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด /การเขียน	• การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตาราง 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	• การใช้ภาษาในการฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตาราง 8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ	• การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

3. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

การจัดการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารมีแนวคิดพื้นฐานที่ว่า ภาษา คือ เครื่องมือในการสื่อสาร และเป้าหมายของการสอนภาษา คือ การพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารและใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีความหมาย ดังนั้น ครูต้องจัดการเรียนการสอนให้นักเรียน มีโอกาสได้ฝึกความสามารถในการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ให้สามรถสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม แต่การที่จะสอนภาษาอังกฤษให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้นั้น ต้องอาศัยความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งได้มีนักวิชาการนักการศึกษาได้กล่าวถึงเรื่องนี้ในหลายลักษณะ ดังต่อไปนี้

1) วิธีสอนตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง ที่ครูสามารถนำความรู้ องค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารไปใช้ได้จริง ๆ ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศหลายคนก็ได้เสนอองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารไว้ ซึ่งการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้นั้นควรจะต้องสอนสิ่งต่อไปนี้ คือ

ซาวียอน (Savignon, 1983: 35-36) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสาร (Communicative Competence) ได้ดังต่อไปนี้

1.1 ความรู้ความสามารถด้านภาษาศาสตร์หรือไวยากรณ์ (Linguistic or Grammatical Competence) ได้แก่ ความสามารถในการใช้ความสามารถทั้ง 4 คือ ความสามารถทางด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยมีองค์ประกอบทางภาษา คือ เสียง ศัพท์ โครงสร้าง เป็นแกนในการสื่อความหมาย

1.2 ความสามารถด้านภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistic Competence) อันได้แก่ ความสามารถที่จะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามระเบียบปฏิบัติของสังคม โดยสามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น รู้ว่าจะต้องใช้ภาษาที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เป็นต้น

1.3 ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse Competence) คือ ความสามารถในการใช้ระเบียบวิธีของความสัมพันธ์ระหว่างประโยค โดยใช้ ความรู้ทางภาษาศาสตร์ และความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายทางภาษาให้เข้ากันได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจ และทำนายความข้างหน้าเกี่ยวกับรูปลักษณะของภาษาที่จะเกิดขึ้นในบริบท (Context) ได้ถูกต้อง

1.4 ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic Competence or Strategic Competence) คือ มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ตลอดจนการใช้กริยาท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียงประกอบในการสื่อความหมาย การใช้กลวิธีนี้เป็นการแสดงออกทั้งโดยการใช้คำพูด (Verbal) และไม่ใช้คำพูด (Non-verbal) เพื่อแก้ไขสภาวะที่จำกัดด้านภาษา เช่น การขยายความด้วยคำศัพท์อื่นแทนคำศัพท์ที่ไม่รู้ หรือนึกไม่ออกในขณะที่พูด การพยายามอธิบายโดยใช้กริยาท่าทางประกอบ เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึง ความสามารถในการใช้ความสามารถการฟัง การพูด การอ่าน และ การเขียน ในการสื่อความหมาย โดยในการสื่อสารนั้นจะต้องมีความเหมาะสมกับบุคคล และสถานการณ์ นอกจากนี้ ผู้ใช้ภาษาจะต้องมีความเข้าใจในด้านสังคมศาสตร์ มีความสามารถ ในการใช้รูปแบบประโยค และสื่อความ สามารถแสดงออกได้จากกริยา ท่าทาง สีหน้า และระดับของน้ำเสียงในการสื่อความหมาย ได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

2) ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ในปัจจุบันมีการจัดกิจกรรมที่เป็นที่แพร่หลายมากคือ การสอนแบบ 3Ps (Presentation, Practice, Production) สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 112-115) ซึ่งอาจสรุปขั้นตอนในการสอนได้ดังนี้คือ

2.1 ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation or Introducing New Language) ในการเรียนภาษาต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนในแนวใด การสอนเนื้อหาจัดเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญที่สุด ทั้งนี้เพราะในขั้นตอนนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ และฝึกใช้ภาษาในลำดับถัดไป จนกระทั่งนักเรียนสามารถใช้ภาษาได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งแต่เดิมนั้นจุดประสงค์ของการเสนอเนื้อหา มักจะมุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษา อาทิเช่น ด้านการออกเสียง ความหมายของคำศัพท์ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ สำหรับการสอนภาษาต่างประเทศตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร การเสนอเนื้อหาจะเน้นที่การให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาดังกล่าวด้วย ในการเสนอเนื้อหา อาจจะดำเนินการโดยครู นำเข้าสู่เนื้อหา (Lead-in) โดยในขั้นเริ่มแรกนี้ ครูเสนอบริบทหรือสถานการณ์แก่นักเรียนก่อน โดยอาจใช้รูปภาพ การเล่าเรื่องให้ฟัง ฯลฯ จากนั้นจึงเสนอเนื้อหาทางภาษาแก่นักเรียนโดยให้นักเรียนฟังหรืออ่านในด้านเนื้อหาที่เสนอ ผู้เชี่ยวชาญด้านกานสอนภาษาต่างประเทศหลายคนเห็นพ้องกันว่า ควรเป็นเนื้อหาที่มีบริบทหรือสถานการณ์กำกับอยู่ด้วย ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือ บทสนทนา แต่ไม่ควรเป็นประโยคเดี่ยว ๆ และเนื้อหานี้ นอกจากจะมีคำศัพท์และรูปแบบภาษาที่ต้องการนำมาสอนแล้ว ก็ควรจะมีคำศัพท์ หรือรูปแบบภาษาที่นักเรียนเคยเรียนรู้มาบ้างแล้ว เพื่อช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวที่ฟัง หรืออ่านได้บ้าง จากนั้นครูจะกระตุ้นการเรียนรู้ (Facilitate) โดยตรวจสอบดูว่านักเรียนเข้าใจเรื่องที่ฟังหรืออ่านเพียงใด เช่น ถามคำถามให้ตอบหรือกระตุ้นให้นักเรียนพูด ถ้านักเรียนตอบได้หรือสามารถใช้ภาษาได้ ก็ไม่จำเป็นต้องเสียเวลากับการเสนอเนื้อหามากนัก ทั้งนี้เพราะนักเรียนอาจเคยเรียนรู้เนื้อหาดังกล่าวมาบ้างแล้ว แต่ถ้านักเรียนตอบได้บ้างหรือไม่ได้เลย ครูต้องตระหนักว่าจำเป็นต้องสอนหรืออธิบายเนื้อหาทางภาษาดังกล่าวให้นักเรียนเข้าใจและในการสอนครูต้องอธิบาย (Explain) และแสดงให้นักเรียนเห็นว่าเนื้อหา ภาษา นั้น มีรูปแบบวิธีการใช้และมีความหมายอย่างไร และถ้าจำเป็นอาจใช้ภาษาแม่ในการอธิบายก็ได้

2.2 ขั้นการฝึก (Practice/Controlled Practice) ขั้นการฝึกเป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุม (Controlled Practice) โดยมีครูเป็นผู้นำในการฝึก โดยทั่วไปการฝึกในขั้นนี้ มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนจดจำรูปแบบภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ ด้วยเช่นกัน การฝึกแบบควบคุมนี้ ในขั้นเริ่มแรกมักใช้วิธีการฝึกแบบกลไก (Mechanical Drill) หรือบางครั้งเรียกว่า การฝึกซ้ำ ๆ (Repetition Drill) คือ เป็นการให้นักเรียนฝึกซ้ำ ๆ ตามตัวอย่าง จนกระทั่งสามารถจดจำและใช้รูปแบบภาษานั้นได้ แต่ยังไม่เน้นในด้านความหมาย ดังนั้น ในการฝึกแบบนี้นักเรียนอาจจะเข้าใจ หรือไม่เข้าใจความหมายของรูปแบบภาษาที่ใช้ในการฝึกก็ได้

สำหรับการฝึกนั้น มักจะเป็นการให้นักเรียนฟังตัวอย่างภาษา การฟังอาจให้นักเรียนฟังจากเทปหรือจากครูประมาณ 1-3 ครั้ง ในกรณีที่ครูเป็นผู้พูดให้ฟัง จะต้องออกเสียงหรือพูดอย่างเป็นธรรมชาติด้วยความเร็วปกติ จากนั้นให้นักเรียนฝึกพูดหรือออกเสียงพร้อมกันตามตัวอย่าง ครูอาจให้นักเรียนฝึกพร้อมกันทั้งห้องหรือแบ่งฝึกทีละครึ่งห้องตามความเหมาะสม การฝึกในลักษณะนี้จะทำให้ทุกคนมีโอกาสฝึกด้วยตนเองพร้อม ๆ กับได้เรียนรู้การออกเสียงหรือการพูดจากเพื่อนคนอื่น ๆ ด้วย หลังจากฝึกพร้อมกันแล้ว ครูสุ่มเรียกนักเรียนให้ฝึกทีละคนในขณะเดียวกัน ให้นักเรียนคนอื่น ๆ ที่เหลือมีส่วนช่วยผู้ที่ถูกเรียกให้ฝึกเดี่ยวได้ ถ้านักเรียนคนนั้นมีปัญหาในการฝึก ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมแม้จะเป็นการฝึกทีละคนก็ตาม นอกจากนี้ครูต้องให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนแต่ละคนด้วยเพื่อให้นักเรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้ครูก็อาจตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนในด้านความหมายได้โดยถามคำถามง่าย ๆ ให้นักเรียนตอบสั้น ๆ ว่าใช่หรือไม่ใช่ ถูกหรือผิด เป็นต้น การฝึกแบบควบคุมนี้ เน้นที่ความถูกต้องของรูปแบบภาษาเป็นสำคัญ ฉะนั้นการฝึกในขั้นตอนนี้ควรใช้เวลาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production/Free Practice) การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร จัดเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดขั้นตอนหนึ่งของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ทั้งนี้เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ภาษาในชั้นเรียน กับการนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียน การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยทั่วไป จึงมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์ ในแง่ที่ช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนได้รู้ว่านักเรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วมากน้อยเพียงไร ซึ่งการที่จะถือว่านักเรียนได้เรียนรู้แล้วอย่างแท้จริงก็คือ การที่นักเรียนจะได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนมาแล้วมาใช้ให้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกในขั้นตอนนี้อีกด้วย เพราะนักเรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกแบบควบคุม ซึ่งการได้เลือกใช้ภาษาเองนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการฝึกมักฝึกในรูปของการทำกิจกรรมแบบต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้ริเริ่มหรือจัดการขั้นเริ่มต้นของกิจกรรมให้ เช่น อธิบายวิธีทำกิจกรรม จัดกลุ่มนักเรียน หลังจากนั้นนักเรียนจะเป็นผู้ทำกิจกรรมเองทั้งหมด ครูจะคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนมีปัญหาในการทำกิจกรรม และเป็นผู้ให้ข้อมูลป้อนกลับ หรือประเมินผลการทำกิจกรรมในภายหลัง

การเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ และกาลเทศะในสังคม ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน จึงเน้นเนื้อหาที่จะใช้ในการสื่อสารโดยใช้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการฝึกและใช้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นเครื่องมือ นักเรียนเป็นผู้ฝึกกิจกรรม ครูเป็นผู้คอยแนะนำช่วยเหลือ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นการฝึก (Practice) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) นอกจากนี้ กรมวิชาการ (2546: 22) ได้เพิ่มเติม ขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ก่อนขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) และขั้นสรุปผล (Wrap Up) หลังขั้นตอนใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

4. การสอนฟังเพื่อการสื่อสาร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2556 ได้ให้ความหมายของการฟังว่า หมายถึง ตั้งใจสดับ คอยรับเสียงด้วยหู ได้ยิน เชื่อ ทำตามถ้อยคำ เช่น ให้ฟังคำสั่ง ผู้บังคับบัญชา ซึ่งโดยธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษาของมนุษย์ จะเริ่มต้นด้วยการฟังและเลียนเสียงที่ได้ยิน จึงสามารถกล่าวได้ว่า การฟังเป็นความสามารถเบื้องต้นของการเรียนรู้ภาษา ดังที่นักการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการได้เสนอแนะความหมายของการฟัง กิจกรรมในการสอนฟัง และการวัดและประเมินผลการฟัง ไว้ดังต่อไปนี้

ความหมายของการสอนฟัง

การฟังที่มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนได้นั้น นอกจากนี้ การฟังที่มีประสิทธิภาพผู้ฟังจะต้องเข้าใจความหมายด้วยจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความหมายของการฟังพบว่า มีนักภาษาศาสตร์นักการศึกษา นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายของการฟังไว้ดังนี้

รูบิน (Rubin, 1990: 51) ได้ให้ความหมายของการฟังไว้ว่า การฟังเป็นกระบวนการที่ผู้ฟังให้ความสนใจในข้อมูลที่ได้รับฟัง โดยเลือกและแปลความหมายข้อมูลนั้น และใช้ตัวแนะที่มองเห็นได้ชัดในการกำหนดสิ่งที่กำลังฟัง และสิ่งที่ผู้พูดกำลังพยายามแสดงออกทางความคิด

บลอค (Block, 1993: 108) กล่าวว่า การฟัง เป็นกระบวนการเปลี่ยนภาษาพูดให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นภายในใจ

เออร์ (Ur, 1998: 47) กล่าวว่า การฟังเป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ความคาดหวังของผู้ฟังที่มีต่อเรื่องที่ได้ยินในสถานการณ์ โดยสิ่งที่ได้ฟังนั้นอาจเป็นเรื่องใหม่ที่ผู้ฟังต้องสร้างจินตนาการ เพราะฉะนั้น ผู้ฟังต้องสร้างจินตนาการที่สัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อทำความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ เช่น การฟังเรื่องและตอบคำถาม การเขียนแผนที่ การทำตามคำสั่ง การตรวจสอบหาสิ่งที่ผิดในรูปจากสิ่งที่ฟังและการคาดเดาความหมายของคำศัพท์ใหม่จากบริบท

เฮดจ์ (Hedge, 2000: 228) ได้กล่าวถึงการฟังว่า เป็นการใช้ภาษาในการสื่อสารโดยแบ่งเป็นระดับความถี่ในการใช้คิดเป็นร้อยละตามลำดับดังนี้ การฟังร้อยละ 45 การพูดร้อยละ 30 การอ่าน ร้อยละ 16 และการเขียนร้อยละ 9

ฮัลลิเดย์ (Holiday, 2002: 1-5) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง การฟังคำพูดหรือเสียงมิใช่ความมุ่งหมายเฉพาะความหมายอย่างเดียว

เชษฐมาส วิลาวรรณ (2553: 23) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า คือกิจกรรมที่ต้องใช้ความสนใจและความพยายามเพื่อที่จะได้ทราบความหมายของสิ่งที่ได้ยิน ซึ่งเป็นความสามารถที่จะรับรู้สิ่งที่ได้ยิน จับใจความ แปลความ พูดลำดับเหตุการณ์ ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้ และตีความของสิ่งที่รับรู้เข้าใจและจดจำนำไปใช้ได้ ทั้งหมดนี้ต้องทำงานสัมพันธ์กันและการฟังจะต้องตั้งอยู่บนฐานของขบวนการจิตภาษาศาสตร์ คือ ความตั้งใจ ความเอาใจใส่ ความเข้าใจภาษาพูดและภาษาท่าทาง เพื่อให้บุคคลที่อยู่ในสังคมเข้าใจได้อย่างมีจุดมุ่งหมาย

วารุณี ยะปาน (2556: 70) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า การฟังเป็นกระบวนการในการรับข้อมูลที่มีความหมายทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่ฟัง การฟังจะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้ฟังมีความตั้งใจ สนใจ และมีความรู้ทางภาษาและประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่ฟัง ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการหลายอย่างเช่น การรับสาร การแปลความ การประเมินและการโต้ตอบข้อความที่ได้ยิน ดังนั้น การฟังจึงเป็นทักษะที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษา

สุรชาติ บุรณศิริ (2558: 17) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า การฟังคือ กระบวนการรับรู้สารแล้ววิเคราะห์สารนั้น ๆ เพื่อให้เข้าใจถึงความหมายและบรรลุตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารนั้น ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร ดังเช่น ข้อความเดียวกัน แต่ผู้ส่งสารมีความสนิทสนมต่างกันก็อาจตีความหมายของสารนั้น ๆ ผิดเพี้ยนก็เป็นได้

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การฟังเป็นกระบวนการในการรับ ตัวป้อน ซึ่งการฟังเป็นความสามารถพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษา ดังนั้น ผู้ฟังจะต้องมีความสามารถในการตีความเรียบเรียง และต้องอาศัยประสบการณ์เดิมในการวิเคราะห์ ความหมายของการพูด ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้การเกิดการฟังที่มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญที่สุดคือนักเรียน เมื่อเข้าใจข้อมูลที่ป้อนเข้าไปจึงจะสามารถโต้ตอบ พูด อ่าน หรือเขียนได้ นอกจากนี้การฝึกความสามารถในการฟังจะต้องมีกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติหรือได้ฝึกความสามารถอย่างครบถ้วน

กิจกรรมในการสอนการฟัง

ในการสอนความสามารถการฟัง ครูต้องเตรียมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมและเพิ่มพูนประสิทธิภาพด้านการฟัง และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ดังนั้น ครูต้องเตรียมกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ซึ่งมีนักวิชาการ นักการศึกษาได้ให้คำแนะนำ เทคนิคในการสอน ความสามารถในการฟัง ดังต่อไปนี้

ยาแกง (Yagang, 1993: 18) ได้เสนอกิจกรรมสำหรับฝึกความสามารถการฟังเพื่อการสื่อสารในแต่ละขั้นตอนไว้ดังนี้ คือ

1. กิจกรรมก่อนการฟังหรือขั้นเตรียมการ (Warm Up Exercises)

1.1 อธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง ซึ่งอาจใช้หัวเรื่อง ภาพ เพื่อดึงสิ่งสำคัญที่สัมพันธ์กับชื่อเรื่องออกมา และเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

1.2 การระดมสมอง โดยให้นักเรียนฝึกคาดเดา หรือทำนายว่าจะมีคำศัพท์ที่จะปรากฏในเรื่องที่ฟังอะไรบ้าง จากนั้นครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนคาดเดาบนกระดาน ครูอาจให้นักเรียนตั้งข้อสมมติฐานเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะฟังโดยใช้ความรู้เดิม

1.3 เล่นเกม เพื่อเป็นการเตรียมตัวนักเรียน และฝึกความสามารถพื้นฐานให้พร้อม

1.4 การใช้คำถามนำ โดยครูครูถามหรือเขียนคำถามที่จะช่วยให้นักเรียน ทราบเหตุการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง

อรพิน นาแสวง (2548: 47) กล่าวสรุปว่า การฟังเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากการได้รับข่าวสารที่ใช้เสียงเป็นสื่อ และผู้ฟังสามารถตีความจากเสียงที่ได้ยินนั้นได้อย่างมีความหมาย ซึ่งต้องตรงกับความหมายของผู้ส่งสาร ดังนั้น ผู้ฟังต้องมีความรู้ด้านศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างของประโยค และวัฒนธรรมทางภาษาที่ทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจถ้อยคำ หรือข้อความที่ได้ยินและเข้าใจความหมายตามวัตถุประสงค์ของผู้พูด

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การฟังเป็นกระบวนการในการรับตัวป้อน ซึ่งการฟังเป็นความสามารถพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษา ดังนั้น ผู้ฟังจะต้องมีความสามารถในการตีความเรียบเรียง และต้องอาศัยประสบการณ์เดิมในการวิเคราะห์ความหมายของการพูด ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้การเกิดการฟังที่มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญที่สุดคือ นักเรียนเมื่อเข้าใจข้อมูลที่ป้อนเข้าไปจึงจะสามารถโต้ตอบ พูด อ่าน หรือเขียนได้ นอกจากนี้การฝึกความสามารถในการฟัง จะต้องมีกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติหรือได้ฝึกความสามารถอย่างครบถ้วน

ความสำคัญของการฟัง

การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญเป็นอันดับแรก ซึ่งจะนำไปสู่ทักษะทางภาษาทักษะอื่น ๆ ต่อไป ดังที่มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังไว้ ดังเช่น

ดอฟฟ์ (Doff, 1991: 198) กล่าวถึงความสำคัญในการฟังที่มีผลต่อความสำเร็จในการสนทนาว่าในการสื่อสารนั้นผู้ฟังจะต้องจะต้องเข้าใจก่อนว่าสิ่งที่ผู้พูดนั้นหมายหมายความว่าอย่างไร เมื่อเข้าใจก็จะตระหนักว่าควรจะพูดตอบไปอย่างไร ทำให้เป็นการพัฒนาการพูดของตนเองด้วย ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องฝึกการฟังให้มาก โดยเฉพาะในการสื่อสารด้วยภาษาประเทศนั้นจะต้องฟังจนสามารถเข้าใจได้ดีและสามารถพูดได้

แมคโดเนลล (McDonell, 1992: 58-59) กล่าวถึงความสำคัญของการฟังว่า เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้และมีความสำคัญอย่างมากต่ออประสิทธิภาพในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารผู้ที่มีความสามารถในการฟังจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วารุณี ยะปาน (2556: 71) กล่าวถึงความสำคัญของการฟังว่า ทักษะการฟังมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา เพราะเป็นทักษะแรกในการรับรู้ภาษาของมนุษย์ มีบทบาทในการสื่อสารในชีวิตประจำวันมากกว่าทักษะอื่น ๆ และยังเป็นทักษะที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในทักษะอื่น ๆ นอกจากนี้ ความสามารถในการฟังยังเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถของการสื่อสาร และเป็นกุญแจสำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ

กล่าวโดยสรุป การฟังมีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากกว่าทักษะอื่น ๆ เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการพูด การอ่านและการเขียนและเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างมาก ต่อประสิทธิภาพในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้ที่มีความสามารถในการฟังจะใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

องค์ประกอบในการฟัง

การฟังเป็นการรับรู้ เสียงที่ได้ยินแล้วเข้าใจความหมาย ซึ่งการที่จะสามรถฟังข้อความต่าง ๆ ได้เข้าใจนั้น จำเป็นต้องมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่ได้ยินและสามารถโต้ตอบกับคู่สนทนาได้ ดังที่มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายขององค์ประกอบในการฟังไว้ ดังเช่น

ซามูเอลล์ และคามิล (Samuels and Kamil, 1987: 295-309) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการฟังไว้ดังนี้

1. ความสามารถด้านต่าง ๆ ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจภาษา (Language Facilities) ประกอบด้วยความสามารถด้านต่าง ๆ ดังนี้ ความสามารถในการจำคำศัพท์ได้เข้าใจความหมาย คำศัพท์สามารถวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ของภาษาที่ฟังได้ สามารถเข้าใจโครงสร้างของภาษา สามารถเข้าใจภาษาถิ่นของภาษาต่างประเทศและเข้าใจภาษา

2. ความรู้เดิมซึ่งเป็นนความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับภาษา (Textual Schemata) ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา (Content Schemata) ความรู้และประสบการณเดิมเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และความรู้กับประสบการณ์เดิมในลักษณะที่เป็นความรู้รอบตัว

3. การคำนึงถึงอิทธิพลของบริบท (Contextual Influences)

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีการฟัง (Listening Strategies)

5. ความรู้ความเข้าใจในภาษาท่าทาง (Body Language and Gesture)

6. แรงจูงใจและความตั้งใจของผู้ฟัง (Motivation and Interest)

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการฟัง ประกอบไปด้วยความรู้ด้านภาษา ความรู้จากประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของภาษาที่ฟัง อิทธิพลของบริบท ความสามารถในการใช้กลวิธีในการฟัง ความรู้ความเข้าใจ ภาษาท่าทาง รวมทั้งความสามารถในการวิเคราะห์ที่ได้ฟัง และทัศนคติของผู้ฟัง

การพัฒนาการฟัง

การพัฒนาทักษะการฟังมีความสำคัญ ดังนี้

รอส (Rost, 1991: 3-8) ได้กล่าวว่า ผู้ฟังต้องมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. ทักษะการรับรู้ (Perception Skills) คือ ความสามารถในการจำแนกเสียงต่าง ๆ และความสามารถจดจำคำที่ฟังได้

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis Skills) คือ ความสามารถในการจำแนกหน่วยทางไวยากรณ์และความสามารถในการจำแนกหน่วยทางภาษาจากสิ่งที่ได้ฟัง

3. ทักษะการสังเคราะห์ (Synthesis Skills) คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ในตัวภาษาที่ได้ยินและนำความรู้เดิมมาใช้ประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ฟังได้อย่างถูกต้อง ทักษะทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กันโดยแต่ละทักษะมีผลต่อความสามารถในการฟังและทักษะภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการฟังต่อไป

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2549: 54) อธิบายว่า การพัฒนาการฟังเพื่อความเข้าใจ ซึ่งมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการฟัง ดังนี้

1. ฝึกฟังการสนทนาหรือการพูดภาษาอังกฤษจากภาพยนตร์ ข่าว รายการอื่น ๆ ทางโทรทัศน์ หรือวิทยุ และใช้สถานการณ์ เหตุการณ์เรื่องราว สีหน้า ท่าทางของตัวละครหรือผู้พูด เป็นเครื่องช่วยในการทำความเข้าใจการสนทนาหรือการพูด

2. ในกรณีที่ผู้พูดใช้คำพูด คำศัพท์ สำนวนที่ไม่รู้จักควรพยายามเดาความหมายของคำเหล่านั้นจากสถานการณ์ เรื่องราวที่เป็นอยู่ ภาษาท่าทางของคู่สนทนา และข้อความที่คำเหล่านั้นปรากฏอยู่ (Context)

3. ในการสนทนาในเรื่องจิปาถะ ผู้ฟังไม่จำเป็นต้องพยายามฟังคำทุกคำในคูประโยคของคู่สนทนา ซึ่งเป็นวิธีเดียวกันกับการฟังทางโทรศัพท์ แทนที่จะทำเช่นนั้น อาจมุ่งความสนใจไปที่คำที่ผู้พูดเน้นเสียง (Stress Words) หรือออกเสียงดังกว่าคำอื่นในประโยคสนทนา ซึ่งมักจะเป็นคำที่มีความสำคัญในข้อความนั้น เชษฐมาส วิลาวรรณ (2553: 26) ได้กล่าวไว้ว่า นักเรียนสามารถพัฒนาการฟังได้ ซึ่งผู้วิจัยมีบทบาทในการพัฒนาการฟังของนักเรียน ผู้วิจัยจะต้องจัดกิจกรรมการฟังที่มีความหมายและน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนปรารถนาที่จะฟังด้วยความตั้งใจและกระตือรือร้นเพื่อพัฒนาการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ

ทิติยา อินกลอม (2558: 16) กล่าวว่า นักเรียนสามารถพัฒนาการฟังได้ ซึ่งผู้สอนมีบทบาทมากในการพัฒนาการฟังของนักเรียน ผู้สอนต้องเลือกเนื้อหาที่ใช้และสื่อการสอนให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน กิจกรรมและสื่อควรน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยและระดับ ความสามารถของนักเรียน เพื่อพัฒนาการฟังของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เดือนนภา ทองมาก (2558: 19) ได้สรุปว่า นักเรียนสามารถพัฒนาการฟังได้ ซึ่งผู้สอนมีบทบาทมากในการพัฒนาการฟังของนักเรียน ผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมการฟังและสื่อการสอน ตามวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน กิจกรรมและสื่อควรน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยและระดับ ความสามารถของนักเรียน เพื่อพัฒนาการฟังของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากคำกล่าวของนักการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการฟัง ทำให้พอสรุปได้ว่า การฟังเป็นฐานสำคัญต่อการรับรู้ทางภาษา นักเรียนสามารถพัฒนาการฟังได้ ซึ่งผู้สอนมีบทบาทมากในการพัฒนาการฟังของนักเรียน ผู้สอนจึงต้องเลือกกิจกรรมการฟังและสื่อการสอนตามวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน กิจกรรมและสื่อควรน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน เพื่อพัฒนาการฟังให้มีประสิทธิภาพ และนักเรียนซึ่งเป็นผู้ฟังต้องมีความสามารถทางภาษาในด้านการรับรู้ การวิเคราะห์และการสังเคราะห์สิ่งที่ได้ฟัง เพื่อความเข้าใจในการฟังและการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดมุ่งมายของการฟัง

การฟังอย่างมีจุดมุ่งหมายจะทำให้การฟังเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการฟังไว้ ดังเช่น

ฮารเมอร์ (Harmer, 1991) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการฟังเป็นการยืนยันความคาดหมายที่ผู้ฟังตั้งไว้ก่อนการฟังว่า

1. เพื่อคัดเลือกรายละเอียดเฉพาะที่ตนสนใจและต้องการฟัง
2. เพื่อมีส่วนร่วมในการสื่อสาร
3. เพื่อเก็บข้อมูลทั่ว ๆ ไป เช่น การฟังข่าว โฆษณา
4. เพื่อเก็บข้อมูลไว้ใช้ในโอกาสอื่น
5. เพื่อเก็บรายละเอียดของข้อมูลที่ฟัง

เฮลเกเซ็น และบราวน์ (Helgesen and Brown, 1995) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการฟังไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. การฟังเพื่อทราบเนื้อหาโดยรวม (Listening for the gist หรือ Listening for the main idea)
2. การฟังเพื่อทราบข้อมูลเฉพาะ (Listening for specific information หรือ Listening for details)
3. การฟังเพื่อสรุปถึงสถานการณ์แวดล้อม (Listening between line หรือ Understanding inference)

แทนเนอร และกรีน (Tanner and Green, 1998 อ้างถึงใน ธูปทอง กว้างสวาสดิ์, 2549: 36) ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟังไว้ ดังนี้

1. การฟังเพื่อหาสาระสำคัญ (Listening for the main idea/gist)
2. การฟังเพื่อทราบข้อมูลเฉพาะ (Listening for specific information)
3. การฟังเพื่อตรวจสอบคำตอบ (Listening to check whether your answers are right or wrong)
4. การฟังเพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาด (Listening to check for mistakes)
5. การฟังเพื่อการสะกดคำ (Listening for dictation)
6. การฟังเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ของบทสนทนา (Listening to re-order a jumbled dialogue)
7. การฟังเพื่อการจดบันทึก (Listening to take note)
8. การฟังเพื่อเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Listening to complete a picture)
9. การฟังเพื่อจับคู่ภาพกับคำบรรยาย (Listening to match picture with descriptions)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การฟังจะเกิดขึ้นตามจุดมุ่งหมายของผู้ฟังว่าเพื่ออะไร ซึ่งอาจฟังเพื่อความเพลิดเพลิน ทำให้เกิดความสุขหรือเพื่อให้ได้ความรู้และนำความรู้ที่ได้มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน หรืออาจมีจุดมุ่งหมายหลากหลายประการ ดังนั้น การการฟังอย่างมีจุดมุ่งหมาย จึงทำให้เกิดการสื่อสารและประโยชน์สูงสุด

กิจกรรมในการสอนการฟัง

ในการสอนความสามารถการฟัง ครูต้องเตรียมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริม และเพิ่มพูนประสิทธิภาพด้านการฟัง และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ดังนั้น ครูต้องเตรียมกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ซึ่งมีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิชาการได้แนะนำเทคนิคในการสอนความสามารถการฟังดังต่อไปนี้

ยาแกง (Yagang, 1993: 18) ได้เสนอกิจกรรมสำหรับฝึกความสามารถการฟังเพื่อการสื่อสารในแต่ละขั้นตอนไว้ดังนี้ คือ

1. กิจกรรมก่อนการฟังหรือขั้นเตรียมการ (Warm Up Exercises)

1.1 อธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง ซึ่งอาจใช้หัวเรื่อง ภาพ เพื่อดึงสิ่งสำคัญที่สัมพันธ์กับชื่อเรื่องออกมา และเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

1.2 การระดมสมอง โดยให้นักเรียนฝึกคาดเดา หรือทำนายว่าจะมีคำศัพท์ที่จะปรากฏในเรื่องที่ฟังอะไรบ้าง จากนั้นครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนคาดเดาบนกระดาน ครูอาจให้นักเรียนตั้งข้อสมมติฐานเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะฟังโดยใช้ความรู้เดิม

1.3 เล่นเกม เพื่อเป็นการเตรียมตัวนักเรียน และฝึกความสามารถพื้นฐานให้พร้อมก่อนที่จะได้ฟังเนื้อหา เช่น เกมใบ้คำ หรือการฝึกออกเสียงคำคู่ที่มีเสียงต่างกันเพียง เสียงเดียว (Minimal Pair)

1.4 การใช้คำถามนำ โดยครูถามหรือเขียนคำถามที่จะช่วยให้นักเรียนทราบเหตุการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง

2. กิจกรรมขณะฟัง (Listening Exercises) รูปแบบของกิจกรรมการฟังที่ทำในขณะกำลังฟังข้อมูลมีดังนี้

2.1 กิจกรรมการเปรียบเทียบเรื่องที่ฟังกับเรื่องที่คาดเดาไว้ในขั้นก่อนการฟัง

2.2 การปฏิบัติตามคำแนะนำ เพื่อแสดงว่านักเรียนฟังแล้วเข้าใจโดยให้นักเรียนแสดงท่าทางหรือทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสมบูรณ์

2.3 การเติมคำในช่องว่างหรือเติมส่วนที่หายไป โดยให้นักเรียนฟังเรื่องบางส่วนจากนั้นสร้างหรือเติมส่วนอื่น ๆ ใหม่

2.4 การพูดซ้ำ ให้นักเรียนพูดซ้ำคำหรือวลีสั้น ๆ หรือให้พูดเพื่อให้ได้ข้อความสมบูรณ์

2.5 การตรวจหาข้อแตกต่างหรือข้อผิด โดยให้นักเรียนฟังเนื้อความแล้วให้ได้ตอบหรือบอกเฉพาะส่วนที่แตกต่างออกไป หรือที่ผิดจากเรื่องที่ฟัง

2.6 การกาเครื่องหมาย เช่นเดียวกับการเล่นเกม (Bingo) โดยให้นักเรียนฟังคำศัพท์จากนั้นให้นักเรียนเรียงลำดับตามเรื่องที่ได้ฟัง

2.7 การถ่ายโอนข้อมูล ได้แก่ การฟังแล้วถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ฟังแล้วเติมแผนที่ แผนผัง ตารางรายการ หรือรูปภาพ เป็นต้น

2.8 การถอดความให้นักเรียนฟังประโยคที่กำหนดให้ แล้วถ่ายทอดข้อความที่ฟัง

2.9 การเรียงลำดับ เช่น การฟังแล้วเรียงลำดับรูปภาพ หรือเนื้อเรื่อง

2.10 การค้นหาข้อมูล ให้นักเรียนฟังข้อความแล้วจดโน้ตอย่างย่อ ๆ เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง

2.11 การเติมคำในช่องว่าง ครูให้นักเรียนเติมคำในช่องว่างของข้อความที่ไม่สมบูรณ์ในขณะฟังเทปหรือครู

2.12 การจับคู่ โดยการให้นักเรียนจับคู่ข้อความที่มีความหมายเหมือนหรือตรงกันข้ามกันกับข้อความที่ได้ฟัง

3. กิจกรรมหลังการฟัง (Post-listening Exercise) เป็นกิจกรรมที่ทำหลังจากที่ได้รับข้อมูลทั้งหมดจากกรฟังแล้วโดยมีรูปแบบของกิจกรรม ดังนี้

3.1 การตรวจสอบคำตอบเพื่อแสดงว่านักเรียนเข้าใจเรื่องที่ฟังอาจจะเป็นคำถามที่มีตัวเลือกหรือใช้แบบฝึกที่เป็นตัวเลือกแบบถูก-ผิด

3.2 การแก้ปัญหา ให้นักเรียนฟังข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา

3.3 การสรุปย่อ นักเรียนเลือกหาประโยคที่เหมาะสมที่จะเป็นบทสรุปของเรื่องจากข้อมูลที่ครูให้

3.4 การฟังข้อมูลเป็นส่วนๆ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนแล้วให้ฟังข้อมูลคนละส่วนแต่เป็นข้อมูลเรื่องเดียวกัน จากนั้นให้นักเรียนรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อจะได้รับรวบรวมข้อมูลทั้งหมดให้เป็นเรื่องที่สมบูรณ์

3.5 กิจกรรมการเขียน เช่น ให้นักเรียนเขียนจดหมาย โทรเลข ไปรษณียบัตรให้สัมพันธ์กับเรื่องที่ฟัง

3.6 กิจกรรมการพูด เช่น การโต้วาที สัมภาษณ์ อภิปราย การแสดงบทบาทสมมติที่สัมพันธ์กับข้อความหรือเรื่องที่ฟัง

กรมวิชาการ (2546: 135-136) และกุศยา แสงเดช (2548: 133-135) ได้กล่าวถึงลำดับของการจัดกิจกรรมความสามารถการฟัง ไว้ 3 ขั้น ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการสอนการฟัง

1.1 การใช้รูปภาพ ครูให้นักเรียนจับคู่แล้วดูรูปภาพอภิปรายเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ หรือหาคำตอบบางอย่างก่อนฟังแถบบันทึกเสียง

1.2 การเขียนรายงานคำศัพท์ ก่อนที่จะให้นักเรียนฟังแถบบันทึกเสียงครูจะต้องทบทวนคำศัพท์ที่เคยเรียนมาก่อน โดยการจัดทำรายการคำศัพท์หรือวลี ซึ่งนักเรียนฟังแถบบันทึกเสียงอีกครั้งขณะที่ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียง นักเรียนอาจจะขีดเส้นใต้ หรือเขียนวงกลมคำหรือวลีที่ได้ยินเป็นต้น

1.3 เสนอคำศัพท์ใหม่โดยวิธีการใช้รูปภาพประกอบ หรือแสดงอาการ ท่าทางประกอบ

1.4 อ่านก่อนฟัง ครูให้นักเรียนอ่านคำถามที่เตรียมไว้ก่อนจะฟัง เรื่องราวซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับนักเรียนว่าจะได้ฟังอะไร จะถูกถามอะไร บางครั้งครูอาจจะให้นักเรียนอ่านย่อหน้าสั้น ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่จะฟังก่อน วิธีนี้ไม่เหมาะสมนักเพราะนักเรียนบางคนจะติดอยู่กับข้อมูลจึงไม่ค่อยสนใจสิ่งที่จะฟัง

1.5 ทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม โดยการเติมคำแสดงส่วนต่าง ๆ ของสิ่งที่ถูกกล่าวถึง เช่น ในการฟังที่เกี่ยวกับการซ่อมจักรยานครูจะต้องเตรียมรูปภาพจักรยาน

2. กิจกรรมระหว่างการสอนการฟัง

การจัดกิจกรรมระหว่างการสอนการฟังเป็นสิ่งที่สำคัญ ครูควรมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ฝึกการฟังให้มากไม่ควรให้นักเรียนเขียนมากนักเพราะจะทำให้การฟังของนักเรียนขาดความเข้าใจที่สมบูรณ์ กิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมระหว่างฟัง ได้แก่

2.1 กากบาทรูปภาพ นักเรียนแต่ละคนมีรูปภาพคนละ 1 ภาพและขณะที่ครูกำลังอ่านข้อความอยู่นั้น นักเรียนจะดูภาพของตนแล้วทำเครื่องหมายลงบนบริเวณภาพที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง

2.2 เรียงรูปภาพ ผู้เรียงจำมีรูปภาพคนละ 1 ชุด ครูอ่านเนื้อเรื่องให้ฟังทั้งหมดแล้วให้นักเรียนเรียงภาพที่กล่าวถึงโดยเขียนหมายเลขใต้ภาพ

2.3 อ่านบรรยายภาพ นักเรียนเขียนชื่อคน สถานที่ให้ตรงกับรูปภาพ การเติมข้อความให้สมบูรณ์กิจกรรมประเภทนี้เหมาะกับนักเรียนในระยะต้น ๆ ได้แก่ การเติมชื่อบุคคลใน “Family Tree” เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก

2.4 การเดาและการคาดคะเน ขณะที่ฟังเรื่องราวนั้นผู้ฟังจะต้องตั้งสมมติฐานและเดาเรื่องราวอยู่ตลอดเวลากิจกรรมที่จะช่วยในการเดาเรื่องราว ได้แก่ การใช้ คำถาม เช่น

2.4.1 What will happen next?

2.4.2 What is going on?

2.4.3 What do you think will happen next?

2.5 การแก้คำผิด วิธีนี้อาจจะใช้ในเรื่องจริงก็ได้ เช่น ครูให้ข้อมูลที่เป็นจริง เช่น ตัวเลข แล้วครูอ่านเรื่องและนักเรียนแก้สิ่งต่าง ๆ ที่ตรงกับความเป็นจริง

2.6 การเขียนทิศทาง/เส้นทาง เป็นอีกวิธีหนึ่งในการฝึกความเข้าใจคือ การให้นักเรียนเขียนเรื่องที่ฟังเกี่ยวกับการบอกทิศทางและลากเส้นบนแผนที่

2.7 การตอบสนองด้วยท่าทางเป็นกิจกรรมการสอนภาษาที่มุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบสนองแสดงท่าทาง เมื่อได้ยินได้ฟังภาษา หรือเป็นผู้พูด แล้วให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบกิจกรรม

3. กิจกรรมหลังการฟัง

กิจกรรมหลังการฟังเป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์เพื่อเป็นการฝึกการใช้ภาษา กิจกรรมหลักที่นิยมปฏิบัติในการฟัง ได้แก่

3.1 การตอบคำถาม อาจเป็นแบบปลายเปิดหรือเลือกตอบ

3.2 การแสดงบทบาทสมมติ

3.3 กิจกรรมแก้ปัญหา และกิจกรรมตัดสินใจนักเรียนโดยอาศัยข้อมูลจากเรื่องที่ฟัง

3.4 อภิปรายเกี่ยวกับกับความพึงพอใจและอารมณ์ผู้พูด

3.5 การเขียนตามคำบอก (Dictation) โดยเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

อรพิน พจนานนท์ (2548: 95) ได้สรุปขั้นตอนการสอนความสามารถการฟังสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา มีขั้นตอนในการสอน ซึ่งอาจสรุปได้ดังนี้ คือ

1. กำหนดคำศัพท์ประโยคที่จะสอนแต่ละครั้ง และเตรียมสื่อประกอบการสอนให้พร้อมทุกครั้ง
2. กระตุ้นความสนใจเด็กให้เกิดความสนุกสนานและความอยากรู้ ในสิ่งที่จะสอน

3. ครูออกเสียงคำศัพท์หรือประโยค พร้อมทั้งใช้สื่อประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายของคำศัพท์หรือประโยคที่พูด ในการออกเสียงในขั้นนี้ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฟังซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง แต่วิธีการของครู ๆ ต้องเปลี่ยนแปลงหลายรูปแบบเพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซาก

4. นักเรียนทำแบบฝึกหรืองาน เกี่ยวกับการฟังนั้น ๆ โดยอาจจะเป็นแบบฝึกที่เป็นข้อเขียนหรือปากเปล่าก็ได้

5. ครูต้องให้นักเรียนได้ทราบผลการฟังของตนเอง โดยการตรวจแบบฝึกหัด หรือทวนคำตอบที่ถูกต้องหาเป็นการฝึกปากเปล่า

การเรียนรู้ภาษาของมนุษย์เริ่มต้นจากการฟังก่อนความสามารถอื่น ๆ เด็กเล็กสามารถฟังภาษาแรกของตนโดยไม่ต้องมีใครมาอธิบาย ในวัยเด็กจะใช้การฟังเพื่อเรียนรู้และทำความเข้าใจในสิ่งรอบตัว จากความสามารถการฟังจึงจะพัฒนาไปสู่ความสามารถการพูด การอ่าน การเขียน โดยลำดับการฟังจึงเป็นความสามารถที่สำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ภาษาทั้ง 4 ความสามารถ ชิตพิมล พลสมบัติ (2549: 22) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การสอนความสามารถการฟัง ภาษาอังกฤษนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนการฟัง (Pre-listening) ขั้นการฟัง (While-listening) และขั้นหลังการฟัง (Post-listening) ซึ่งในการฝึกความสามารถการฟังที่มีประสิทธิภาพนั้นจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการสอนความสามารถการฟัง ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดเนื้อหาในการเรียนการสอนสื่อต้องมีความน่าสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนเพื่อนักเรียนจะสามารถนำไปใช้ได้จริงทั้งในและนอกห้องเรียน

การวัดและประเมินผลความสามารถทางการฟัง

การวัดและประเมินผลทางการฟัง เป็นการตรวจสอบและรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับความสามารถของนักเรียน ซึ่งครูสามารถทำได้หลายวิธีและสามารถดำเนินการวัดและประเมินผลได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน นอกจากนี้ การวัดและการประเมินผลควรมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน ซึ่งมีนักการศึกษา นักวิชาการได้ให้ความหมายและเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลทางการฟังดังต่อไปนี้

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538: 130-135) ได้กล่าวว่า การประเมินความสามารถในการฟังสามารถวัดได้ทั้งหน่วยย่อยและความเข้าใจโดยรวม โดยอาศัยโครงสร้างและความรู้นักเรียนโดยเกณฑ์การประเมินการฟังควรเป็นไปตามรูปแบบของการฟัง เช่น ถ้าฟังเป็นการฟัง แบบตัวต่อตัว หรือสนทนาควรใช้เกณฑ์กำหนดความสามารถในการจับในความ การตีความ และการสังเกตเกี่ยวกับกริยาอาการ สีหน้าท่าทางสัมพันธภาพระหว่างผู้พูดและผู้ฟังรวมทั้งลีลาภาษาที่ใช้

ชิตพิมล พลสมบัติ (2549: 32) กล่าวว่า ครูต้องพิจารณาสร้างและเลือกใช้เครื่องมือ ตลอดจนวิธีการประเมิน ซึ่งมีมากมายหลายรูปแบบเพื่อให้ได้ภาพเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่กว้างและสมบูรณ์ขึ้น บางครั้งอาจต้องปรับวิธีการ ดัดแปลงเครื่องมือวัด สำหรับใช้กับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและบางกรณีจำเป็นต้องใช้เทคนิคการประเมินที่ผสมผสานหรือหลากหลาย ทั้งนี้ต้องให้สอดคล้องและครอบคลุมทั้งด้านสติปัญญา ด้านความรู้สึกนึกคิด และด้านความสามารถการแสดงออก ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

5. การสอนการพูดเพื่อการสื่อสาร

ความสามารถการพูดเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพราะการพูดเป็นการถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากการฟัง แล้วนำมาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ก่อนที่จะสื่อสารไปสู่ผู้ฟังอีกครั้งหนึ่ง ในการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจนั้นนักเรียน ต้องมีจุดประสงค์ว่า จะพูดอะไรกับใคร ที่ไหนและอย่างไร นอกจากนี้สิ่งที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุดของความสามารถการพูดคือ ความสามารถในการสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตามระดับของนักเรียน นอกจากนี้นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการพูดในเรื่องของความหมาย และหลักการแนวทางในการสอนพูด และการวัดและประเมินผลการพูดไว้ ดังต่อไปนี้

ความหมายของการพูด

จุดมุ่งหมายสูงสุดของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ คือ นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษ และสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ดังที่นักวิชาการ นักการศึกษา นักภาษาศาสตร์ได้กล่าวถึงความหมายของการพูดไว้ดังต่อไปนี้

ทิสทโซโปโล (Tsitsopoulou, 1992: 56) ได้อธิบายการพูดไว้ว่า การพูดมิได้เป็นเพียงการออกเสียงตามโครงสร้างของประโยคได้เท่านั้น แต่ต้องมีความรู้และความเข้าใจตลอดจนสามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างเหมาะสมด้วย

กันยารัตน เพิงสา (2553: 22) กล่าวไว้ว่า การพูดหมายถึง กระบวนการที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลหรือถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้นผู้พูดจะต้องสามารถใช้น้ำเสียง ถ้อยคำและมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังต้องใช้พฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่ใช่คำพูดได้สอดคล้องเหมาะสมอีกด้วยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ฮาสีดะ ดีนามอ (2553: 47) กล่าวไว้ว่า การพูด คือ การถ่ายทอด การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งหรือตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยใช้ท่าทาง น้ำเสียง ภาษาและอากัปกิริยาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษา เป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกให้เกิดความเข้าใจตามจุดประสงค์ของผู้พูดสู่ผู้ฟังและผู้เกี่ยวข้องให้เกิดผลตอบสนองตามที่ต้องการ

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งการพูดเป็นการถ่ายความรู้สึกนึกคิด กริยา ท่าทาง สีหน้า เพื่อสื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและอาจมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่ได้ฟังไปแล้ว

ความสำคัญของทักษะการพูด

ทักษะการพูดมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงทักษะการพูดไว้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543: 18-20) กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกที่ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ฉะนั้น การพัฒนาทักษะการพูดจึงต้องใช้เวลานานในการฝึก

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545: 57) กล่าวว่า การพูดเป็นทักษะที่สอนยาก เพราะผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ของภาษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะพูดในสิ่งที่ต้องการสื่อได้ เช่น คำศัพท์ การออกเสียง โครงสร้างทางไวยากรณ์ หัวข้อทางภาษา

พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 162) กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นการแสดงออก (Productive Skill) ในการพูด ผู้พูดต้องมีความสามารถทางภาษาทุกด้าน เพื่อทำให้ผู้ฟังเข้าใจ ต้องถ่ายทอดความคิด ความรูสึกของตนเองออกมาเป็นคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

วารุณี ยะปาน (2556: 88) กล่าวว่า ทักษะการพูดมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นทักษะที่ควบคู่ไปกับทักษะการฟัง เพราะการที่จะพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นได้ เข้าใจในการสอนทักษะการพูดเบื้องต้นจึงควรเน้นทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

จากคำกล่าวของนักวิชาการข้างต้นทำให้พอสรุปได้ว่า การพูดเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสาร เป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกของให้ผู้ฟังซึ่งได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันและทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จทั้งทักษะการฟัง-พูดและการอ่าน-เขียน

องค์ประกอบของการพูดและความสามารถในการสื่อสาร

นักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูดเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

ซาวิยอน (Savignon, 1983: 35-26) และสเวน (Swain, 1984: 7-18) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารมี 4 ประการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความสามารถในด้านไวยากรณ์ (Grammatical Competence) หมายถึง ความสามารถโดยใช้องค์ประกอบทางภาษา คือ เสียง ศัพท์ โครงสร้าง เป็นแกนในการสื่อความหมาย

2. ความสามารถทางภาษาศาสตร์เชิงสังคม (Sociolinguistic Competence) หมายถึง ความสามารถที่จะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามระเบียบปฏิบัติของสังคม โดยสามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น รู้ว่าจะต้องใช้ภาษาที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการก็ได้ เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse Competence) คือ การมีความรู้เกี่ยวกับการใช้ระเบียบวิธีของความสัมพันธ์ระหว่างประโยคโดยใช้ความรู้ทางด้านไวยากรณ์ และความสามารถเชื่อมโยงความหมายทางภาษาให้เข้าใจกันได้ถูกต้อง มีความเข้าใจและทำนายความข้างหน้าเกี่ยวกับรูปลักษณะของภาษาที่เกิดขึ้นในบริบท (Context) ได้ถูกต้อง

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) คือ ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ ตลอดจนการใช้กิริยาท่าทาง สีหนา และน้ำเสียง ประกอบในการสื่อความหมาย การใช้กลวิธีนี้เป็นการแสดงออกทั้งทางด้านคำพูด (Verbal) และไม่ใช้ คำพูด (Non-verbal) เช่น การขยายความด้วยคำศัพท์ที่ไม่รู้จักหรือนึกไม่ออกในขณะนั้นการพยายาม อธิบายโดยใช้กริยาท่าทางประกอบ เป็นต้น

แฮริส (Harris, 1990: 81-82) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารว่าประกอบด้วยความสามารถต่อไปนี้

1. การออกเสียง (Pronunciation) ในขณะที่พูด ผู้พูดต้องออกเสียงทั้งพยัญชนะ สระ การเน้นหนัก ประโยคและคำควบกล้ำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

2. ไวยากรณ์ (Grammar) ตองใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

3. คำศัพท์ (Vocabulary) ใช้คำศัพท์ได้หลากหลายและถูกต้อง

4. ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency) ใช้ภาษาในการสื่อความหมายได้อย่างคล่องแคล่ว

5. ความสามารถที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจ (Comprehensibility) สามารถเข้าถึงข้อมูลแล้วโต้ตอบในการสื่อสารดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น

ระวิวงศ์ ศรีทองรุง (2544: 10-11) และกุณฑลีย์ ไวทยะวาณิช (2545: 2) ได้กล่าวไว้อย่างสอดคล้องกันว่าการพูดจะประสบความสำเร็จได้ต้องมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. ผู้พูด (Speaker) เป็นผู้สื่อสารไปยังผู้ฟัง จึงต้องแสดงความสามารถในการพูดถ่ายทอดความรู้สึก ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของตนไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยใช้ภาษาเสียง อากัปกิริยา สะสมความคิดที่มีคุณค่า มีประโยชน์ และรวบรวมเตรียมความคิดต่าง ๆ เหล่านั้น ให้เป็นระบบสามารถถ่ายทอดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว

2. สาระหรือเนื้อเรื่องที่พูด (Speech) ผู้พูดควรจะพูดเรื่องที่ตนถนัดและมีความรู้ในด้านนั้นจริง ๆ ควรมีการเตรียมลำดับและการดำเนินเรื่องที่ดีและถูกต้องตามกฎเกณฑ์ เช่น มีบทนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุป เป็นต้น

3. ผู้ฟัง (Audience) การสื่อความหมายเป็นกระบวนการติดต่อทางสังคม ที่มีผู้พูดเป็นผู้ให้ผู้ฟังเป็นผู้รับ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้นหากรู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง

4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย (Communication Channel) หมายถึง สิ่งที่ช่วยให้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปให้ผู้ฟัง เช่น เสียง สีหน้า อากัปกิริยา ท่าทางและอาจรวมไปถึงโสตทัศนูปกรณอื่น ๆ

5. ความมุ่งหมายหรือผลที่เกิดจากการพูด การพูดทุกชนิดจะต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้น

จากคำกล่าวของนักการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการพูดและความสามารถในการสื่อสารดังกล่าว ทำให้พอสรุปได้ว่า การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นการปฏิสัมพันธ์ 2 ทางคือ ผู้พูดส่งข้อมูล หรือข่าวสารไปยังผู้ฟัง และผู้ฟังรับฟังข้อมูลแล้วแปลความหมายให้เข้าใจความสามารถในการสื่อสารนั้น ผู้พูดต้องมีความสามารถในด้านไวยากรณ์ คือ เสียง ศัพท์ โครงสร้าง อีกทั้งสามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ รวมถึงการใช้กิริยาท่าทาง สีหนา น้ำเสียงประกอบ เพื่อสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามจุดมุ่งหมาย

กิจกรรมในการสอนพูด

ริชาร์ด (Richard, 1990:76-87) ได้ให้แนวคิดในการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารไว 2 ประการ ดังนี้

1. การสอนแบบออม (An indirect approach) เป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมที่มีการสนทนาปฏิสัมพันธ์กันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการพูด โดยครูจัดหา หรือเตรียมกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์อย่างเป็นธรรมชาติโดยการฝึกเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนาเกี่ยวข้องกับสถานการณต่าง ๆ ซึ่งการสอนแบบนี้ผู้เรียนจะใช้ภาษา ตามที่ครูกำหนดมากกว่าตามความต้องการของผู้เรียนเอง

2. การสอนแบบตรง (A direct approach) เป็นการสอนที่ครูได้วางแผนการสอนมีขั้นตอน และกระบวนการต่าง ๆ กำหนดสถานการณและจุดประสงค์ของการเรียนไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาเฉพาะสถานการณนั้น ๆ โดยกำหนดกลวิธีและกระบวนการต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสนทนาได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง

นอกจากนี้ ริชาร์ด (Richard, 1990: 76-87) ยังเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบใดก็ตาม เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูจะต้องเตรียมการและวางแผนการจัดการเรียนการสอน โดยการเลือกวิธีการหรือกิจกรรมที่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์เพื่อพัฒนาการพูดของผู้เรียนได้

กุศยา แสงเดช (2548: 136) กล่าวถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด ดังนี้

1. จัดบรรยากาศของห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนภาษาและครูผู้สอนใช้ Classroom English Expression ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยและเป็นตัวอย่างสำหรับการฝึก

2. ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย ปัจจุบันนี้นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ในการฝึกการพูด ไม่ควรอย่างยิ่งที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกจุด ควรแก้เฉพาะ ในขั้นนำเสนอ (Presentation) ที่ต้องการความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy) แต่ถ้าเป็นขั้นฝึก (Practice) ที่ต้องการฝึกความคล่องของการใช้ภาษา (Fluency) และข้อผิดพลาดนั้นไม่ได้มีผลต่อความเข้าใจภาษาก็คงไม่ต้องแก้ทันที ควรรอโอกาสที่เหมาะสมเพื่อมิให้ผู้เรียนเกิดความท้อถอยและขาดความเชื่อมั่น

4. ครูสอนภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาให้พัฒนาก้าวหน้าอยู่เสมอ

5. การจัดกิจกรรมการฝึก ควรมีรูปแบบหลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

6. การสอนภาษาควรสอนทักษะสัมพันธ์หรืออย่างน้อยต้องสอนคู่กัน เช่น สอนทักษะการพูดคู่กับทักษะการฟัง เป็นต้น

7. การสอนทักษะการพูด ควรจัดกิจกรรมคู่ (Pair Work) ให้มากเพราะการทำกิจกรรมคู่จะช่วยฝึกให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการสื่อสารและแสวงหาข้อมูลได้ดี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ขาดความเชื่อมั่นมีโอกาสแสดงออก

8. ควรชมเชยผู้เรียน ให้กำลังใจบ่อย ๆ เพราะเป็นแรงกระตุ้นที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เรียน

9. การฝึกพูดเริ่มจากง่ายไปหายาก

จากแนวคิดและคำกล่าวของนักการศึกษาที่กล่าวมาแล้วทำให้พอสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมในการสอนทักษะการพูดนั้นมีอยู่หลายวิธี แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร คือ ควรฝึกให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติอย่างมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดแรงกระตุ้นที่จะสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เรียน

การวัดและประเมินผลการพูด

การประเมินการพูดนั้นมีเทคนิคที่หลากหลาย และมีแง่มุมต่าง ๆ ในการพิจารณามาก ดังนั้น นักวิชาการได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลความสามารถทางการพูด ดังต่อไปนี้

ชิตพิมล พลสมบัติ (2549: 37) ได้ตั้งประเด็นในการประเมินการพูด คือ การใช้ภาษา การเรียบเรียงเนื้อเรื่อง เนื้อหาสาระ ความคล่องแคล่วในการพูด และกริยาท่าทาง ประกอบการพูด การประเมินผลอาจแบ่งเป็นระดับขั้นความสามารถของความสามารถการพูดได้ ดังนี้

1. ระดับกลไก
    1.1 สามารถออกเสียงคำตามแถบเสียงได้
    1.2 สามารถออกเสียงประโยคจากแถบเสียงได้
    1.3 สามารถท่องวัน เดือน ปี ได้
    1.4 สามารถนับจำนวนตัวเลขได้
2. ระดับความรู้ สามารถเลือกตอบจากภาพที่กำหนดให้ได้
3. ระดับถ่ายโอน
    3.1 สามารถเปลี่ยนประโยคให้มีความหมายเหมือนกัน โดยใช้คำที่กำหนดให้และเปลี่ยนส่วนอื่น ๆ ตามที่จำเป็น
    3.2 สามารถพูดต่อบทสนทนาตามสถานการณ์ที่กำหนด
4. ระดับสื่อสาร
    4.1 สามารถบรรยายภาพเดียวได้
    4.2 สามารถบอกทิศทางจากแผนที่ได้
    4.3 สามารถบรรยายภาพชุดได้
5. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์
    5.1 สามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากเรื่องราวที่กำหนดให้ได้
    5.2 สามารถแสดงความคิดเห็นจากภาพที่กำหนดให้

จากการศึกษาเกณฑ์ประเมินความสามารถทางการพูดที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้ การประเมินความสามารถด้านการฟัง-พูด เพื่อการสื่อสาร สามารถประเมินได้จากพฤติกรรมด้านต่าง ๆ เช่น เนื้อหา น้ำเสียง กริยาท่าทาง ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาโต้ตอบ และความเหมาะสมในการใช้ในสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า การที่ครูจะเลือกรูปแบบการประเมินลักษณะใดมาใช้นั้น ต้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน

6. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

นักการศึกษาเรียกชื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชื่อเรียกต่างกัน แต่มีความหมายเหมือนกัน เช่น ชุดการสอน ชุดการเรียน ชุดกิจกรรม ชุดการเรียนรู้ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาใช้คำว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรม ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555: 122) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นรูปแบบการนำสื่อประสมซึ่งผลิตขึ้นอย่างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเองทั้งเนื้อหาสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินผลการเรียนรู้ คำแนะนำที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนมารวมกันเป็นชุดเพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและง่ายต่อการจัดกิจกรรมการสอนของครูเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 455) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จัดเป็นกระบวนการสอนแบบโปรแกรมชนิดหนึ่งอาศัยระบบสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยมาช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

บุญชม ศรีสะอาด (2553: 94) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม (Instructional Package) เป็นสื่อการเรียน หลายอย่างประกอบกันจัดเข้าไว้ด้วยกันเป็นชุด (Package) เรียกว่า สื่อประสม (Multi Media) เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 14) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนเป็นนวัตกรรมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดการเรียนที่ผู้สอนสร้างขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 51) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการสอนชนิดหนึ่งที่เป็นลักษณะของสื่อประสมเป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่เป็นลักษณะสื่อประสม โดยจัดไว้เป็นชุด ๆ ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ ช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรมด้วยตนเองโดยครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำและคอยช่วยเหลือทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายของการเรียนรู้

ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดการเรียน ชุดกิจกรรม มีนักการศึกษาหลายท่านแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555: 123-124) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละประเภทนั้นมีจุดมุ่งหมายในการใช้แตกต่างกัน สามารถแบ่งประเภทได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับประกอบการบรรยาย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าชุดกิจกรรมสำหรับครู ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายจะมีเนื้อหาเพียงอย่างเดียวโดยแบ่งหัวข้อที่จะบรรยาย และประกอบกิจกรรมไว้ตามลำดับขั้นให้ครูใช้ประกอบคำบรรยายตามปัญหาและหัวข้อที่ครูกำหนดให้เพื่อความเรียบร้อยในการใช้ประกอบการสอนหรือบรรยาย

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมกลุ่ม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน และอาจจัดการเรียนในรูปของศูนย์การเรียนหรือการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคลเมื่อจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินความก้าวหน้าและศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ ชุดการเรียนรู้นี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองจนสุดความสามารถไม่ต้องเสียเวลาคอยผู้อื่น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้บางครั้งเรียกว่าบทเรียนโมดูล

4. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียนเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนต่างถิ่นซึ่งประกอบด้วยสื่อประเภท วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง และการสอนเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 16-17) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนที่เหมาะสมกับครูผู้สอนที่ใช้ในการจัดการศึกษาในระบบนั้นสามารถจัดได้ 4 รูปแบบ คือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนสำหรับครูผู้สอน เป็นชุดกิจกรรมการเรียนที่ครูใช้ประกอบการสอนประกอบด้วย คู่มือ สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีการจัดกิจกรรม และสื่อการสอนประกอบการบรรยายของผู้สอน ชุดกิจกรรมนี้มีเนื้อหาสาระวิชาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น แบ่งเป็นหัวข้อ ที่จะบรรยายมีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้น ดังนี้

2. ชุดกิจกรรมการเรียนสำหรับกิจกรรมกลุ่ม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ร่วมกันโดยปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรมการเรียน หรืออาจจะเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนในศูนย์การเรียน กล่าวคือในแต่ละศูนย์การเรียนจะมีชุดกิจกรรมการเรียนในแต่ละหัวข้อย่อยของหน่วยการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนศึกษา ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะหมุนเวียนศึกษาความรู้และทำกิจกรรมของชุดการเรียนจนครบทุกศูนย์การเรียน

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดการเรียน ซึ่งสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และเมื่อศึกษาจนครบตามขั้นตอนแล้วผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ด้วยตนเอง

4. ชุดกิจกรรมการเรียนแบบผสม เป็นชุดการเรียนที่มีการจัดกิจกรรมหลากหลาย บางขั้นตอนผู้สอนอาจใช้วิธีการบรรยายประกอบการใช้สื่อบางขั้นตอนอาจให้ผู้เรียนศึกษาความรู้จากชุดกิจกรรมการเรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 52 - 53) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 3 ประเภท คือ

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยายของครู เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกันมุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมแบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของครูผู้สอนให้พูดน้อยลง เพิ่มเวลา ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น ใช้สื่อการสอนที่มีความพร้อมในชุดกิจกรรมในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือสื่อที่ใช้จะต้องให้ผู้เรียนได้เห็นชัดเจนทุกคนและมีโอกาสได้ใช้ครบทุกคนหรือทุกกลุ่ม

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ประมาณกลุ่มละ 4-8 คน โดยใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึก

ทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมแบบนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดการสอนตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลักคือมุ่งเน้นให้ทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประเภทของชุดกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ชุดกิจกรรมสำหรับคำบรรยายของครู ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมกลุ่มและชุดกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้รายบุคคล สำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกใช้ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมกลุ่ม เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นลำดับขั้นตอน แสดงความคิดเห็น อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมแต่ละประเภทจะมีองค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมคล้ายคลึงกัน มีนักวิชาการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 457-458) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ดังนี้

1. คู่มือการใช้กิจกรรม เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดกิจกรรมศึกษาและปฏิบัติตามข้อเสนอแนะการนำไปใช้ เพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยคู่มืออาจประกอบด้วยแผนการสอน สิ่งที่ครูต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทครู บทบาทนักเรียน การจัดชั้นเรียน

2. บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำชี้แจงว่าจะให้นักเรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียน

3. แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมจบแล้ว ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

4. สื่อการเรียนต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีสื่อประสมหลายชนิดประกอบกัน

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555: 125) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแต่ละประเภทมีองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้ ซึ่งอาจมีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. คู่มือการใช้กิจกรรม สำหรับครูผู้ใช้กิจกรรมศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียน

2. คำชี้แจงหรือคำสั่งการมอบหมายงาน เพื่อกำหนดแนวทางในการเรียนสำหรับนักเรียนแต่ละขั้นตอน

3. เนื้อหาสาระซึ่งบรรจุอยู่ในชุดการเรียนรู้

4. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินผลกระบวนการเรียนทั้งก่อนเรียน ขณะปฏิบัติกิจกรรมและหลังเรียน

5. กิจกรรมเสริมทักษะ เนื้อหาสาระสำรอง เพื่อเพิ่มพูนทักษะประสบการณ์

บุญชม ศรีสะอาด (2553: 94) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. คู่มือการใช้กิจกรรม
2. บัตรงาน
3. แบบทดสอบวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียน
4. สื่อการเรียนต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีหลายชนิดประกอบกัน อาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ บทเรียนโปรแกรม รูปภาพ แผนภูมิต่าง ๆ ของจริง เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 52) กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทผู้เรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้
2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่ม หรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียนการจัดทำบัตรคำสั่งหรือบัตรงานส่วนใหญ่นิยมใช้กระดาษขนาด 6 x 8 นิ้ว
3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดไว้ในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้
    3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ เป็นต้น
    3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง สไลด์ วีดิทัศน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น
4. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่ เลือกตอบ หรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบหลายรูปแบบ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ชุดกิจกรรมควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียน สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ป่าชายเลน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. คำชี้แจงสำหรับครู
2. คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สาระการเรียนรู้
5. แบบทดสอบก่อนเรียน
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. แบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น มีนักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 458-459) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาประสบการณ์
2. กำหนดหน่วยการสอน
3. กำหนดหัวเรื่อง
4. กำหนดมโนทัศน์และหลักการ
5. กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง
6. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้
7. กำหนดแบบวัดและประเมินผล
8. การเลือกและผลิตสื่อการเรียนการสอน
9. หาประสิทธิภาพชุดการสอน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 19-20) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ควรดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกหัวข้อ
2. กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดกิจกรรม
3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน
4. สร้างแบบทดสอบ
5. จัดทำชุดการเรียนการสอน
6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการเรียนการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 53-55) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องใหม่ขึ้นมาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะการใช้ชุดกิจกรรมนั้น ๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรมในแต่ละระดับย่อมไม่เหมือนกัน

2. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

3. จัดเป็นหน่วยการสอน จะแบ่งเป็นกี่หน่วย หน่วยหนึ่ง ๆ ใช้เวลานานเท่าใดนั้นควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นผู้เรียน

4. กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนรู้แต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อย หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ประมาณ 4-6 หัวข้อ

5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการ แนวคิดอะไร ถ้าผู้สอนเองยังไม่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง การกำหนดกรอบความคิดหรือหลักการก็จะไม่ชัดเจน ซึ่งจะรวมไปถึงการจัดกิจกรรม เนื้อหาสาระ สื่อและส่วนประกอบอื่น ๆ ก็จะไม่ชัดเจนตามไปด้วย

6. กำหนดจุดประสงค์การสอน หมายถึง จุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน

7. กำหนดกิจกรรมการเรียน ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียน หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามบัตรคำสั่ง การตอบคำถาม การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การเขียนภาพการทดลอง การทดสอบ เป็นต้น

8. กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์โดยไม่มีการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น) เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9. การเลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวข้อเรื่องเรียบร้อยแล้ว ควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่องหรือแฟ้มที่เตรียมไว้ ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพเพื่อหาความเที่ยงตรง ก่อนนำไปใช้ เราเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่า ชุดการสอน โดยปกติรูปแบบของชุดการสอนที่ดีควรมีขนาดมาตรฐานเพื่อความสะดวกในการใช้และความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการเก็บรักษา โดยพิจารณาในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้ประโยชน์ ความประหยัด ความคงทน ความน่าสนใจ ความทันสมัย ความสวยงาม เป็นต้น

10. สร้างข้อสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไปแต่ควรเน้นกรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียว และเมื่อสร้างเสร็จแล้วควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

11. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เมื่อสร้างชุดกิจกรรมเสร็จแล้ว นำชุดกิจกรรมนั้น ๆ ไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุมและความเที่ยงตรงของเนื้อหา เป็นต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมต้องจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเนื้อหา สาระสำคัญ วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียน แบบทดสอบเพื่อใช้ประเมินผลและการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมเพื่อพิจารณาว่าชุดกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนการเรียนรู้โดยการใช้ชุดกิจกรรม

นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553: 20-21) กล่าวว่า การนำชุดกิจกรรมไปใช้ สามารถนำไปใช้ในการเรียนเป็นรายบุคคล การเรียนเป็นคู่ การเรียนเป็นกลุ่ม โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เร้าความสนใจของผู้เรียน โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น ทบทวนความรู้ในเนื้อหาเดิม เกม ปริศนา คำถาม เป็นต้น

ขั้นที่ 2 แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนศึกษาชุดการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 สรุปทบทวนความรู้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในประเด็นสำคัญที่ได้จากการศึกษาชุดกิจกรรม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 56) กล่าวว่า การใช้ชุดกิจกรรมจะใช้ตามประเภทและจุดประสงค์ที่ทำขึ้นมีขั้นตอนโดยสรุป ดังนี้

1. ขั้นทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนได้ทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาความรู้เดิมของผู้เรียนใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที และควรเฉลยผลการทดสอบให้ผู้เรียนแต่ละคนทราบพื้นฐานความรู้ของตน

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

3. ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ผู้สอนจะต้องชี้แจงหรืออธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างละเอียดทุกขั้นตอนก่อนลงมือทำกิจกรรม

4. ขั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนสรุปบทเรียนซึ่งอาจทำได้โดยการถามหรือให้ผู้เรียนสรุปความเข้าใจ หรือสาระที่ได้จากการเรียนรู้ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความคิดรวบยอดตามหลักการกำหนด

5. ประเมินผลการเรียน โดยการทำข้อสอบหลังเรียนเพื่อประเมินดูว่าผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ หรือไม่ เพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนในกรณีที่ยังไม่ผ่านจุดประสงค์ที่กำหนดข้อใดข้อหนึ่ง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการเรียนการสอน มีขั้นตอน ดังนี้ ขั้นทดสอบก่อนเรียน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผลการเรียน

ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (2554: 108 -109) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการสอนหลายประการ ดังนี้

1. ทำให้การสอนแต่ละเนื้อหามีความคงเส้นคงวา เนื่องจากมีขั้นตอนและกระบวนการของการเรียนกำกับอยู่

2. สามารถจัดเก็บ เรียกใช้ ปรับปรุงแก้ไขได้ง่าย เนื่องจากมีการออกแบบไว้เป็นระบบ

3. เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยมาใช้กับการเรียนการสอน เนื่องจากการพัฒนาและออกแบบชุดการสอนนั้นจะสอดคล้องกับเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล และกระบวนการในการสื่อสารของผู้เรียนและผู้สอน

4. สร้างความพร้อม ความมั่นใจแก่ผู้สอนโดยเฉพาะผู้สอนที่ไม่มีเวลาเตรียมการสอน

5. เป็นการแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลและส่งเสริมการศึกษารายบุคคล เนื่องจากชุดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียน ๆ ได้ตามความสามารถความถนัดและความสนใจ ตามเวลาและโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกันช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558 : 45-457) กล่าวว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีหลายประการ ดังนี้

1. ช่วยให้ครูผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนและมีลักษณะเป็นนามธรรมซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้

2. เร้าความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษาเพราะชุดการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. เป็นการสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอนเพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่สามารถนำไปใช้ได้ทันที

5. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียนเพราะสื่อประสมที่ได้จัดไว้ในระบบเป็นการแปรเปลี่ยนกิจกรรม และช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา

6. แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลและส่งเสริมการศึกษารายบุคคลตามความสนใจ ตามเวลา และโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกัน

7. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครูชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รู้เรียนโดยอาศัยความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยทั้งสามารถเรียนด้วยตนเอง ครูคนหนึ่งจึงสามารถสอนนักเรียนได้จำนวนมาก

8. ช่วยนักเรียนให้รู้จักจุดมุ่งหมายของการเรียนชัดเจน ตลอดจนรู้วิธีการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายเป็นการเพิ่มพูนการจูงใจในการเรียน

9. ชุดกิจกรรมจะกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนไว้ชัดเจนว่าตอนใด ใครจะทำอะไรอย่างไร ลดบทบาทของการกระทำของครูข้างเดียว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการกระทำมากขึ้น

10. ชุดกิจกรรมเกิดจากการนำวิธีเชิงระบบเข้ามาใช้ ได้ผ่านการทดลองจึงทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ

11. ชุดกิจกรรมฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียน และรู้จักการทำงานร่วมกัน

12. ชุดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมตามความสนใจ

13. ชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้การกระทำของเขาและสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง

ฆนัท ธาตุทอง (2550: 234) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีระเบียบแบบแผน
2. รวบรวมการสอนหลายลักษณะไว้ด้วยกัน
3. สนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจ
5. เป็นการเรียนแบบเอกัตบุคคล
6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมหรือทบทวนความรู้ด้วยตนเอง
7. ลดภาระการสอน ครูมีเวลาและพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคล
8. แก้ปัญหาการขาดแคลนครูหรือมีครูไม่ครบชั้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 21-22) กล่าวว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่มีต่อการเรียนการสอนหลายประการ ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการศึกษาความรู้ในชุดกิจกรรมด้วยตนเอง เป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่าน และสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ

2. ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง จากการที่ผู้เรียนทำตามคำสั่งในขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในชุดกิจกรรม การตรวจแบบฝึกหัดหรือใบงานด้วยตนเองนั้นทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเองให้ทำตามกติกา

3. ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของกันและกันเป็นการฝึกความเป็นประชาธิปไตยซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย

4. การใช้ชุดกิจกรรมนั้นสามารถศึกษานอกเวลาเรียนได้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบของผู้สอนที่เอื้อต่อการศึกษาด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของครูและส่งเสริมการเรียนของนักเรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมจากชุดกิจกรรมด้วยตนเองซึ่งเป็นการเรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายที่จะเรียน แต่มีความกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนมากยิ่งขึ้น

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพเป็นการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน โดยการกำหนดเกณฑ์ระดับความสามารถความพึงพอใจของสื่อการเรียนการสอนที่ครูผลิตขึ้นและช่วยสร้างความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้อันจะส่งผลในการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์ นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพ ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และจิตนา ท่วมกลาง (2555: 13) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถทางการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 713) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า หมายถึง ความสามารถที่ทำให้เกิดผลในการทำงาน

ไพเราะ พุ่มมั่น (2551: 61-62) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถของสื่อในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ตามระดับเกณฑ์ที่คาดหวังไว้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับที่พึงพอใจ ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ สามารถทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างแท้จริง

การทดสอบหาประสิทธิภาพ

การทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนเป็นกระบวนการที่สำคัญ เมื่อผลิตสื่อการสอนขึ้นมาแล้ว เช่น ชุดกิจกรรม บทเรียนสำเร็จรูป แบบฝึกทักษะ จะต้องนำสื่อการสอนไปทดสอบหาประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการประกันว่าสื่อการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555: 2) กล่าวว่า การทดสอบประสิทธิภาพเป็นการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมที่ใช้กันโดยทั่วไป และเชื่อว่ามีมาตรฐานจะมี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การทดลองแบบ 1:1 เป็นการนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียน 3 คนที่มีความสามารถแตกต่างกันทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบการใช้นวัตกรรมและความสอดคล้องเหมาะสมในด้านต่าง ๆ อย่างละเอียด จากการสังเกตพฤติกรรมการใช้ของนักเรียนและนำมาแก้ไขข้อบกพร่องที่พบให้สมบูรณ์

2. การทดลองแบบกลุ่มเล็ก เป็นการนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นทดลองใช้กับนักเรียน 5-10 คน ที่มีความสามารถต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม ที่สร้างหรือพัฒนาขึ้น และนำผลมาแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง

3. การทดลองกลุ่มใหญ่ เป็นการนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นทดลองกับนักเรียน 20-30 คน ขึ้นไป เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของนวัตกรรม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 459) กล่าวว่า การทดสอบหาประสิทธิภาพ เริ่มจากการทดลองรายบุคคลเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของสื่อ แล้วนำไปทดลองกลุ่มเล็กประมาณ 6-10 คน เพื่อหาประสิทธิภาพเบื้องต้น และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ขึ้น แล้วจึงนำไปทดลองภาคสนาม โดยนำไปทดลองใช้ในชั้นเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 30-100 คน หากการสอนภาคสนามได้ค่า E_1/E_2 ไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้จะต้องปรับปรุงการสอน และทำการทดสอบหาประสิทธิภาพซ้ำอีก

บุญชม ศรีสะอาด (2555: 99) กล่าวว่า ขั้นตอนในการทดลองหาประสิทธิภาพมีขั้นตอน ดังนี้

1. ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง โดยนำสื่อไปทดลองกับนักเรียนหนึ่งคน ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเรียน จับเวลาที่ใช้ในการเรียน สัมภาษณ์หรือให้นักเรียนวิจารณ์สื่อนั้น แล้วนำข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

2. ทดลองกับกลุ่มย่อย โดยนำสื่อที่ได้จากการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 10 คน โดยมีการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ

3. ทดลองกับกลุ่มใหญ่ หลังจากทดลองและปรับปรุงแก้ไขสื่อทั้ง 2 ครั้ง แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียน 1 ห้อง นำผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

รัตนะ บัวสนธ์ (2552: 50-51) กล่าวว่า ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพมี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) เป็นการนำสื่อการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน โดยเลือกทดลองกับนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับต่ำ ระดับปานกลางและระดับสูงเพื่อที่จะศึกษาถึงข้อบกพร่องของภาษาที่ใช้ สื่อการสอน ลำดับของการนำเสนอความเหมาะสมของวิธีการนำเสนอ เนื้อหา ซึ่งการทดลองในขั้นนี้ไม่ได้ทดลองตามกระบวนการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ เนื่องจาก

ไม่ได้มุ่งเน้นที่จะนำเอาคะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนมาเป็นเครื่องตัดสินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนแต่อย่างใด แต่จะนำผลที่ได้มาพิจารณาปรับปรุงส่วนที่เห็นว่ายังบกพร่อง เช่น ภาษา เนื้อหา วิธีการนำเสนอ สื่อการสอนต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น

2. ขั้นทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:10) เป็นการนำสื่อการสอนที่ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับสูงและต่ำคละกัน ประมาณ 6-10 คน การทดลองในขั้นนี้เป็นการทดลองตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในสื่อการสอน ซึ่งขณะที่นักเรียนกำลังศึกษาจากสื่อการสอนนั้น ครูผู้สอนต้องคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน จับเวลาในการเรียน และคอยช่วยเหลือเมื่อนักเรียนประสบปัญหาในการเรียนหลังจากที่ศึกษาเนื้อหาจบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จากนั้นเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมดถ้าคะแนนที่ได้ออกมาเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ก็สามารถนำสื่อการสอนไปทดสอบประสิทธิภาพในการทดลองภาคสนามต่อไป แต่ถ้าคะแนนที่ได้ออกมาต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ก็จะต้องนำสื่อการสอนไปทดลองใช้แบบกลุ่มเล็กกับนักเรียนกลุ่มต่อไป เพื่อหาทางปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพในขั้นต่อไป

3. ขั้นทดลองภาคสนาม (1:100) ในการทดลองขั้นนี้จะเป็นการนำสื่อการสอนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ในชั้นเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 30-100 คน โดยดำเนินการทดลองตามกระบวนการเช่นเดียวกับการทดลองแบบกลุ่มเล็ก เพื่อพิจารณาแก้ไขปรับปรุงในข้อบกพร่องอีกเป็นขั้นสุดท้าย ซึ่งหากการทดลองภาคสนามชี้ให้เห็นว่าสื่อการสอนมีประสิทธิภาพไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ก็จะต้องนำไปปรับปรุงแก้ไข และทำการทดสอบหาประสิทธิภาพซ้ำอีก จนกระทั่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การทดสอบประสิทธิภาพ มี 3 ขั้นตอน คือ การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง การทดลองแบบกลุ่มเล็ก และการทดลองแบบภาคสนาม เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพของสื่อที่สร้างขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การหาประสิทธิภาพ

การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน เช่น ชุดกิจกรรม บทเรียนสำเร็จรูป แบบฝึกทักษะ เป็นกระบวนการที่สำคัญ เพื่อที่จะให้ทราบว่าเมื่อใช้สื่อกับผู้เรียนแล้วเกิดผลในการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการหาประสิทธิภาพไว้ ดังนี้

ประสาท เนืองเฉลิม (2556: 212-215) กล่าวว่า วิธีการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนมีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของนวัตกรรมการเรียนการสอนโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CVR = \frac{2N_e}{N} - 1$$

เมื่อ CVR แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล

N_e แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ เช่น ชุดกิจกรรม แผนการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากร้อยละของกระบวนการเรียนระหว่างเรียน โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น E_1/E_2 = 80/80, E_1/E_2 = 85/85 และ E_1/E_2 = 90/90 การหาค่า E_1 และ E_2 ใช้สูตร ดังนี้

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A}$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกส่วน

A แทน คะแนนเต็มของทุกส่วน

N แทน จำนวนนักเรียน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียน

เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะในที่นี้จะยกตัวอย่าง E_1/E_2 = 80/80 ดังนี้

1. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์

2. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียนโดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนการเรียน

4. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบ ทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบ หลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบใดถูกมีจำนวนไม่ถึง ร้อยละ 80 แสดงว่า นวัตกรรมการเรียนการสอนไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

บุญชม ศรีสะอาด (2553: 153-154) กล่าวว่า เมื่อครูทำการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีสอน หรือนวัตกรรม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการทดลองใช้ และหาประสิทธิภาพของสิ่งที่พัฒนาเพื่อที่จะมั่นใจในการที่จะนำไปใช้ต่อไป การหาประสิทธิภาพนิยมใช้เกณฑ์ 80/80 ซึ่งมี 2 แนวทาง ดังนี้

1. พิจารณาจากผู้เรียนจำนวนมาก (ร้อยละ 80) สามารถบรรลุผลระดับสูง (ร้อยละ 80) กรณีนี้เป็นนวัตกรรมสั้น ๆ ใช้เวลาน้อย เนื้อหาที่สอนมีเรื่องเรื่องเดียว เช่น ชุดกิจกรรม 1 บท ใช้เวลาสอน 1 ชั่วโมง เป็นต้น เกณฑ์ 80/80 หมายถึง มีไม่ต่ำกว่า 80 % ของผู้เรียนที่ทำได้ไม่ต่ำกว่า 80% ของคะแนนเต็ม

2. พิจารณาจากผลระหว่างดำเนินการ และผลเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง (เช่นร้อยละ 80) กรณีใช้การสอนหลายครั้งมีเนื้อหาสาระมาก (เช่น 3 บทขึ้นไป) มีการวัดผลระหว่างเรียนหลายครั้ง เกณฑ์ 80/80 มีความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

80 ตัวหลัง เป็นประสิทธิภาพของผลโดยรวม (E_2)

การหาประสิทธิภาพใช้สูตร ดังนี้

$$\text{ประสิทธิภาพ} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนที่ได้ทุกคน}}{\text{ผลรวมจากคะแนนเต็มทุกตน}} \times 100$$

ประสิทธิภาพจึงเป็นร้อยละของค่าเฉลี่ย เมื่อเทียบกับคะแนนเต็ม ซึ่งต้องมีค่าสูงจึงจะชี้ถึงประสิทธิภาพได้ กรณีนี้ใช้ร้อยละ 80

80 ตัวแรก ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการเกิดจากการนำคะแนนที่สอบได้ระหว่างดำเนินการ (นั่นคือระหว่างเรียน หรือระหว่างการทดลอง) มาหาค่าเฉลี่ยแล้วเปรียบเทียบเป็นร้อยละ ซึ่งต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของผล โดยรวมเกิดจากการนำคะแนนจากการวัดโดยรวมเมื่อสิ้นสุดการสอน หรือสิ้นสุดการทดลอง มาหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเป็นร้อยละ ซึ่งต้องได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

อนุวัติ คูณแก้ว (2554: 151) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน เช่น ชุดกิจกรรม บทเรียนสำเร็จรูป แบบฝึกทักษะ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้สูตร E_1/E_2 ดังนั้น สื่อการสอนที่นำมาหาประสิทธิภาพด้วยสูตรนี้ ต้องมีแบบฝึกหัดในแต่ละเนื้อหา หรือแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยที่ผู้วิจัยจะต้องให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด และแบบทดสอบหลังเรียน แล้วนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดมาคิดเป็นค่าร้อยละ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัย ได้กำหนดไว้ ซึ่งอาจจะเริ่มจาก 70/70 หรือ 80/80 ก็ได้ ความหมายของ 80/80 คือ

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยของผลรวมของคะแนนที่นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยของผลรวมของคะแนนที่นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

สูตรการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A}$$

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ	E_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนที่คิดเป็นร้อยละ
	E_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียนที่คิดเป็นร้อยละ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทั้งหมด
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนจะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80, 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อนั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่เนื้อหาง่าย ก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น สำหรับการศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) โดยวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ โดยตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 = 80/80

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การยอมรับประสิทธิภาพของสื่อการสอน เช่น ชุดกิจกรรม บทเรียนสำเร็จรูป แบบฝึกทักษะ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการยอมรับประสิทธิภาพไว้ ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558: 459) กล่าวว่า การยอมรับประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้นกำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

1. สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีค่าเกิน 2.5 เปอร์เซ็นต์
2. เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่ไม่เกิน 2.5 เปอร์เซ็นต์
3. ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5 เปอร์เซ็นต์ ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

ประสาท เนืองเฉลิม (2556: 215) กล่าวว่า การยอมรับประสิทธิภาพของสื่อการสอนมี 3 ระดับ คือ

1. สูงกว่าเกณฑ์ คือ ตั้งเกณฑ์ E_1/E_2 ไว้ แล้วได้ค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น ตั้งเกณฑ์มาตรฐานไว้ 90/90 แล้วคำนวณค่าประสิทธิภาพได้ 95/95
2. เท่าเกณฑ์ คือ ตั้งเกณฑ์ E_1/E_2 ไว้แล้วได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้พอดี เช่น ตั้งเกณฑ์มาตรฐานไว้ 90/90 แล้วคำนวณค่าประสิทธิภาพได้ 90/90
3. ต่ำกว่าเกณฑ์ คือ ตั้งเกณฑ์ E_1/E_2 ไว้ แล้วได้ค่าประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ไม่เกิน + 2.5 เปอร์เซ็นต์

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เมื่อได้ประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรมการเรียนการสอนแล้วนำค่าประสิทธิภาพที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานกำหนดไว้ เพื่อใช้ในการพิจารณา ซึ่งการยอมรับประสิทธิภาพมี 3 ระดับ คือ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เท่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และยอมรับความผิดพลาดได้ไม่เกิน 2.5 เปอร์เซ็นต์

7. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนไปในทางที่ดีขึ้น ผู้วิจัยเชื่อว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปในทิศทางที่ดีขึ้น

ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่สอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถสร้างความเพลิดเพลิน และความสนุกสนานต่อการเรียนรู้ทางภาษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

ทอธ (Toth, 1995: 8) กล่าวว่า เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนภาษา

ไรท์ เบทเทอริดจ์ และบักค์ (Wright, Betteridge and Buckby, 1998) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาในบรรยากาศที่ สนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่เกิดความเครียดและทำให้นักเรียนเกิดการฝึกภาษาอย่างมีความหมาย

เฉิน (Chen, 2005) กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมทางภาษาทั้งหมด คือ “การใช้ภาษา” เพราะในการเล่นเกมนักเรียนสามารถใช้ภาษาและพูดออกมาตามวิธีที่ต้องการได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2556: 139) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนดหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนาม เรียกว่า การแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ

เกศรินทร์ อ้วนภักดี (2548: 36-37) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้ เล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น เรียน และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

อนงค์ เชื้อสีดา (2549: 48) กล่าวว่า เกมทางภาษา (Language Games) มีการนำเกมมาใช้ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นอกจากนักเรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาได้อย่างดียิ่ง เกมที่จะใช้ได้ดีต้องมีลักษณะ 3 ประการ คือ การหา ข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) ตัวเลือก (Choice) และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)

วารุณี ยะปาน (2556: 62) ได้ให้ความหมายว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นทางภาษา ที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบและเสริมสมรรถภาพทางภาษา โดยมีจุดมุ่งหมาย มีกฎเกณฑ์มีกติกา จัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและสติปัญญา เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกความสามัคคีความเสียสละและความรักพวกพ้อง รวมทั้งการกล้าแสดงออก และยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากความหมายของเกมภาษาที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ดังนี้คือ เกม หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนในได้พัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ความสามารถในการเรียนภาษามุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่เครียด ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัวและเกมส่งผลให้นักเรียนได้ พัฒนาความสามารถด้านการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของเกม

ครูใช้เกมในชั้นเรียนเพื่อช่วยพัฒนาความคิด และช่วยเสริมแรงกระบวนการเรียนการสอน นอกจากนี้เกมช่วยใช้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น จึงมีนักวิชาการ นักการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังต่อไปนี้

ไรท์ เบทเทอริดจ์ และบักค์ (Wright, Betteridge and Buckby, 1994) แบ่งเกมฝึกภาษาออกเป็น 13 ประเภทดังนี้

1. เกมรูปภาพ (Picture Games)
2. เกมฝึกการคิด (Psychology Games)
3. มหัศจรรย์แห่งเกม (Magic Tricks)
4. เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน (Caring and Sharing Games)
5. เกมที่ใช้บัตรคำต่าง ๆ (Cards and Board Games)
6. เกมเกี่ยวกับเสียง (Sound Games)
7. เกมที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Story Games)
8. เกมที่เกี่ยวกับคำศัพท์ (Word Games)
9. เกมถูก - ผิด (True-False Games)
10. เกมฝึกความสามารถความจำ (Memory Games)
11. เกมแบบถาม - ตอบ (Question and Answer Games)
12. เกมฝึกการเดา (Question and Speculating Games)
13. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)

อมาโต แอนโธนี และเอ็ดเวิร์ด (Amato, Anthony and Edward, 1988: 147-256) กล่าวว่า เกมแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ เกมที่ใช้เล่นนอกชั้นเรียน เกมประเภทนี้ใช้เล่น เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินเพียงอย่างเดียว ไม่ได้เน้นที่เนื้อหาวิชาการ ประเภทที่สองคือ เกมที่ใช้เล่นในชั้นเรียน เป็นเกมประกอบการเรียนหรือเกมทางวิชาการ

โอเดลล์ และเฮด (O'Dell and Head, 2003) กล่าวว่าเราสามารถจัดเกมแต่ละประเภทประกอบในส่วนต่าง ๆ ของกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ซึ่งต้องคำนึงถึงระยะเวลา จุดประสงค์ สื่อประกอบการเรียนการสอน คำศัพท์ กิจกรรมหลักในการจัดการเรียน การสอน เป็นต้น ซึ่งสามารถจัดแบ่งประเภทของเกมได้ดังต่อไปนี้

1. เกมเกี่ยวกับการถามข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Information)
2. เกมเกี่ยวกับครอบครัว (The Family)
3. เกมกิจกรรมประจำวัน (Daily Activities)
4. เกมเกี่ยวกับบ้าน (Homes)
5. เกมเกี่ยวกับสถานที่ (In the Town, in the City)
6. เกมเกี่ยวกับการเดินทางและท่องเที่ยว (Travel and Tourism)
7. เกมเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม (Food and Drink)
8. เกมเกี่ยวการบรรยายลักษณะบุคคล (Describing People)
9. เกมเกี่ยวกับการบรรยายลักษณะสิ่งของ (Describing Things)

10. เกมเกี่ยวกับเพื่อนและความสัมพันธ์กับเพื่อน (Friends and Relationships)
11. เกมเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย (The Human Body)
12. เกมนันทนาการ (Leisure Time)
13. เกมการศึกษา (Education)
14. เกมเกี่ยวกับงาน (The World of Work)
15. เกมเกี่ยวกับเงินและการซื้อสินค้า (Money and Shopping)
16. เกมเกี่ยวกับกิจกรรมในอดีต (Past experiences)
17. เกมเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)
18. เกมเกี่ยวกับสังคมและสิ่งแวดล้อม (Social and Environmental Issues)

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษา แบ่งได้เป็นเกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขัน เกมเพื่อฝึกความสามารถทางภาษา โดย ครูสามารถนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้ ดังเช่น เกมที่ครูใช้ในการพัฒนาความสามารถการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ซึ่งครูควรจัดและปรับให้เข้ากับระยะเวลา ระดับชั้นของนักเรียน และสามารถ ใช้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

เกมเพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและพูดภาษาอังกฤษ

เกมที่เล่นเพื่อฝึกความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนั้นมีความหลากหลายและครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับศักยภาพและความพร้อมของนักเรียนและสอดคล้องครอบคลุมตามที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

เกม People to People

จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกความสามารถการเรียกชื่ออวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
2. เพื่อฝึกการออกคำสั่ง และการปฏิบัติตามคำสั่ง
3. เพื่อความสนุกสนานในการเรียนรู้

อุปกรณ์ อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

วิธีดำเนินการ 1. นำนักเรียนไปที่สนามในโรงเรียน หรือสถานที่ ๆ มีบริเวณกว้าง
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม Make a Circle
3. ให้นักเรียนจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน
4. ให้นักเรียนฟังคำสั่งของครู แล้วปฏิบัติตาม เช่น

ครู: Hand to hand. ให้แต่ละคู่ใช้มือประกบกัน
ครู: Knee to knee. ให้แต่ละคู่ใช้เข่าชนกัน
ครู: People to people. ให้ทุกคนเปลี่ยนคู่ใหม่
ครูอาจจะเปลี่ยนเข้าไปเล่นเสริมอีกคน จะเหลือผู้เล่น 1 คน ให้เป็นผู้มาสั่งแทนเพื่อฝึกการพูด

5. ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนเห็นว่าทุกคนเข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตามได้

วิธีประเมินผล

1. สังเกตการณ์ออกคำสั่ง
2. สังเกตการณ์ปฏิบัติตามคำสั่ง
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม และตรวจผลงาน

Restaurant Game

จุดประสงค์ 1. พูดและฟังในฐานะคนเสิร์ฟอาหารกับผู้มารับประทานในร้านได้
2. พูดสั่งอาหารในฐานะผู้มารับประทานอาหารในร้านได้
3. พูดทบทวนอาหารตามสั่งในฐานะคนทำอาหารได้

อุปกรณ์ บัตรรายการอาหาร

Thai Food	American Food
-Rice	-steak
-chicken curry	-beef chop
-vegetable soup	-salad
-sweet and sour meat	-cream soup

วิธีดำเนินการ

แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-7 คน ให้สมาชิกคนหนึ่งในแต่ละกลุ่มเป็นคน เสิร์ฟอาหาร และอีกคนหนึ่งเป็นคนทำอาหาร ที่เหลือเป็นคนมารับประทานอาหาร ใช้ประโยค สนทนากันดังต่อไปนี้

คนเสิร์ฟอาหาร: Can I help you, please?

คนมารับประทานอาหาร: I would like to have ....

ให้คนเสิร์ฟบอกชื่ออาหารที่สั่งของแต่ละกลุ่มให้คนทำอาหาร และคนทำอาหารพูดทบทวนชื่ออาหารอีกครั้ง

วิธีประเมินผล

1. สังเกตการณ์ออกคำสั่ง
2. สังเกตการณ์ปฏิบัติตามคำสั่ง
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม และตรวจผลงาน

Game Simon Says

จุดประสงค์ 1. ฟังคำสั่งและปฏิบัติได้ถูกต้อง

อุปกรณ์ บัตรคำสั่ง บัตรละ 1 คำสั่ง

-Sit down.

-Stand up.

-Open your book, please.

-Point to the window, please

-Close the book, please.

วิธีเล่น

ให้นักเรียนทุกคนในชั้นเล่นเกมนี้ และให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง ผู้ออกคำสั่งออกคำสั่งใน 2 ลักษณะดังนี้ (อาจใช้คำสั่งจากบัตรที่ให้ไว้)

1. ออกคำสั่งโดยมีข้อความ “Simon says” นำ เช่น “Simon says, stand up.” นักเรียนทุกคนต้องยืนขึ้น ถ้าผู้ใดไม่ปฏิบัติตามหรือปฏิบัติผิดคำสั่ง ต้องออกจากการเล่น

2. ออกคำสั่งโดยไม่มีข้อความ “Simon says” มานำ เช่น “Stand up.” นักเรียนไม่ต้องยืนขึ้น ถ้าผู้ใดยืนขึ้นหรือปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งต้องออกจากการเล่น ผู้ที่สามารถเล่นได้เป็นคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

วิธีประเมินผล

1. สังเกตการณ์ออกคำสั่ง
2. สังเกตการณ์ปฏิบัติตามคำสั่ง
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม และตรวจผลงาน

Talking Number Game

วัตถุประสงค์ 1. ฝึกความสามารถการฟังและการพูด อุปกรณ์ บัตรคำและบัตรตัวเลข

วิธีดำเนินการ 1. ให้ผู้เล่นเข้าแถวเป็นวงกลม

2. ครูแจกบัตรคำ หรือบัตรตัวเลข คนละ 1 บัตร

3. ครูให้นักเรียนร้องเพลง Good morning ขณะร้องเพลงให้เดินเป็นวงกลม

4. เพลงหยุดเมื่อใด ให้ผู้เล่นทุกคนหาคู่ของตน โดยกำหนดให้ผู้เล่นคนที่มี บัตรตัวเลขพูดประโยคว่า “Where are you, number one)?” ส่วนผู้ที่ถือบัตรคำศัพท์ก็พูดว่า “I'm here, my dear.”

5. เมื่อพบคู่แล้วให้รีบนั่งลง ครูตรวจความถูกต้อง

6. ดำเนินการเล่นกิจกรรมแบบเดิม โดยให้ทุกคนนำบัตรของตนเองไป เปลี่ยนกับเพื่อนด้านตรงกันข้าม และวิ่งกลับไปยืนที่เดิม

การประเมินผล

1. การสังเกตความสนใจ และความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
2. ตรวจสอบความถูกต้องในการจับคู่ และการพูดประโยค

ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้กล่าวว่า เกมทางภาษามีประโยชน์ต่อครู และนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้

ทอธ Toth (1995: 6) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนให้ฝึกภาษา

2. เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายทั้งด้านการใช้ภาษา การร่วมมือหรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

3. เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย

ไรท์ เบทเทอริดจ์ และบักค์ (Wright, Betteridge and Buckby, 1998) ได้กล่าวไว้ว่า เกมทางภาษาช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนจำนวนมากเกิดความสนใจและเอาใจใส่ต่อการเรียน

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539: 778-779) กล่าวว่า เกมทางภาษานั้นช่วย ให้นักเรียนได้ฝึกภาษาและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่วทางภาษา มีความมั่นใจ และกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นซึ่งเป็นผลดีต่อกาเรียนภาษาอังกฤษ

อนุภาพ คลโสภณ (2540: 35) กล่าวว่า เกมทางภาษาจะช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก การเล่นเกมจะมุ่งให้นักเรียนทำกิจกรรมจนลืมว่าตนเองกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมทางภาษานั้นตนก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ คล่องแคล่วขึ้น

สมคิด สร้อยน้ำ (2542: 243) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมว่า

1. ฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต พัฒนาสติปัญญา ความมีไหวพริบกล้า ตัดสินใจ เกมมีกติกาที่ต้องใช้ความคล่องแคล่วและสติปัญญาขณะเล่นเสมอ

2. เกมฝึกให้เป็นผู้ที่ยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น การเล่นเกมจะมีการแพ้ชนะซึ่งเป็นปกติ เมื่อครูใช้เกมเป็นกิจกรรมสอนบ่อย ๆ จะช่วยให้นักเรียนเป็นคนใจกว้างยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนและยอมรับผู้อื่นได้

3. ฝึกให้เป็นที่เคารพกติกาของสังคมเพราะเกมมีคติที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามการใช้เกมจึงช่วยส่งเสริมคุณธรรมของนักเรียน

4. เกมช่วยให้เกิดความสามัคคีในหมู่นักเรียนด้วยกัน เพราะในการเล่นเกมที่ต้องเล่นเป็นกลุ่มทุกคนจะต้องช่วยกัน

5. ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก

6. ช่วยเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น ความสามารถทางภาษา ความสามารถการคิด และตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2543: 14) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมทางภาษา ไว้ดังนี้

1. เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

2. ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งทางด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูด คำศัพท์ การสะกดตัว การอ่าน ตลอดจนรูปประโยคต่าง ๆ

3. นำสิ่งที่เป็นปัญหาการเรียนของนักเรียนมาฝึกซ้ำ

4. ฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตามคำสั่งและการ ใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ

5. ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543: 3-4) กล่าวว่า เกมทางภาษามีประโยชน์ต่อ กิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. ช่วยให้ครูทำให้เนื้อหากระจ่างชัดเจนง่ายต่อการเข้าใจ

2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการเรียนการสอนของครู

3. ครูใช้เกมเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดย การสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ

4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับนักเรียน

5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อน

6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย

7. เกมบางชนิดใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน

8. เกมช่วยลดความเข้มของเนื้อหาลงได้ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมความสามารถทางภาษาได้ทุกความสามารถทั้งในด้านการ ฟัง การพูด การอ่าน การเขียนและสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน

10. ใช้เกมได้หลายสถานการณ์

สรุปได้ว่า เกมทางภาษามีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก เพราะเกมจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถทางภาษา เนื้อหาในการเรียนเกิดความเข้าใจได้ง่าย เกมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านการฟังและการพูด เกมช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนจนลืมว่าตนเองกำลังเรียนอยู่และที่สำคัญที่สุดคือเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการใช้ภาษาอย่างมีความหมายและมีความสุข สนุกสนานไม่น่าเบื่อต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

8. แผนการจัดการเรียนรู้

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

ชนาธิป พรกุล (2554: 85) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เขียนไว้ล่วงหน้าทำให้ผู้สอนมีความพร้อมและมั่นใจว่าจะสามารถสอนได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และดำเนินการสอนได้ราบรื่น

ดวงกมล สินเพ็ง (2553: 79) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนหรือแนวทางการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และได้พัฒนาคุณภาพตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

ประสาท เนืองเฉลิม (2556: 168) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบและใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553: 281) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งเป็นแผนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นจากคู่มือครู หรือแนวการสอนหรือกรมวิชาการ ทำให้ผู้สอนทราบว่าจะสอนเนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใดสอนอย่างไร ใช้สื่ออะไรและวัดประเมินผลโดยวิธีใด

ศศิธร เวียงวะลัย (2556: 51) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนการสอนที่ครูหรือผู้สอนเป็นผู้จัดทำขึ้นจากแนวการจัดการเรียนการสอนของคู่มือครู ภายใต้กรอบเนื้อหาสาระที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดประสงค์วิธีการดำเนินการหรือกิจกรรมให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ สื่อการเรียนรู้และวิธีวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้นั้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553: 216) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผลที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนสิ่งที่ต้องการจัดการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าเพื่อจะให้ผู้เรียนไปสู่จุดหมายปลายทางที่หลักสูตรกำหนดหรือเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้หลายท่าน ดังนี้

ศศิธร เวียงวะลัย (2556: 52) ได้สรุปความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ คือ เป็นเครื่องมือในการสอนที่ช่วยให้ครูสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพความจริงของนักเรียน เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเกิดความมั่นใจในการสอน เป็นคู่มือสำหรับครูที่ทำการสอนแทน และเป็นคู่มือในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550: 2-3) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญและเป็นประโยชน์โดยตรงต่อครูผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้

1. ทำให้ครูผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอนยิ่งขึ้น
2. ทำให้การสอนของครูต่อเนื่อง
3. ทำให้ผู้เรียนเกิดความศรัทธาในตัวครู
4. ทำให้บทเรียนมีประโยชน์และมีความหมายต่อชีวิตจริงของผู้เรียน
5. เป็นแนวทางการสอนของผู้อื่นที่จำเป็นต้องสอนแทน
6. เป็นหลักฐานในการจัดผลการเรียน
7. เป็นหลักฐานในการพิจารณาผลงานของครู
8. เป็นผลงานแสดงให้เห็นว่างานการสอนเป็นวิชาชีพที่จะต้องได้รับการฝึกฝนมีลักษณะเฉพาะของวิชาชีพครู มิใช่ใคร ๆ ก็เป็นได้

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551: 58) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ครูผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง และทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย
3. ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่าจะสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้อะไร วัดและประเมินผลอย่างไร
4. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนใฝ่ศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จะจัดหาและใช้สื่อการเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล
5. ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับครูที่มาสอน (จัดการเรียนรู้) แทนได้
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษา

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553: 209) กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้เปรียบได้กับพิมพ์เขียวของวิศวกรสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิศวกรหรือสถาปนิก จะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้ฉันใด ผู้เป็นครูก็จะขาดแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ฉันนั้น ยิ่งผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองก็ยิ่งให้ประโยชน์มากเพียงนั้น และได้กล่าวถึงผลดีของการทำแผนการจัดการเรียนรู้สรุปได้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการสอน วิธีการเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้นเพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง

2. ช่วยให้ครูมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเองทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สอนได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตรและสอนได้ทันเวลา

3. เป็นผลงานวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้

4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้สอนแทนในกรณีที่ผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ คือ เป็นเครื่องมือในการสอนที่ช่วยให้ครูผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอน ครูมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้ล่วงหน้าช่วยให้ครูทราบว่าจะสอนอะไร สอนอย่างไร ทำให้การจัดการเรียนรู้ที่มีความหมายและครูอื่นก็สามารถสอนแทนได้เมื่อถึงคราวจำเป็น

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

ดวงกมล สินเพ็ง (2553: 79-80) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. ส่วนนำ ได้แก่ ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ห้องเรียน ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หัวข้อเรื่อง สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เวลาที่จัดการเรียนการสอน
2. มโนทัศน์หรือสาระสำคัญ
3. ผลการเรียนรู้หรือจุดประสงค์การเรียนรู้
4. เนื้อหาสาระ
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้
6. การประเมินผลการเรียนรู้
7. สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้
8. บันทึกหลังการจัดการเรียนการสอน

ชนาธิป พรกุล (2554: 356) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญมีวิธีเรียงลำดับ ดังนี้

1. เรื่อง เวลา
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. สาระการเรียนรู้
4. สาระสำคัญ

5. กิจกรรมการเรียนการสอน
- ขั้นครูนำเข้าสู่บทเรียน
- ขั้นผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้
- ขั้นผู้เรียนสรุปความรู้
- ขั้นผู้เรียนทำกิจกรรมวัดผล

6. สื่อการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้

7. การวัดผล
- สิ่งที่วัด
- เครื่องมือที่ใช้

8. การบันทึกผลหลังการสอน
- ผู้เรียน : ผลการเรียนรู้
- อื่น ๆ

ประสาท เนืองเฉลิม (2556: 169 -172) กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้มีลักษณะแตกต่างกันไปบ้าง แต่อย่างไรก็ตามหลักการเขียนมีลักษณะที่สามารถสังเกตใหญ่ ๆ ไม่แตกต่างกันโดยมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. ส่วนหัวเรื่อง เป็นส่วนแรกของแผนการจัดการเรียนรู้ที่บอกรายละเอียดเบื้องต้นของแผนการจัดการเรียนรู้

2. สาระสำคัญ เป็นส่วนที่นำเสนอข้อความที่เขียนเพื่อระบุให้เห็นแก่นหรือเห็นข้อสรุปที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากเรียนรู้เรื่องใด เรื่องหนึ่ง

3. จุดประสงค์ เป็นข้อความระบุคุณลักษณะด้านเนื้อหาความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

4. กิจกรรมการเรียนรู้ คือสภาพการณ์ที่ผู้สอนออกแบบเพื่อนำเสนอเนื้อหา วิธีการหรือการปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

5. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการกระทำเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551: 63) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วยส่วนประกอบสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นส่วนประกอบที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด ผู้เรียนระดับชั้นใดเรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมนานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้

1. สาระ
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. สาระสำคัญ

6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
   6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
   6.2 จุดประสงค์นำทาง
7. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา
8. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
9. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้
10. การวัดผลการประเมินผล ประกอบด้วย
    10.1 วิธีการประเมิน
    10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
    10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนบันทึกข้อสังเกตที่พบจากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ เช่น ปัญหาและแนวทางแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูลอื่น ๆ เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในการนำไปใช้ต่อไป อีกส่วนหนึ่งของท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน ได้แก่ ใบงาน แบบทดสอบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้น ๆ เป็นต้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553: 216-217) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญดังนี้

ส่วนนำ : รายวิชา/กลุ่ม ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หรือชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ เวลาที่สอน

1. มาตรฐานการเรียนรู้
2. ตัวชี้วัดชั้นปี
3. สาระสำคัญ
4. จุดประสงค์การเรียนรู้
5. สาระการเรียนรู้
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. การวัดผลประเมินผล
8. สื่อและแหล่งเรียนรู้
9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้ ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ และท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้
2. ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย
   2.1 สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้
   2.2 ผลการเรียนรู้

2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้
2.4 สาระสำคัญ/แนวความคิดหลัก
2.5 สาระการเรียนรู้
2.6 หลักฐานการเรียนรู้
2.7 การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้
2.8 กิจกรรมการเรียนรู้
2.9 สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้
2.10 กิจกรรมเสนอแนะ/กิจกรรมต่อเนื่อง
3. ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย
3.1 ความเห็นของผู้บังคับบัญชาหรือผู้ได้รับมอบหมาย
3.2 บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีรูปแบบตายตัวขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาแต่ละแห่งจะกำหนด อย่างไรก็ตามลักษณะส่วนใหญ่ของแผนการจัดการเรียนรู้ จะคล้ายคลึงกัน นักวิชาการหลายท่านได้กำหนดรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551: 60-62) กล่าวว่า รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้นิยมใช้กันโดยทั่วไปมี 3 รูปแบบใหญ่ ๆ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย เขียนโดยใช้ประเด็นทั้ง 10 ประเด็นมากำกับ แต่การลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนจะเขียนเป็นเชิงบรรยายกิจกรรมตามที่ครูจัดเตรียมไว้ เช่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่..............................

เรื่อง....................................ระยะเวลา..............................คาบ/ชั่วโมง....................

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. จุดประสงค์ปลายทาง
4. จุดประสงค์นำทาง
    4.1. ....
5. เนื้อหาสาระ ....
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียน...
7. กิจกรรมการเรียนการสอน ....
8. การวัดและประเมินผล...
9. กิจกรรมเสนอแนะ..
10.บันทึกผลหลังการสอน...

ลงชื่อ..............................ผู้สอน

(.................................)

2. แผนการสอนแบบตาราง เขียนโดยใช้ประเด็นสำคัญที่เป็นองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มากำกับและบรรจุองค์ประกอบสำคัญลงในตารางเกือบทั้งหมด ดังตัวอย่าง เช่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ....

จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์	กระบวนการ	การวัดประเมินผล
จุดประสงค์การเรียนรู้ : จุดประสงค์ปลายทาง : จุดประสงค์นำทาง :					

ลงชื่อ...............................ผู้สอน
(...................................)

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบพิสดาร เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีรายละเอียดมากขึ้น การลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนแยกเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนปฏิบัติ และสิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติซึ่งสอดคล้องกัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่...................................

เรื่อง..ระยะเวลา.........................คาบ/ชั่วโมง.....................

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. จุดประสงค์ปลายทาง
4. จุดประสงค์นำทาง
   4.1 ....
   4.2 ....
5. เนื้อหาสาระ ....
6. สื่ออุปกรณ์การเรียนการสอน..
7. กิจกรรมการเรียนการสอน...

ขั้นตอนจุดประสงค์นำทาง	กิจกรรมการเรียนการสอน		วิธีวัดผลระหว่างเรียน
	ครู	นักเรียน	

8. การวัดผลและประเมินผล...
9. กิจกรรมเสนอแนะ...
10.บันทึกผลหลังการสอน..

10.1 ผลการสอน

10.2 ปัญหา/อุปสรรค

10.3 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ลงชื่อ..............................ผู้สอน

(..................................)

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553: 282 - 285) ได้สรุปรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อ รูปแบบนี้จะเรียงลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องตีตาราง รูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียน แต่มีส่วนเสียคืออยากต่อการดูให้สัมพันธ์ในแต่ละหัวข้อ ดังตัวอย่าง เช่น

แผนการเรียนรู้ หน่วยที่... หน่วยย่อยที่..............................ชั้น.......................
เรื่อง..เวลาเรียน..คาบ

1. สาระสำคัญ

....

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ปลายทาง

....

2.2 จุดประสงค์นำทาง

....

3. สาระการเรียนรู้

....

4. สื่อการเรียนรู้

....

5. การบูรณาการปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

5.1 ความพอประมาณ

5.2 ความมีเหตุผล

5.3 ความมีภูมิคุ้มกัน

5.4 เงื่อนไขคุณธรรม

5.5 เงื่อนไขความรู้

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

6.2 ขั้นเสนอความรู้ใหม่

6.3 ขั้นฝึกทักษะ

6.4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้

6.5 ขั้นสรุปความรู้

7. การวัดและประเมินผล

....

8. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติมหลังจัดการเรียนรู้

....

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย หรือเรียงหัวข้อ เป็นรูปแบบที่เขียนลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นเชิงบรรยายกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยไม่ระบุชัดเจนว่านักเรียนทำอะไร

(ดังตัวอย่าง)

กลุ่มสาระ .... ชั้น ....
ภาคเรียนที่ ....
ชื่อแผน .... เวลา ....ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 ....

1.2 ....

2. สาระการเรียนรู้

2.1 ....

2.2 ....

3. การบูรณาการปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3.1 ความพอประมาณ

3.2 ความมีเหตุผล

3.3 ความมีภูมิคุ้มกัน

3.4 เงื่อนไขคุณธรรม

3.5 เงื่อนไขความรู้

4. แหล่งการเรียนรู้

4.1 ....

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

5.2 ขั้นเสนอความรู้ใหม่

5.3 ขั้นฝึกทักษะ
5.4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้
5.5 ขั้นสรุปความรู้

6. กระบวนการวัดและประเมินผล
6.1 ....

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบกึ่งตาราง รูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด แม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่าน ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้อชัดเจน

ดังตัวอย่าง

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้.. ชั้น.....................
หน่วยที่ .... เรื่อง ....เวลา.. ....ชั่วโมง
วันที่ ....
สาระสำคัญ ....
จุดประสงค์ปลายทาง
1. ....
2. ....

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	สาระการเรียนรู้	การบูรณาการปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	หมายเหตุ
		1.ความพอประมาณ .... 2. ความมีเหตุผล .... 3. ความมีภูมิคุ้มกัน .... 4. เงื่อนไขคุณธรรม .... 5. เงื่อนไขความรู้	1. ขั้นนำ .... 2. ขั้นจัดการเรียนรู้ .... 3.ขั้นสรุป .... 4. ขั้นวัดผล			

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กันโดยทั่วไปมีหลายรูปแบบ แต่ที่นิยมใช้มี 3 รูปแบบ คือ รูปแบบเรียงหัวข้อ รูปแบบบรรยาย และรูปแบบตาราง

สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิจัยเลือกใช้รูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อหรือความเรียง

9. ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2556: 793) ได้ให้ความหมาย คำว่า พอใจ หมายถึง สมใจ ชอบใจ เหมาะ และคำว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ

พรรณี ชูทัยเจนจิต (2550: 14) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกในทางบวกความรู้สึกที่ดีที่ประทับใจต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าและบริการ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด

ประสาท เนืองเฉลิม (2558: 123) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นพฤติกรรมของผู้เรียนแสดงออกถึงความพอใจในประสบการณ์การเรียนรู้ที่อาจจะอยู่ในรูปของการพูด การเขียน หรือการแสดงท่าทีที่บ่งบอกถึงความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 122) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกร่วมของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงาน

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2549: 142) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งอาจมากหรือน้อยก็ได้ของบุคคลแต่ละคน ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นความรู้สึกที่อาจดำรงอยู่ได้นานพอสมควร

สมนึก ภัททิยธนี (2555: 38) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าต่าง ๆ เป็นผลมาจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้านั้นแล้วพอใจต้องการหรือดีอย่างไร

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้นความพึงพอใจในการเรียน หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีต่อการเรียนรู้จนบรรลุผลหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม การที่ผู้ปฏิบัติจะเกิดความพึงพอใจในกิจกรรมหรือการทำงานนั้นมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับสิ่งจูงใจในงานนั้น การสร้างสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิดกับผู้ปฏิบัติงานเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามจุดประสงค์ มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังนี้

Maslow (ทิศนา แขมมณี, 2553: 69; อ้างอิงมาจาก Maslow, 1962: unpaged) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึง ความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติของมนุษย์อย่างเป็นลำดับขั้น กล่าวคือ “มนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือมีความพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีก ความต้องการของคนเราอาจจะซ้ำซ้อน ความต้องการหนึ่งยังไม่หมดอาจจะเกิดความต้องการหนึ่งเกิดขึ้นอีกได้” หากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง

อย่างเพียงพอ ก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมที่ต้องการให้สังคมยอมรับ และสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้น ได้นำแนวคิดนี้มาจัดการเรียนในการสอน ดังนี้

1. การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สามารถให้เข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกของความต้องการของบุคคล

2. การจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี จำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

3. ในกระบวนการเรียนการสอน หากครูสามารถหาได้ว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความต้องการอยู่ในระดับขั้นใด ครูสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนนั้นเป็นแรงจูงใจช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

4. การช่วยให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตนอย่างเพียงพอ การให้อิสรภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง

Thorndike (ทิศนา แขมมณี, 2553: 69; อ้างอิงมาจาก Thorndike, 1993: 56-57) มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบบุคคลจะมีการลองถูกลองผิด พอใจมากที่สุดเมื่อเกิดการเรียนรู้แล้ว บุคคลจะใช้รูปแบบการตอบสนองที่เหมาะสมเพียงรูปแบบเดียวและจะพยายามใช้รูปแบบนั้นเชื่อมโยงในสิ่งเร้าในการเรียนรู้ต่อไปเรื่อย ๆ กฎของ Thorndike สรุปได้ดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ การเรียนรู้นั้นจะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้

3. กฎแห่งการใช้ (Law of use and disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ความมั่นคงของการเรียนจะเกิดขึ้น หากได้นำมาใช้บ่อย ๆ หากไม่ได้นำมาใช้อาจจะลืมได้

4. กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนต่อไป ถ้าไม่ได้รับผลที่พึงพอใจ จะไม่อยากเรียน ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากน้อยเพียงใด นั่นคือสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) และศึกษาการสร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 67 - 71) มีลำดับการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาข้อความแสดงถึงความพึงพอใจและสร้างแบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับคะแนนของความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ ระดับ 5, 4, 3, 2, 1 และกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายดังต่อไปนี้

ระดับ 5 4.50 – 5.00 หมายถึง พอใจระดับมากที่สุด
ระดับ 4 3.50 – 4.49 หมายถึง พอใจระดับมาก
ระดับ 3 2.50 – 3.49 หมายถึง พอใจระดับปานกลาง
ระดับ 2 1.50 – 2.49 หมายถึง พอใจระดับน้อย
ระดับ 1 1.00 – 1.49 หมายถึง พอใจระดับน้อยที่สุด

2. การกำหนดข้อความในแบบสอบถามควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1 ข้อความแสดงถึงความรู้สึก ความเชื่อ หรือความตั้งใจในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดลงไป ไม่ใช่เป็นข้อเท็จจริง

2.2 ข้อความต้องสั้น เข้าใจง่ายและชัดเจน ข้อความมีคุณภาพจะใช้ 15 ข้อความ

3. นำเสนอแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ และนำไปหาความเชื่อมั่น

4. พิมพ์เป็นฉบับจริง นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การวัดความพึงพอใจ

บุญชม ศรีสะอาด (2553: 63 - 71) ได้เสนอเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจ เช่น แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยชุดข้อคำถามที่ต้องการให้กลุ่มตัวอย่างตอบโดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ หรือกรณีที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้ หรืออ่านยาก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็นของบุคคล มีรายละเอียด ดังนี้

1. โครงสร้างแบบสอบถาม มีส่วนประกอบโครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วนคือ

1.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม เป็นส่วนแรกของการสอบถาม โดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้ตอบแบบสอบถาม คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถามและวิธีตอบ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และตอนสุดท้ายจะกล่าวขอบคุณล่วงหน้า แล้วระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถาม

1.2 สถานภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา

1.3 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อคำถามวัดพฤติกรรมย่อย ๆ นั้น

2. รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิด หรือแบบปลายปิด แบบสอบถามฉบับหนึ่งอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้ ดังนี้

2.1 ข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open–ended Form or Unstructured Questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้เลือกตอบ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบ โดยใช้คำพูดของตนเอง

2.2 ข้อคำถามปลายปิด (Closed Form or Unstructured Questionnaire) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้เขียนเขียนเครื่องหมายลงหน้าข้อความ หรือตรงกับช่องที่เป็นความจริงหรือความเห็นของตนมีหลายแบบ ได้แก่

2.2.1 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริง ความคิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียวจาก 2 คำตอบ

2.2.2 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริง ความคิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ

2.2.3 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนได้หลายคำตอบ

2.2.4 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบตามระดับความคิดเห็นของตนอาจจัดในรูปของตาราง

2.2.5 แบบผสม หมายถึงมีหลายแบบอยู่ด้วยกัน

2.2.6 แบบให้เรียงลำดับความสำคัญ โดยเขียนเรียงลำดับความชอบต่อสิ่งนั้น

2.2.7 แบบเติมคำสั้นๆ ลงในช่องว่าง สิ่งที่เติมมีความเฉพาะเจาะจง

3. หลักเกณฑ์การสร้างแบบสอบถาม มีดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายให้แน่นอนว่าต้องการถามอะไร

3.2 สร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.3 เรียงข้อคำถามตามลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กันตรงหัวข้อที่ได้วางโครงสร้างไว้

3.4 ไม่ควรให้ผู้ตอบตอบมากเกินไป เพราะจะทำให้เบื่อหน่าย ไม่ให้ความร่วมมือหรือตอบโดยไม่ตั้งใจ

3.5 ให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความลำบากน้อยที่สุดในการตอบ ดังนั้นควรใช้ข้อคำถามแบบปลายปิด ผู้ตอบแบบสอบถามเพียงแต่กาตอบในแบบสอบถาม

3.6 สร้างข้อคำถามให้มีลักษณะที่ดี คือมีลักษณะดังนี้

3.6.1 ใช้ภาษาที่ชัดเจนเข้าใจง่ายไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน

3.6.2 ใช้ข้อความที่สั้นกะทัดรัด ไม่มีส่วนฟุ่มเฟือย

3.6.3 เป็นข้อคำถามที่เหมาะสมกับผู้ตอบ โดยคำนึงถึงสติปัญญา ระดับการศึกษาและความสนใจของผู้ตอบ

3.6.4 แต่ละข้อควรถามเพียงปัญหาเดียว

3.6.5 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะตอบได้หลายทาง

3.6.6 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเบื่อหน่าย ไม่รู้เรื่อง หรือไม่สามารถตอบได้

3.6.7 หลีกเลี่ยงคำที่ผู้ตอบตีความแตกต่างกัน เช่น บ่อย ๆ เสมอๆ รวยโง่ ฉลาด

3.6.8 ไม่ใช้คำถามที่เป็นคำถามนำผู้ตอบให้ผู้ตอบตามแนวหนึ่งแนวใด

3.6.9 ไม่เป็นคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเกิดความลำบากใจหรืออึดอัดใจที่จะตอบ

3.6.10 ไม่ถามในสิ่งที่รู้แล้ว หรือวัดด้วยวิธีอื่นได้ดีกว่า

3.6.11 ไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ

3.6.12 คำตอบที่ให้เลือกในข้อคำถาม ควรให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนสามารถเลือกตอบได้ ตรงกับความจริงตามความเห็นของเขา

4. มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นมาตราวัดชนิดหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือประเภทแบบสอบถาม แบบวัดด้านจิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ฯ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

4.1 มีระดับความเข้มข้นให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็น เหตุผลสภาพความเป็นจริง ตั้งแต่ 3 ระดับ ขึ้นไป

4.2 ระดับที่เลือกอาจเป็นชนิดที่มีด้านบวกและด้านลบในข้อเดียวกันหรือมีเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง โดยที่อีกด้านหนึ่งจะเป็นศูนย์หรือระดับน้อยมาก

4.3 บางข้อมีลักษณะเชิงนิมาน บางข้อมีลักษณะเชิงนิเสธ

4.4 สามารถแปลงผลตอบเป็นคะแนนได้ จึงสามารถวัดความคิดเห็นคุณลักษณะด้านจิตพิสัยออกมาในเชิงปริมาณได้ โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ข้อความที่กล่าวในเชิงนิมาน		ข้อคำถามที่กล่าวเชิงนิเสธ	
มากที่สุด	5 คะแนน	มากที่สุด	1 คะแนน
มาก	4 คะแนน	มาก	2 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน	ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน	น้อย	4 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน	น้อยที่สุด	5 คะแนน

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจเป็นการให้ค่าความรู้สึกของเราที่ต้องสัมผัสกับโลกทัศน์เกี่ยวกับความหมายของการจัดการสภาพแวดล้อม ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการจัดการสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกดี-เลว พอใจ- ไม่พอใจสนใจ-ไม่สนใจ เป็นต้น สามารถที่จะวัดได้โดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์หรือการสังเกต ในงานวิจัยนี้ ใช้แบบสัมภาษณ์ แบบเขียนแสดงความคิดเห็น และแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ C-Games ซึ่งความพึงพอใจในที่นี้ คือ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถทางการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

10. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนั้นมีนักการศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัยหลายท่านได้พัฒนาขึ้น ดังนั้น เพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยขอนำเสนองานวิจัยที่สำคัญ ๆ ดังนี้

งานวิจัยต่างประเทศ

เลตึกค์ และพิเสคกา (Lesiuk & Piasecka, 1990: 37-39) ได้ทดลองใช้เกมเพื่อศึกษาความรู้ของนักเรียนที่ได้จากการเรียนวิชาประวัติศาสตร์อังกฤษและอเมริกันแทน การทดสอบด้วยการทำข้อสอบในการทดลองผู้วิจัยได้ใช้แผนที่ของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งสามารถทำเครื่องหมายลงไป ได้เกมที่ใช้ประกอบในรายการคำถามในการเลือกเมืองแต่ละเมือง คำถามจะถูกตั้งเป็นกลุ่มตามจำนวนคะแนนของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า เกมที่น่าตื่นเต้นและท้าทายช่วยกระตุ้นให้นักเรียนค้นหาคำตอบที่ถูกต้อง และเกมยังกระตุ้นความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษได้ดีเท่ากันกับกระบวนการคิด นักเรียนแสดงความรู้ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ แสดงให้เห็นว่าเกมมีส่วนช่วยให้ภาพรวมของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้งหมดทุกด้านซึ่งสอดคล้องกับ กอดาร์ท (Gaudart, 1991: 22-26) ได้สรุปผลการทดลองใช้เกมกระดานดำในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ซึ่งผลการใช้พบว่า เกมเป็นที่ยอมรับในระดับที่มาก และมีความแตกต่างในการยอมรับมากกว่าเกมอื่น ถ้าเกมชนิดหนึ่งเป็นที่ยอมรับในกลุ่มหนึ่งอาจไม่เป็นที่ยอมรับในอีกกลุ่มหนึ่งของระดับอายุที่เท่ากัน อีกเหตุผลหนึ่งคือ ประสิทธิภาพของนักเรียน ถ้าเกมที่ใช้เป็นเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับทางภาษา นักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่าย ถ้าเกมทางภาษายากเกินไปนักเรียนจะใช้ภาษาแม่ในการสื่อสาร หรือทำตามคำสั่งในระดับกลาง และเกมในการเล่นทั้งหมดในภาษาแม่มากกว่าภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก อย่างไรก็ตามเกมจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับระดับของนักเรียน ซึ่งจะเป็นการง่ายมากหากนักเรียนในชั้นทั้ง 40 คนมีระดับภาษาในระดับเดียวกัน และการศึกษาของ เฉิน (Chen, 2008) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อแสดงทักษะทางการสื่อสารในการเรียนรู้ภาษาพบว่า เกมสามารถกระตุ้นให้เกิดทักษะทางการสื่อสารได้เพราะนักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันและใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารซึ่งกันและกัน นอกจากนั้นเกมยังทำให้นักเรียนรู้สึกว่าประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษ และการศึกษาของ ฟินลินสัน (Finlinson, 1997: 70) ซึ่งศึกษาเรื่องเกมทำให้เกิดความร่วมมือเป็นการพัฒนา ลักษณะนิสัยของนักเรียนในการเข้าสังคม โดยทดลองกับนักเรียนชายและนักเรียนหญิง จำนวน 20 คน อายุประมาณ 4 ปี สรุปว่า หลังจากการใช้เกมความร่วมมือแล้วนักเรียนมีลักษณะการเข้าสังคมในด้านบวกสูงขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีรายงานที่ใช้เพลงกิจกรรมประกอบจังหวะร่วมกับการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาใน ประเทศบังคลาเทศ ซึ่งผลการศึกษาพบว่าเพลงสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียนและยัง พบว่า เกมช่วยพัฒนาให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารได้เป็นอย่างดีและเป็นเครื่องมือในการสร้าง บรรยากาศในชั้นเรียนภาษาอังกฤษเพราะนอกจากทำให้การเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานแล้ว นักเรียนยังเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดพัฒนาการด้านร่างกายจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายและเกมยังสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีทั้งระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนได้อีกด้วย มหาวิทยาลัยดาห์กา (Dhaka University, 2009: 161–172) เช่นเดียวกับการศึกษาของ นูรอิซนายนี (Nurisnaini, 2000) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมและเพลงในการสอน พบว่าเกมและเพลงเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

งานวิจัยในประเทศ

สำหรับการศึกษาในประเทศมีการศึกษาการใช้เกมเพื่อเพิ่มทักษะในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนในหลายระดับชั้น ตั้งแต่ระดับอนุบาลระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 - ปีที่ 5 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

นันทมน โค้ทส์ (2558: 6) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนดรุณาราชบุรี วิเทศศึกษาโดยใช้วิธีสอนภาษาตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กันยารัตน์ เพิงสา (2553: 58) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรม เพลงและเกม ผลการศึกษาพบว่า การใช้กิจกรรมเพลงสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทางด้านภาษาได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการฟังและการพูด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียนในด้านภาษา สติปัญญาและอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

วารุณี ยะปาน (2556:134) ทำการศึกษาความสามารถด้านการฟัง-พูดและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จันทิมา แหวนเพ็ชร (2556: 88-96) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดด่านทับตะโก ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เดือนนภา ทองมาก (2558: 68-69) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพุคาย ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมและเพลงหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (2550: 78) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 77.86 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะการพูด คิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็มได้ 85.52, 70.86 และ 85.52 ตามลำดับ ส่วนทักษะการฟังไม่ผ่านเกณฑ์ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่านักเรียนมีความสามารถคิดเกมตามโครงสร้างที่เรียนได้ นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้นมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษอีกด้วย

สุรชาติ บุรณศิริ (2558: 81) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางกระโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551: 65) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนของนักเรียนโดยใช้เกม มีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเป็นร้อยละ 29.33 และ 3.58 ผลการเรียน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 61.33 และ 64.00 ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และเจตคติการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อเกมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

สุชาติ ทั่งสถิรสิมา (2554: 72) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One-Shot Case Study ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารคิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านคิดเป็นร้อยละ 91.43 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่าผ่านทั้งคะแนนและจำนวนนักเรียน นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์ (2556: 66-102) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงาน ปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ด้านการฟังและพูดให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา ก่อนและหลังโดยใช้ชุดกิจกรรมเน้นงานปฏิบัติ เพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านฟังและการพูด 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อ ชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา ประชากรใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยาที่กำลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบสัมภาษณ์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) ชุดกิจกรรมแบบ เน้นงานปฏิบัติทักษะฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบประเมินการฟัง 6) แบบประเมินการพูด 7) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 90.27/94.95 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมมีค่าดัชนีประสิทธิผลความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับร้อยละ 33 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

ลดาวัลย์ ศรีประดิษฐ์ (2556: 84-90) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเรื่อง “Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ โดยมี วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน บ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ เพื่อวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม กิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้การบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน บ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 20 คน ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้การบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้คือ การหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ผลปรากฏว่า ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50/80.33 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

วจีพร สุขสมบูรณ์ (2550: 83) ได้ทำการวิจัยการออกแบบและสร้างชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา เรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลจากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้ชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมทางภาษาเรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.03/73.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก

อรุณี วงศ์จันทร์แสง (2557: 75-79) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูดโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง Welcome to Nan สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธุกิจประชาสรรค์ รัชมังคลาภิเษกจังหวัดน่าน โดยมีวัตถุประสงค์ ได้แก่ เพื่อสร้าง หาประสิทธิภาพ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ใช้ชุดกิจกรรมกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้าน ทักษะการพูดโดยใช้ทักษะการพูดโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง Welcome to Nan สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธุกิจประชาสรรค์รัชมังคลา ภิเษกจังหวัดน่าน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนสาธุกิจประชาสรรค์ รัชมังคลาภิเษก ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้าน ทักษะการพูด เรื่อง Welcome to Nan จำนวน 4 ชุด รวมเป็นเวลา 16 ชั่วโมง แบบสัมฤทธิ์แบบวัดความพึงพอใจของชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูดมีประสิทธิภาพโดยเฉลี่ยร้อยละ 77.23/78.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70/70 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูด อยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าว มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารใช้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมอันประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นนำ โดยผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของบทเรียน ทบทวนความรู้เดิมเชื่อมโยง สถานการณ์ให้เข้ากับบทเรียน และครูต้องสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

2. ขั้นสอน ในขั้นนี้ประกอบด้วยขั้นย่อย ดังต่อไปนี้

2.1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) โดยให้ครูเสนอบริบทหรือ สถานการณ์แก่นักเรียน อาจใช้อุปกรณ์การสอน เช่นรูปภาพ หรือเล่าเรื่อง ส่วนการนำเสนอ เนื้อหาทางภาษาให้แก่นักเรียน ก็ทำได้โดยการฟังหรืออ่านข้อความสำคัญ เนื้อหาที่เสนอต้อง เป็นเนื้อหาที่มีบริบทหรือหัวข้อทางภาษา (Functions) กำกับอยู่ด้วย อาจจะเป็นเรื่องราวหรือบทสนทนา ไม่ควรเป็นประโยคเดี่ยว ๆ และเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ก็อาจให้นักเรียนได้สนทนากันโต้ตอบกัน

2.2 ขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุม เช่น ฝึกตามตัวอย่างจนกระทั่งสามารถจดจำ และใช้รูปแบบภาษานั้นได้ แต่ยังไม่เน้นด้านความหมาย ดังนั้น ในการฝึกแบบนี้นักเรียนอาจจะเข้าใจหรือไม่ เข้าใจความหมายของรูปแบบภาษาที่ใช้ในการฝึกก็ได้ การฝึกอาจทำได้โดยฝึกพร้อมกันทั้งชั้น ฝึกทีละคน เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยเน้นที่ความถูกต้องของรูปแบบภาษาเป็นสำคัญ การฝึกก็ควรจะใช้เวลาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เปรียบเหมือนเป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ภาษาในชั้นเรียน กับการนำภาษาไปใช้จริงในห้องเรียน ครูให้นักเรียนฝึกในรูปแบบของการเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาโดยเน้นความถูกต้องของรูปแบบภาษา และความเข้าใจความหมายของรูปแบบภาษาที่ใช้ในการฝึก ดังมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.3.1 แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อที่จะให้การฝึกในแต่ละครั้งเป็นการฝึกอย่างมีความหมาย เช่น ฝึกแล้วสามารถฟังและพูดเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนตัวได้

2.3.2 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น ครูอธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่นให้นักเรียนเข้าใจในการเล่นอย่างถ่องแท้ ซึ่งจะทำให้ทุกคนปฏิบัติในแนวเดียวกัน ทุกคนต้องเข้าใจว่าตนต้องทำอะไรบ้าง

2.3.3 สาธิตการเล่น ครูและตัวแทนนักเรียนสาธิตการเล่น หรือให้ นักเรียนลองเล่นดูเป็นตัวอย่างสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เป็นการเสียเวลาในการเล่นเกม และถ้าให้นักเรียน เล่นโดยไม่สาธิต หรือทดลองเล่นเกมอาจทำให้นักเรียนสับสนและไม่เข้าใจกติกาการเล่นเกมได้

2.3.4 เล่นเกม เมื่อนักเรียนทราบจุดมุ่งหมายและรู้วิธีการเล่นรวมทั้ง กติกาแล้วจึงให้นักเรียนเล่นเกม โดยครูคอยดูแลควบคุม จัดลำดับการเล่นเพื่อให้การเล่นเป็นไป ด้วยความเรียบร้อยและเสร็จสิ้นตามขั้นตอน ตลอดทั้งการตัดสินผลการเล่นเกม

2.3.5 สรุปผลหลังการเล่น ในขั้นนี้ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลการเล่นเกมว่าดีหรือไม่ดีเพียงใด ถูกต้องตามกติกาหรือไม่ รวมทั้งสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม และนักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกมบ้าง เช่น คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ หรือบริบทในเนื้อหาที่เรียน ซึ่งจะนำไปสู่ขั้นสรุปต่อไป

3. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนจบไปแล้ว จากการเล่นเกมนักเรียนต้องพยายามสรุปเนื้อหาที่เรียนด้วยตัวนักเรียนเอง

4. ขั้นวัดผลและประเมินผล ในขั้นนี้ครูต้องใช้การประเมินในลักษณะของการทดสอบความสามารถด้านการฟังและการพูด และใช้การวัดหลาย ๆ แบบ เช่น การสังเกตจาก การร่วมกิจกรรม การตอบคำถาม สนทนาซักถาม ตรวจแบบฝึกหัด รวมถึงทำแบบทดสอบหลังเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ซึ่งโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตั้งอยู่ที่เลขที่ 6 หมู่ที่ 1 ถนนสุขยางค์ สาย 401 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา รหัสไปรษณีย์ 95130 อยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอบันนังสตาประมาณ 6 กิโลเมตร ห่างจากศาลากลางจังหวัดยะลาประมาณ 33 กิโลเมตร

ในปี 2561 มีจำนวนครู 24 คน จำแนกเป็น ข้าราชการครู 17 คน พนักงานราชการ 4 คน ครูอัตราจ้าง 1 คน เจ้าหน้าที่อื่น ๆ 1 คน มีจำนวนนักเรียนจำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน รวม 380 คน จำแนกเป็น ระดับปฐมวัย 84 คน ระดับประถมศึกษา 296 คน ซึ่งจัดเป็นโรงเรียนขนาดกลาง

นักเรียนมีทักษะในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณเป็นไปตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดในแต่ระดับชั้น มีความสามารถในการคิดจำแนก แยกแยะ ใคร่ครวญไตร่ตรอง พิจารณาอย่างรอบคอบโดยใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล มีความสามารถในการรวบรวมความรู้ได้ทั้งด้วยตนเองและการทำงานเป็นทีม เชื่อมโยงองค์ความรู้ และประสบการณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อาจเป็นแนวความคิด โครงการ โครงงาน ชิ้นงาน ผลผลิตความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อพัฒนาตนเอง และสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน อย่างสร้างสรรค์ และมีคุณธรรม มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาจากพื้นฐานเดิมในด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งมีความก้าวหน้าในผลการทดสอบระดับชาติ หรือผลการทดสอบอื่น ๆ มีความรู้ ทักษะพื้นฐานในการจัดการเจตคติที่ดีพร้อมที่จะศึกษาต่อในระดับชั้นที่สูงขึ้น การทำงานหรืองานอาชีพมีพฤติกรรมเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรม เคารพในกฎกติกา มีค่านิยมและจิตสำนึก

ตามที่สถานศึกษากำหนดโดยไม่ขัดกับกฎหมายและวัฒนธรรมอันดีของสังคมมีความภูมิใจในท้องถิ่น เห็นคุณค่าของความเป็นไทย มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีไทย รวมทั้งภูมิปัญญา ผู้เรียนยอมรับการอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้าน เพศ วัย เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี มีการรักษาสุขภาพกาย สุขภาพจิต อารมณ์และสังคม แสดงออกอย่างเหมาะสม ในแต่ละช่วงวัยสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข เข้าใจผู้อื่น ไม่มีความขัดแย้งกับผู้อื่น

ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการดำเนินงานโครงการ กิจกรรม อย่างหลากหลาย มุ่งส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนเน้นการปฏิบัติ (Active Learning) ให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการคิด ปฏิบัติจริง เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและคงทน ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา ให้นักเรียนมีส่วนร่วม ครูรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และนำผลมาพัฒนาผู้เรียนรวมทั้งร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำผลที่ได้มาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมได้จริง ครูใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ มีการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงบวก เพื่อให้เด็กรักการเรียนรู้และเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข ครูร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำข้อมูลมาร่วมพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้และสอนตามแผน ครูผลิตนวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งปรับโครงสร้างรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ สัดส่วนคะแนนแต่ละหน่วย กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ สนับสนุนให้ครูจัดการเรียนการสอนที่สร้างโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม ได้ลงมือปฏิบัติจริงจนสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง จัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิด เช่น จัดการเรียนรู้ด้วยโครงงาน ครูมีการมอบหมายหน้าที่ให้นักเรียนจัดป้ายนิเทศ และบรรยากาศตามสถานที่ต่าง ๆ ทั้งภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ครูใช้สื่อการเรียนการสอน นวัตกรรมและเทคโนโลยี มีการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่ใช้ครูทุกคนทำงานวิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษาละ 1 เรื่อง โดยมีประเด็นภาพความสำเร็จด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สำหรับประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี โดยในปีการศึกษา 2561 มีจำนวนห้องเรียน 2 ห้อง และจำนวนนักเรียน 44 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยการประยุกต์เครื่องมือต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับหัวข้อวิจัยที่สนใจ และมีผลต่อพัฒนาการการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียน ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (สุชาดา จารงค์, 2560)
2. แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games

การสร้างและหาคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ เกี่ยวกับคุณภาพผู้เรียน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ประเด็นการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.2 กำหนดกรอบเนื้อหากิจกรรมจุดประสงค์การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.3 กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อแหล่งเรียนรู้ การวัดผลและการประเมินผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.4 ศึกษาการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากหนังสือ เอกสารและหลักการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างต่อไป

1.5 สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และนักเรียนคุ้นเคยอยู่แล้ว นำมาสร้างเป็นกิจกรรม แบบฝึกเพื่อกำหนดสถานการณ์ประกอบการเล่น C-Games ผู้วิจัยได้นำ

เนื้อหาจากหน่วยการเรียนหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ภาษาอังกฤษกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในช่วงชั้นที่ 2 ที่มีความเหมาะสมต่อบริบทของผู้เรียน โดยที่ผู้วิจัยได้หยิบยกบางสถานการณ์มาใช้ประกอบการเล่น C-Games เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถทางการฟังและการพูด โดยศึกษาใน 10 หัวข้อทางภาษา (Functions) ในการกำหนดโครงสร้างของเนื้อหาในการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ดังนี้

1.5.1 Greeting (การทักทาย)

1.5.2 Introducing yourself (การพูดแนะนำตนเอง)

1.5.3 Asking for personal information (การถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว)

1.5.4 Talking about places (การบอกตำแหน่งของสถานที่)

1.5.5 Talking about transportation (การพูดเกี่ยวกับยานพาหนะ)

1.5.6 Ordering food and drinks (การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม)

1.5.7 Asking about sports (กีฬาที่ชอบ)

1.5.8 Selling and buying (การซื้อขาย)

1.5.9 Telling days and numbers (การบอกวัน วันที่และเดือน)

1.5.10 Telling the time (การบอกเวลา)

1.6 ตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วยผู้มีประสบการณ์ด้านการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

1.6.1 ผศ.ดร.มัฮดี แวดราแม

อาจารย์ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ หาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี

1.6.2 ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3

1.6.3 Mrs. Donna Aziz Canuel

Director of Curriculum and Professional Development, Braincloud, Canada and Thailand

1.6.4 Mr. Zachary Acton MacDonald

Professional Experience Academic Principal, Braincloud, Thailand

1.6.5 Mr.Nashrudin Ahmad Panglao

Professional Experience Foreigner teacher, Santiwitaya Yala, Thailand

1.7 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นไปขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในเรื่อง เนื้อหา การใช้ภาษา การจัดทำรูปแบบความสอดคล้องของเนื้อหาในบทเรียน

1.8 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ซึ่งแบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1.8.1 ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้

1.8.2 ด้านเนื้อหา

1.8.3 ด้านรูปแบบของกิจกรรม

1.8.4 ด้านการนำเสนอกิจกรรม

1.8.5 ด้านการประเมินผล

ลักษณะการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบลิเคอร์ท (Likert scale) ในแต่ละคำถามให้น้ำหนักคะแนนระดับความคิดเห็น ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ผลการตอบแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญจะนำมาคิดคะแนนเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์การให้ความหมายจากช่วงของค่าเฉลี่ยรายข้อของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 102-103)

คะแนนเฉลี่ย	4.51 - 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51 - 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51 - 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.51 - 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยให้ความเหมาะสมเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่าเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้ ผลการตอบแบบประเมินนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.33 มีความเหมาะสมในระดับมาก

1.9 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลอง ดังนี้

1.9.1 การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีระดับ

ความรู้ความสามารถในระดับอ่อน ปานกลาง และเก่ง อย่างละ 1 คน ได้ชี้แจงทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และวิธีการเรียน หลังจากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสังเกตข้อบกพร่องและความชัดเจนในการสื่อความหมาย ความเหมาะสมของเนื้อหาแบบฝึกหัด เวลาที่ใช้ในการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากผลการทดลองได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 72.69/74.17 จึงได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหา และแบบฝึกหัดมากเกินไป เวลาน้อยเกินไป คำชี้แจงไม่สมบูรณ์ ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ครั้งที่ 2

1.9.2 ขั้นหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงในขั้นตอน (1) ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 9 คน ที่มีระดับผลการเรียน อ่อน ปานกลางและเก่ง ระดับละ 3 คน โดยได้ชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของการใช้และวิธีการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อเรียนจบผลมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ จากผลการทดลองได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.85/80.25 และได้ปรับปรุงเกี่ยวกับเนื้อหาสาระ และการปฏิบัติกิจกรรม แบบฝึกหัด

1.9.3 ขั้นหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มใหญ่ (1:30 คน) ได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงในขั้นตอน (2) ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 30 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีระดับความรู้ความสามารถในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) อ่อน 10 คน ปานกลาง 10 คน และเก่ง 10 คน โดยก่อนที่จะให้นักเรียนได้ศึกษาแบบฝึกทักษะ ได้ชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวัตถุประสงค์และวิธีการเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อหาข้อบกพร่องและความชัดเจน ในการสื่อความหมายความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อที่ใช้ และสังเกตเวลาที่ใช้ในการเรียน จากผลการทดลองได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.33/82.75 พร้อมทั้งนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.10 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงและจัดทำฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 22 คน มีการทดสอบก่อนเรียนและทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จนครบทั้ง 10 หัวข้อ แล้วจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพและความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยทำขึ้น เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยยึดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คู่มือครูภาษาอังกฤษและหนังสือเรียนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games จากหนังสือต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษโดยคณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ 100 Language Games ของเรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ Games for Language Learning โดย ไร้ท์ แอนดรู, เบทเทอริดจ์ เดวิด และบัคกี้ ไมเคิล (Wright, Andrew: Betteridge, David; and Buckby Michael, 1994) และเพื่อนำมาปรับใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 กำหนดเนื้อหาการเรียนรู้โดยศึกษาเอกสารเนื้อหาจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชุด Aha! English 4 ของเอกรินทร์ สี่มหาศาล และคณะ (2544) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในช่วงชั้นที่ 2 จัดเนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนซึ่งไม่เคยเรียนหน่วยนี้มาก่อน โดยที่ผู้วิจัยได้หยิบยกบางสถานการณ์เพื่อใช้ประกอบการเล่น C-Games ให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยศึกษาใน 10 หัวข้อทางภาษา (Functions) ดังนี้

2.2.1 Greeting (การทักทาย)
2.2.2 Introducing yourself (การพูดแนะนำตนเอง)
2.2.3 Asking for personal information (การถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว)
2.2.4 Talking about places (การบอกตำแหน่งของสถานที่)
2.2.5 Talking about transportation (การพูดเกี่ยวกับยานพาหนะ)
2.2.6 Ordering food and drinks (การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม)
2.2.7 Asking about sports (กีฬาที่ชอบ)
2.2.8 Selling and buying (การซื้อขาย)
2.2.9 Telling days and numbers (การบอกวัน วันที่และเดือน)
2.2.10 Telling the time (การบอกเวลา)

2.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ C-Games ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีรายการประเมิน 6 ด้าน ได้แก่

2.4.1 ด้านสาระสำคัญ

2.4.2 ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4.3 ด้านสาระการเรียนรู้

2.4.4 ด้านสื่อการเรียนการสอน

2.4.5 ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน

2.7.6 ด้านการวัดผลประเมินผล

ลักษณะการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบลิเคอร์ท (Likert scale) ในแต่ละคำถามให้น้ำหนักคะแนนระดับความคิดเห็น ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ผลการตอบแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญจะนำมาคิดคะแนนเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์การให้ความหมายจากช่วงของค่าเฉลี่ยรายข้อของ บุญชม ศรีสะอาด (2553:102-103)

คะแนนเฉลี่ย	4.51 - 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51 - 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51 - 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.51 - 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยให้ความเหมาะสม เฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้ ผลการตอบแบบประเมินแบบฝึกทักษะได้ค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.34 มีความเหมาะสมในระดับมาก สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 22 คน โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2

3. การสร้างแบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบวัดความสามารถทางการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (One Group Pre – test, Post - test) จำนวน 2 ฉบับ โดยฉบับแรกเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และฉบับที่ 2 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games เป็นข้อคำถามที่ครูผู้สอนสัมภาษณ์ผู้เรียนให้ถามตอบเป็นรายบุคคล ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและดัดแปลงจากเกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบปากเปล่าของ เออร์ (Ur, 1998: 135) แนวการสร้างข้อสอบของ อัจฉรา วงษ์โสธร (2538) ชิตพิมล พลสมบัติ (2549) แบบทดสอบที่จัดทำขึ้นครอบคลุมเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษที่ใช้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games ซึ่งมีขั้นตอนการจัดทำดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games จากตัวอย่าง ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.2 ศึกษาเกณฑ์การประเมินความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games ซึ่งพิจารณาจากความสามารถในการจับใจความ การพูดโต้ตอบ การแสดงออกทางสายตาและกริยาท่าทางประกอบการฟัง รู้ความหมายของคำศัพท์ สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ กล้าแสดงออก กระตือรือร้นที่จะปฏิบัติ

3.3 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อนำไปสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยกำหนดความสำคัญของเนื้อหา กำหนดน้ำหนักของข้อสอบ

3.4 สร้างแบบวัดความสามารถทางการฟังการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟัง จำนวน 50 ข้อ

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถทางการพูด จำนวน 20 ข้อ

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games ให้ครูที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะในด้านความเหมาะสมของเนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาลงคะแนนความเห็นดังนี้

ให้คะแนนเป็น +1 เมื่อเห็นว่าข้อทดสอบมีความเหมาะสมสอดคล้อง

ให้คะแนนเป็น 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อทดสอบมีความเหมาะสมสอดคล้อง

ให้คะแนนเป็น -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อทดสอบมีความไม่เหมาะสมสอดคล้อง

คัดเลือกข้อสอบแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ ตามลำดับ ซึ่งพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC มากกว่า 0.5 ขึ้นไปทุกข้อ สามารถนำไปทดลองต่อไป

3.6 นำแบบวัดไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา จำนวน 24 คน ที่ผ่านการเรียนเนื้อหานี้แล้ว เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยหาค่าความยากง่าย (p) และ อำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ คัดเลือกข้อสอบไปจำนวน 30 ข้อ และ 10 ข้อ ตามลำดับ ได้ค่าความยากง่ายของแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (p) อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.71 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.25-0.92 ขึ้นไป และได้ค่าความยากง่าย (p) ของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร อยู่ระหว่าง 0.37-0.83 และค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.33 - 0.92

3.7 การหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games ที่คัดเลือกแล้วโดยโปรแกรมทางสถิติ และมีค่าความเที่ยง (rt) ของความเที่ยงโดยคำนวณจากสูตร KR 20 ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเที่ยงของแบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (r_{tt}) เท่ากับ 0.94 และได้ค่าความเที่ยงของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (r_{tt}) เท่ากับ 0.91

4. การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขั้นตอนในการสร้าง ดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาวิธีการสร้าง และวิธีวิเคราะห์เครื่องมือประเภทแบบวัดความพึงพอใจของ ระพินทร์ โพธิศรี (2549 ค: 142-144)

4.2 กำหนดกรอบเนื้อหาความพึงพอใจ โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีประสบการณ์สอนตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

4.3 เลือกประเด็นที่จะวัดความพึงพอใจและกำหนดวิธีการวัด โดยเลือกประเด็นการวัดมาจากกรอบเนื้อหาที่เหมาะสม โดยเลือกวิธีการวัดเป็นแบบอันดับคุณภาพ 5 ระดับ และประเด็นวัคความพอใจเป็นทางบวก ดังนี้

5 หมายถึง พอใจอย่างยิ่ง
4 หมายถึง พอใจมาก
3 หมายถึง พอใจพอสมควร
2 หมายถึง พอใจน้อยหรือค่อนข้างไม่พอใจ
1 หมายถึง พอใจน้อยเป็นอย่างยิ่ง หรือไม่พอใจ ค่อนข้างมาก

4.4 สร้างแบบวัดความพึงพอใจฉบับร่าง จำนวน 20 ข้อ

4.5 ทดลองกลุ่มย่อย นำแบบวัดความพึงพอใจไปให้นักเรียนจำนวน 5 คน ทำแบบวัดเพื่อตรวจสอบความแม่นตรงเฉพาะหน้าและปรับปรุงแก้ไข

4.6 นำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้ครูที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณา และแก้ไข แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พิจารณาความถูกต้องตามโครงสร้าง ตลอดจนความชัดเจนทางภาษา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามในแต่ละเนื้อหา และได้คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00

4.7 นำแบบวัดความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

4.8 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล โดยเปรียบเทียบกับมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยผู้วิจัยใช้วิธีการทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pre-test, Post-test Design) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังแผนการทดลอง

T_1	X	T_2

เมื่อกำหนดให้

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games

X หมายถึง การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games

T_2 หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียมนักเรียนก่อนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 ปฐมนิเทศ และแนะนำวิธีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

1.1.1 ความหมายของ C-Games

1.1.2 ประโยชน์ของการใช้ C-Games โดยจะอภิบายถึงประโยชน์ของการใช้ C-Games เพื่อฝึกการใช้ภาษา ซึ่งสามารถนำ C-Games ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนในช่วงการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนเรียน โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง ในสัปดาห์แรกก่อนการทดลอง

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้จำนวน 10 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 20 ชั่วโมง รวมเวลา 5 สัปดาห์ พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างการจัดกิจกรรม เก็บคะแนนแบบฝึกหัด ทั้ง 10 แบบฝึก

4. ดำเนินการทดลองครบตามที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post - test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบวัดความพึงพอใจและแบบสัมภาษณ์นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ให้นักเรียนทำเป็นเวลารวม 3 ชั่วโมง

5. นำผลที่ได้จากการทำแบบฝึก การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และผลการวัดความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบ สมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้คำนวณดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2555: 220)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบวัดกับตัวชี้วัด

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การหาความยากง่ายของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คำนวณโดยใช้สูตร ดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 84)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ระดับความยาก

R แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.3 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คำนวณโดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 84)

$$r = \frac{R_U - R_L}{f}$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก

R_U แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก

R_L แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

f แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

1.4 การหาความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (สมนึก ภัททิยธนี, 2555: 223) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\sum pq}{S_t^2}\right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด

n แทน จำนวนข้อสอบของแบบวัด

p แทน สัดส่วนของนักเรียนที่ทำถูกในข้อหนึ่ง ๆ

$$P = \frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$$

q แทน สัดส่วนของนักเรียนที่ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ

$q = 1 - p$

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบแบบวัดทั้งฉบับ

$$S_t^2 = \frac{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

$\left(\sum X\right)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนที่เข้าสอบทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คำนวณโดยใช้สูตร E_1/ E_2 (อนุวัติ คูณแก้ว, 2554: 163 - 164)

$$E_1 = \frac{\sum X/N}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum Y/N}{B} \times 100$$

E_1 แทน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึก

E_2 แทน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบฝึก

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของแบบวัด

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึก

B แทน คะแนนเต็มของแบบวัด

N แทน จำนวนนักเรียน

2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการทดสอบค่าที (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 : 112)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนแต่ละคู่

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

2.3.1 หาคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) คำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2555: 237)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่ากลางเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

n แทน จำนวนคนทั้งหมด

2.3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2555 : 250)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

$\sum$ แทน ผลรวม

n แทน จำนวนคนทั้งหมด

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
$\overline{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึก
E_2	แทน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยในแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 1 เป็นการแสดงประสิทธิภาพ 80/80 ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มาจากแบบฝึกจำนวน 10 แบบฝึก ซึ่งในแต่ละแบบฝึกมีคะแนนที่ไม่เท่ากัน โดยแบบฝึกที่ 1 แบบฝึกที่ 2 แบบฝึกที่ 4 แบบฝึกที่ 5 และแบบฝึกที่ 7 มีคะแนน 10 คะแนน แบบฝึกที่ 3 มีคะแนน 15 คะแนน แบบฝึกที่ 6 แบบฝึกที่ 9 และแบบฝึกที่ 10 มีคะแนน 20 คะแนน และ แบบฝึกที่ 8 มีคะแนน 30 คะแนน โดยคะแนนรวมทั้งหมดเท่ากับ 155 คะแนน มีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด 133 คะแนน และได้คะแนนต่ำสุด 118 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 126.86 คะแนน โดยคำนวณเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกเท่ากับ 81.85 ส่วนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหลังเรียนเท่ากับ 82.95

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพ 80/80 ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน (40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
1	8	7	13	9	9	17	8	25	14	18	128	32
2	7	8	14	8	8	15	9	26	17	15	125	31
3	8	8	14	10	10	17	10	24	15	18	131	30
4	8	9	12	9	9	15	8	24	17	17	126	31
5	8	8	13	7	9	18	8	26	15	18	129	33
6	7	9	10	6	8	15	9	23	18	16	119	32
7	9	8	13	9	8	17	8	24	17	17	130	32
8	8	8	12	8	9	16	8	22	16	17	125	31
9	9	8	13	8	8	17	9	24	18	17	125	34
10	8	9	13	8	9	15	9	22	13	17	122	36
11	9	9	13	8	8	18	8	26	17	16	131	32
12	8	8	12	8	8	17	8	24	17	17	126	34
13	7	6	14	8	9	15	9	24	18	16	118	36
14	9	8	14	8	9	18	8	25	17	17	131	33

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน (40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
15	9	8	14	9	9	17	8	24	18	17	129	34
16	9	8	9	9	9	13	9	25	16	16	119	32
17	8	8	12	8	8	16	9	27	17	18	128	34
18	10	9	13	8	9	16	9	26	16	17	132	35
19	9	9	14	9	9	18	8	26	17	16	133	36
20	8	8	13	8	8	17	8	26	18	15	125	33
21	8	9	13	8	9	18	9	25	17	18	128	34
22	9	9	13	8	8	16	8	26	17	15	131	35
รวม	183	181	281	181	190	361	187	544	365	368	2791	730
เฉลี่ย	83.18	82.27	85.15	82.27	86.36	82.05	85.00	82.42	82.95	83.64	81.85	82.95

E_1/E_2 = 81.85/82.95

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายการ	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ
คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด (E1) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ทั้ง 10 เรื่อง	2,791	81.85
คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบวัด (E2)	730	82.95

จากตารางพบว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 10 เรื่อง ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.85 และนักเรียนทำแบบวัดความสามารถทางการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.95 ดังนั้นชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 81.85/82.95 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 3 ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คนที่	Pre - test	Post - test	D	D2
1	12	24	12	144
2	12	24	12	144
3	13	23	10	100
4	10	23	13	169
5	13	26	13	169
6	11	24	13	169
7	12	25	13	169
8	13	23	10	100
9	10	24	14	196
10	14	26	12	144
11	12	24	12	144
12	9	25	16	256
13	13	27	14	196
14	10	24	14	196
15	13	25	12	144
16	9	24	15	225
17	14	26	12	144
18	9	25	16	256
19	12	27	15	225
20	13	25	12	144
21	13	26	13	169
22	14	27	13	169
รวม	**261**	**547**	**286**	**3772**
เฉลี่ย	**11.86**	**24.86**	**-**	**-**

การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}{n-1}}}$$

$$t = \frac{286}{\sqrt{\frac{22\times 3772-(286)^2}{22-1}}}$$

$$= 38.031$$

ตารางที่ 4 ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คนที่	Pre - test	Post - test	D	D2
1	4	8	4	16
2	3	7	4	16
3	3	7	4	16
4	4	8	4	16
5	2	7	5	25
6	4	8	4	16
7	2	7	5	25
8	3	8	5	25
9	5	10	5	25
10	4	10	6	36
11	2	8	6	36
12	3	9	6	36
13	4	9	5	25
14	2	9	7	49
15	3	9	6	36
16	2	8	6	36
17	4	8	4	16
18	6	10	4	16
19	3	9	6	36
20	2	8	6	36
21	3	8	5	25
22	4	8	4	16
รวม	**72**	**183**	**255**	**438**
เฉลี่ย	**3.27**	**8.32**	**-**	**-**

การเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}{n-1}}}$$

$$t = \frac{111}{\sqrt{\frac{22\times 296-(111)^2}{22-1}}}$$

$$= 29.476$$

ตารางที่ 3 และตารางที่ 4 เป็นการแสดงคะแนนความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และ ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 22 คน จากตารางแสดงให้เห็นว่าก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games คะแนนขอนักเรียนมีค่าน้อยกว่าหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games

2.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปรากฏดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดลอง	n	$\bar{X}$	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	22	11.86	286	3772	38.031**
หลังเรียน	22	24.86			

p .01 (df = 21) = 2.517

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางแสดงให้เห็นว่าความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกลุ่มตัวอย่าง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.86 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.86 และเมื่อเปรียบเทียบกันพบว่าความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษต่างประทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปรากฏดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดลอง	n	$\overline{X}$	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	22	3.27	111	579	29.476**
หลังเรียน	22	8.32			

p .01 (df = 21) = 2.517

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง แสดงให้เห็นว่าความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกลุ่มตัวอย่าง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.32 และเมื่อเปรียบเทียบกันพบว่าความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษต่างประทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 และ 6 สรุปได้ว่าความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษต่างประทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปรากฏ ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. กิจกรรมในชุดท้าทายให้นักเรียนคิดและทำกิจกรรมการเรียนมากขึ้น	4.50	0.51	มาก
2. กิจกรรมในชุดสนุกสนานเพลิดเพลินและทำให้เข้าใจได้ง่าย	4.45	0.59	มาก
3. เนื้อหาในชุดการเรียนการสอนเป็นเรื่องใกล้ตัวและเข้าใจง่าย	4.50	0.51	มาก
4. เวลาจัดกิจกรรมเหมาะสมไม่น่าเบื่อ	3.73	0.82	ค่อนข้างมาก
รวม	**4.30**	**0.32**	**มาก**
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
5. มีสื่อประกอบอย่างหลากหลายน่าสนใจ	3.95	0.48	มาก
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4.50	0.59	มาก
รวม	**4.23**	**0.45**	**มาก**
ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้			
7. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริง	4.41	0.73	มาก
8. นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม	3.73	0.76	ค่อนข้างมาก
9. นักเรียนได้นำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ มาบูรณาการเพื่อจัดทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.51	มาก
10. การเรียนโดยใช้ชุดนี้ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.45	0.51	มาก
11. นักเรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของไทยกับเจ้าของภาษา	4.36	0.65	มาก
12. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้ทำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความมั่นใจ	4.50	0.51	มาก
รวม	**4.33**	**0.34**	**มาก**

ด้านการวัดผลประเมินผล			
13. นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน	4.41	0.37	มาก
14. นักเรียนมีโอกาสตรวจสอบผลงานและรับทราบผลคะแนนจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดของตนเองและเพื่อนทุกครั้ง	4.36	0.72	มาก
15. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.45	0.73	มาก
รวม	**4.41**	**0.61**	**มาก**
สรุปความพึงพอใจโดยรวม	**4.32**	**0.43**	**มาก**

จากตารางพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.32 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับบ 0.43 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาระดับความพึงพอใจพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมในชุดท้าทายให้นักเรียนคิดและทำกิจกรรมการเรียนมากขึ้น เนื้อหาในชุดการเรียนการสอนเป็นเรื่องใกล้ตัวและเข้าใจง่าย นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ นักเรียนได้นำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ มาบูรณาการเพื่อจัดทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมและการเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้ ทำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความมั่นใจ ($\overline{X}$ = 4.50, $S.D.$ = 0.51) และรายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ นักเรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของไทยกับเจ้าของภาษา และนักเรียนมีโอกาสตรวจสอบผลงานและรับทราบผลคะแนนจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดของตนเองและเพื่อนทุกครั้ง ($\overline{X}$ = 4.36, $S.D.$ = 0.72)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 81.85/82.95

2. ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.32, S.D. = 0.43)

การอภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายผลดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 81.85/82.95 โดยนักเรียนทำแบบฝึกหัดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 10 เรื่อง ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.85 และนักเรียนทำแบบวัดความสามารถทางการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.95 ดังนั้นชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 81.85/82.95 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ทั้งนี้เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีกระบวนการและวิธีการที่เหมาะสม โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร กำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด

แนวทางการวัดและประเมินผล การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และวิธีการที่เป็นแนวทางและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้สร้างตามองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้นั้น ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความรู้ และทักษะในการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์ ถูกต้อง และมีการปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพ นำไปทดลองกับนักเรียน 3 คน 9 คน และภาคสนาม ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ฝึกทักษะ ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มทักษะนอกเหนือจากเรียนในเวลาเรียนภาษาอังกฤษปกติ และผู้วิจัยยังได้มีการเรียงลำดับความยากง่ายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ อีกทั้งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะให้ดีขึ้น และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการนำเกมเข้ามาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน กระตือรือร้น ไม่แสดงความเบื่อหน่ายต่อการเรียน เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาที่อยู่ในบทเรียน นักเรียนได้เรียนบทเรียนนั้น ๆ ไปโดยไม่รู้ตัวด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนได้เคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปจากการสังเกตของผู้วิจัย นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ตลอดเวลาในขณะทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มั่นใจในตนเอง ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่นเกมได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีค่ามาก ตรงกับแนวความคิดของ ทอธ (Toth, 1995: 6) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ คือเกมช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนให้ฝึกภาษา ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมาย ทั้งด้านการใช้ภาษา การร่วมมือหรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย และไร้ท์ เบทเทอร์ริดจ์ และบักค์บี (Wright, Betteridge and Buckby, 1998) ได้กล่าวไว้ว่า เกมทางภาษาช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนจำนวนมากเกิดความสนใจและเอาใจใส่ต่อการเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและผู้เรียนสามารถจดจำได้นาน เนื่องจากได้ฝึกปฏิบัติทั้ง การฟัง พูด อ่าน และเขียน ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยแรงมากในขณะจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้ภาษาที่ใช้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษและได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในชีวิตประจำวันจริงในสังคม และน่าเชื่อได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงและมีคุณภาพในเกณฑ์ดีเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการศึกษาครั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์ (2556: 66-102) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา ผลวิจัยส่วนหนึ่งพบว่า ชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 90.27/94.95 และลดาวัลย์ ศรีประดิษฐ์ (2556: 84-90) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการสอน

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ ผลการศึกษาปรากฏว่า ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50/80.33

2. ความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนให้ได้รับการฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามหัวข้อของภาษา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การพูดแนะนำตนเอง การบอกตำแหน่ง ของสถานที่ การถามเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว การบอกเส้นทาง การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาและเป็นการฝึกให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีความหมาย ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ซาวียอน (Savignon, 1983: 35 - 36) ที่กล่าวว่าความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึงความสามารถในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในการสื่อความหมาย โดยในการสื่อสารนั้นจะต้องมีความเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ นอกจากนี้ ผู้ใช้ภาษาจะต้องมีความเข้าใจในด้านสังคมศาสตร์ มีความสามารถในการใช้รูปแบบประโยค และสื่อความหมายได้จากกริยา ท่าทาง สีหน้าและระดับน้ำเสียงในการสื่อ ความหมายได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้นักเรียนได้รับการฝึกสนทนาเป็นภาษาอังกฤษในสถานการณ์เหมือนจริง เนื่องจากรูปแบบของการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เป็นการช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีเหตุผล ผู้เรียนมีความมั่นใจ คล่องแคล่ว สนุกสนานและตื่นเต้นในการปฏิบัติกิจกรรมการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ธอร์ท (Toth, 1995: 8) ไร้ท์ เบทเทอร์ริดจ์ และบักค์บี (Wright, Betteridge and Buckby, 1998) ที่กล่าวได้สรุปว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมที่สอดแทรกในการจัดการเรียนการสอน สามารถสร้างความเพลิดเพลินและความสนุกสนานต่อการเรียนรู้ทางภาษาได้เป็นอย่างดีนอกจากนี้ ทิศนา แขมมณี (2553: 365) ได้อธิบายการเรียนรู้โดยการใช้เกมว่าการเรียนโดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ นักเรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง และในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games มีขั้นตอน กระบวนการ และเป้าหมายในการเรียนอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเอาใจใส่ต่อขั้นตอนของการเล่น C-Games เป็นพิเศษ โดยได้จัดขั้นตอนการสอน C-Games ไว้ในกิจกรรมการสอนตามลำดับขั้นตอนในการสอนคือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นนำภาษาไปใช้ในการสื่อสาร (Production) โดยจัดลำดับขั้นตอนการสอน C-Games คือ อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น สาธิตการเล่น C-Games สรุปผลหลังการเล่นและทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอย่างต่อเนื่องโดยเริ่มจากขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นที่ครูให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียนซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการฝึกใช้ภาษาในลำดับต่อไป ซึ่งการนำเสนอเนื้อหามักจะมุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้

และทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษา เช่น การออกเสียง ความหมายของคำศัพท์ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพื่อให้เกิดความพร้อมที่จะนำข้อมูลไปใช้ได้จริง สำหรับขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุม (Controlled Practice) โดยทั่วไปในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนจดจำรูปแบบภาษาได้ จึงเน้นให้นักเรียนได้ฝึกซ้ำ ๆ (Repetition Drill) คือ ให้นักเรียนได้ฝึกซ้ำ ๆ ตามตัวอย่างจนกระทั่งสามารถจดจำและสามารถใช้รูปแบบภาษานั้นได้ เพื่อให้เกิดความพร้อมในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนจะได้ฝึกเป็นคู่เป็นกลุ่มซึ่งการฝึกในลักษณะนี้ทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกความสามารถทางการฟังและการพูดด้วยตนเองพร้อม ๆ กับได้เรียนรู้การออกเสียงหรือการพูดจากเพื่อนคนอื่น ๆ ด้วย ซึ่งหลังจากการฝึก ครูจะสุ่มเรียกนักเรียนให้ฝึกทีละคนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม ขณะเดียวกันครูให้นักเรียนคนอื่น ๆ ที่เหลือมีส่วนช่วยผู้ที่ถูกเรียกให้ฝึกได้ถ้านักเรียนคนนั้นมีปัญหาในการฝึก นอกจากนี้ครูจะต้องให้ข้อมูลป้อนกลับให้คำชมเชยแก่นักเรียนแต่ละคนด้วย เพื่อให้นักเรียนรู้ว่าตนเองใช้ภาษาถูกต้องหรือไม่และในขั้นนำภาษาไปใช้เพื่อการสื่อสาร (Production) ในขั้นนี้เป็นการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้จากการนำเสนอและการฝึกกับการนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการเล่น C-Games นักเรียนแต่ละคนช่วยกันเล่น C-Games ในการฝึกภาษาโดยครูแจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น อธิบายวิธีการเล่น สาธิตวิธีการเล่น และสรุปผลหลังการเล่น ซึ่งลักษณะของ C-Games เป็นกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ครูคัดเลือกนั้นเป็น C-Games ที่ครูปรับให้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน เช่น C-Games “Clock race.” ซึ่งลักษณะของเกมถาม-ตอบ เกี่ยวกับการแข่งขันบอกเวลา โดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กัน เป็นกลุ่ม A และ B ครูอธิบายขั้นตอนการเล่น C-Games โดยวาดรูปนาฬิกาบนกระดาน 2 เรือน ให้ฝั่งกลุ่ม A หนึ่งเรือนและฝั่งกลุ่ม B หนึ่งเรือน นักเรียนแต่ละทีมที่จะออกมาเล่นเกมต้องถือไม้ตีแมลงวันคนละอัน ออกมายืนหันหลังห่างออกจากกระดานเท่า ๆ กันและให้ตัวแทนนักเรียนกลุ่ม A หนึ่งคน กลุ่ม B หนึ่งคน ออกมาเป็นคนถามและคนตอบเรื่องเวลา เช่น ตัวแทนกลุ่ม A ถาม “What time is it?” ตัวแทนกลุ่ม B บอกเวลา เช่น “It's 7 o'clock.” นักเรียน 2 คน จากแต่ละทีมที่ยืนถือไม้ตีแมลงวันหันหลังให้กระดาน วิ่งไปตบตัวเลขบนเรือนนาฬิกาบนกระดานให้ถูกต้อง ทีมใดตบได้ก่อนและถูกต้อง ได้ 1 คะแนน นักเรียนทำกิจกรรมต่อไป แต่เปลี่ยนนักเรียนรอบละ 2 คน มาถามตอบเรื่องเวลาจนครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ และในขั้นการตรวจสอบความเข้าใจและสาธิตการเล่น ครูให้ตัวแทนนักเรียนฝึกพูดและปฏิบัติตามคำสั่ง เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจแล้วจึงให้เล่น C-Games โดยพยายามให้นักเรียนได้เล่น C-Games ทุกคน จากนั้นครูจึงสรุปผลหลังการเล่น ซึ่ง C-Games “Clock race.” นี้ พบว่า นักเรียนทุกคนพูดถาม-ตอบได้ดีกว่าการเขียนตอบคำถาม นักเรียนส่วนมากบอกความหมายของคำศัพท์ได้ พูดสนทนาเรื่องเวลาได้คล่อง เนื่องจากใช้รูปแบบทางภาษาที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว นักเรียนที่เรียนเก่งและปานกลางสามารถพูดประโยคภาษาอังกฤษและสื่อสารให้เพื่อนเข้าใจจากการเล่น C-Games ได้คล่องแคล่ว ส่วนนักเรียนที่เรียนอ่อนยังต้องดูจากสมุดหรือคอยให้เพื่อนช่วยบอกประโยคในการถามและตอบ นอกจากนี้นักเรียนสามารถฟังประโยคภาษาอังกฤษจากเพื่อนที่เล่น C-Games สั่งให้ปฏิบัติได้เป็นอย่างดี โดยสังเกตจากการเล่น C-Games นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามคำสั่งของเพื่อนได้ถูกต้องและรวดเร็ว ส่วนนักเรียนที่เรียนอ่อนนั้นบางคนไม่เข้าใจสิ่งที่เพื่อนสั่ง แต่มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการเล่น C-Games โดยปฏิบัติตามจากการดูและจดจำตามเพื่อนคนอื่น ๆ นับเป็นเกมที่กระตุ้นให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เกิด

ความกระตือรือร้น มีความกระฉับกระเฉง เกมช่วยสอนวินัยในตนเอง กล่าวคือ นักเรียนต้องเคารพ กติกาในการเล่น และการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551: 65) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยส่วนหนึ่งพบว่า ผลการเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมมีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเป็นร้อยละ 29.33 และ 3.58 ผลการเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 61.33 และ 64.00 ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และ เฉิน (Chen. 2005) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อแสดงทักษะทางการสื่อสารในการเรียนรู้ภาษาพบว่า เกมสามารถกระตุ้นให้เกิดทักษะทางการสื่อสารได้เพราะนักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันและใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารซึ่งกันและกัน นอกจากนั้นเกมยังทำให้นักเรียนรู้สึกว่าประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษและ นูริสนาย (Nurisnai, 2000) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมและเพลงในการสอน พบว่า เกมและเพลงเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.32, S.D. = 0.43) โดยทั้งนี้เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ ช่วยเร้าความสนใจให้ฝึกภาษา นักเรียน เกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งด้านการใช้ภาษา การร่วมมือหรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่น C-Games ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกภาษาและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ทำให้เกิดความคล่องแคล่วทางภาษา มีความเชื่อมั่นและกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้เกมที่นำมาใช้ในการประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมเกมสนุกไม่เครียด นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรม มีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเล่นเกมตลอดเวลา ในขณะเล่นเกม นักเรียนทุกคนมีความสนุกสนานและกล้าแสดงออกถึงความสามารถของตนเอง นักเรียนจะรู้สึกดีใจและเห็นคุณค่าของตนเองเมื่อได้รับคำชมจากการเล่นเกมชนะ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีของ มาสโลว์ ที่กล่าวว่า ความต้องการของมนุษย์ที่ความต้องการการยกย่องจากผู้อื่น เป็นความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องและมีสถานะในสังคม เวลาในการเล่นเกม ทางภาษามีความเหมาะสม กล่าวคือ ใช้เวลาในการเล่นเกมในขั้นฝึกไม่เกิน 30 นาที สื่อวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม เป็นสิ่งที่นักเรียนชื่นชอบ มีสีสวยงาม เร้าใจให้อยากเล่นเกม นักเรียนได้สัมผัสแตะต้องอุปกรณ์ และในขณะเล่นนักเรียนได้ปรบมือเข้าจังหวะ ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นวัยที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง เคลื่อนไหวตลอดเวลา ดังนั้นการนำเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษจึงเป็นเทคนิคและวิธีการสอนที่จูงใจและเร้าความสนใจ การสอนโดยใช้เกมประกอบนั้น เป็นวิธีที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมได้แสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุชาติ ทั่งสถิรสิมา (2554: 72) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และวจีพร สุขสมบูรณ์

(2550 : 83) ได้ทำการวิจัยการออกแบบและสร้างชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา เรื่อง Local products in my sub-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลจากการวิจัยส่วนหนึ่งพบว่า และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก และอรุณี วงศ์จันทร์แสง (2557: 75-79) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูดโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง Welcome to Nan สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธุกิจประชาสรรค์รัชมังคลาภิเษกจังหวัดน่าน ผลการศึกษา ส่วนหนึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูดอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการวิจัย และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

เพื่อให้การเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1.1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระยะแรกนักเรียนอาจจะยังไม่คุ้นเคยกับ C-Games ต่าง ๆ ครูควรให้โอกาสนักเรียนได้ปรับตัวและให้การเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนมีความกล้าที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

1.2 ในการเล่น C-Games ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่น C-Games กติกา สาธิตวิธีการเล่น และตรวจสอบความเข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ควรใช้ภาษอังกฤษในห้องเรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษ มีความคล่องแคล่วที่จะโต้ตอบ แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ และมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารภายในและภายนอกห้องเรียน

1.4 จากหลักการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างคล่องแคล่ว ดังนั้นในขณะปฏิบัติกิจกรรมครูไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นเพียงเล็กน้อยของนักเรียน เพราะจะทำให้การสื่อสารที่กำลังดำเนินอยู่เกิดการหยุดชะงักและนักเรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาแล้วจะไม่กล้าพูดอีก

1.5 ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยเฉพาะการฟังและการพูดจำเป็นต้องมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

1.6 เนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ควรใช้เนื้อหาหรือโครงสร้างประโยคที่ไม่ซับซ้อน และควรให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน เพราะถ้าใช้เนื้อหายากเกินไป นักเรียนจะพูดไม่ได้และเล่นเกมไม่สนุก

1.7 นักเรียนในกลุ่มเรียนอ่อนจะมีปัญหาในการพูดเป็นประโยคยาว ๆ ไม่ได้ ควรให้เล่น C-Games โดยให้ฝึกพูดเป็นคำศัพท์หรือเป็นประโยคสั้น ๆ หรืออาจจัดแยกมาเล่น C-Games เฉพาะกลุ่มเพิ่มเติมก็ได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

2.1 ควรมีการศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระยะยาว และความคงทนในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ C-Games เพื่อศึกษาว่าหากนักเรียนฝึกใช้ภาษาในระยะที่นานพอสมควร นักเรียนจะมีพัฒนาการด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มมากน้อยเพียงใด

2.2 ควรศึกษาการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อการสื่อสารในแต่ละความสามารถทางภาษา เช่น การอ่าน การเขียน เพื่อเปรียบเทียบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games สามารถพัฒนาความสามารถทางใดได้ดีที่สุด โดยอาจจะมีการบูรณาการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับชั้น กิจกรรมการเรียนรู้ และระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญเพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games สามารถใช้พัฒนาได้ทุกทักษะ

2.3 ควรศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการแข่งขันโดยเฉพาะกับทักษะต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะนักเรียนส่วนมากจะชอบเกมที่มีการแข่งขัน และเกมที่มีการแข่งขันจะสร้างความตื่นตัวได้ดีกว่า

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2546) **การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545.** กรุงเทพฯ. องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด

กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. (2554). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

กันยารัตน เพิงสา. (2553). **การศึกษาความสามารถในการฟง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติตอการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 1 โรงเรียนบานเบิกไพรดวยวิธีการสอนโดยใชกิจกรรมเพลงและเกม.** วิทยานิพนธ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

กุณฑลีย์ ไวทยะวณิช. (2545). **หลักการพูด**. กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

กุศยา แสงเดช. (2548). **ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ สำหรับครูประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ: แม็ค.

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). **การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ.** กรุงเทพฯ: เยลโล่การพิมพ์.

เกศรินทร์ อ้วนภักดี. (2548). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์. (2543). **เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: ยุแพค.

ฆนัท ธาตุทอง. (2550). **เทคนิคการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา**. นครปฐม : เพชรเกษมการพิมพ์.

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม. (2550). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จันทิมา แหวนเพ็ชร. (2556). **การศึกษาความสามารถในการฟง–พูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 2 โรงเรียนวัดดานทับตะโก ดวยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใชกิจกรรมเพลงและเกม.** วิทยานิพนธ์. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

ชิตพิมล พลสมบัติ. (2549) **การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการประเมินผลตามสภาพจริง.** มหาวิทยาลัยขอนแก่น: ม.ป.ท.

ชนาธิป พรกุล. (2554). **การสอนกระบวนการคิด: ทฤษฎีและการนำไปใช้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). **80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 6. นนทบุรี : พี บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นติ้ง.

ชิตพิมล พลสมบัติ. (2549). **การพัฒนาทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการประเมินผลตามสภาพจริง.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เชษฐมาส วิลาวรรณ. (2553). **การศึกษาความสามารถทางดานการฟง-พูดและเจตคติตอการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 6**. โรงเรียนวัดไผลอม.

ดวงกมล สินเพ็ง. (2553). **การพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้: การจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เดือนนภา ทองมาก. (2558). **การศึกษาความสามารถในการฟง-พูดภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 2 โรงเรียนบานพุคายโดยใชวิธีสอนดวยกิจกรรมเพลงและเกม**. วิทยานิพนธครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). **เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก.** กรุงเทพฯ: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.

ทิติยา อินกลอม. (2558). **การศึกษาความสามารถในการฟง-พูดภาษาอังกฤษและสนใจตอการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอนุบาลปที่ 2 โรงเรียนวัดบานเกาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยกิจกรรมเพลง.** วิทยานิพนธครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

ทิศนา แขมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน. **องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทมน โคทส. (2558). **การศึกษาความสามารถในการฟง-พูดภาษาอังกฤษและความสนใจตอการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปที่ 2 โรงเรียนดรุณาราชบุรีวิเทศศึกษาโดยใชวิธีสอนตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดวยกิจกรรมเพลงและเกม.** วิทยานิพนธครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). **การวิจัยเบื้องต้น.** (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2555). **วิธีทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ประสาท เนืองเฉลิม. (2556). **วิจัยการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: สำนักแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประสาท เนืองเฉลิม. (2558). **การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : สำนักแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). **จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล**. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อสารกรุงเทพ.

พรรณี ชูทัยเจนจิต. (2550). **จิตวิทยาการเรียนการสอน.** นนทบุรี: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.

ไพเราะ พุ่มมั่น. (2551). **การพัฒนาคุณภาพนักเรียนสู่ผลงานทางวิชาการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: พีแอนด์พีพริ้นติ้ง พรีเพรส.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่**. กรุงเทพฯ : ไทยร่มเกล้า.

ฟาฎินา วงศเลขา. (2553). **พัฒนาภาษาอังกฤษเตรียมเด็กไทยสู่อาเซียนและเวทีโลก.** หนังสือพิมพ เดลินิวส. คนเมื่อ ธันวาคม 25. 2558. จาก http://social.obec.go.th/node/89.

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. (2542). **การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2549). **ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** (พิมพครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ระพินทร์ โพธิ์ศรี. 2549. **การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย.** คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

ระวิวงศ ศรีทองรุง. (2544). **การพูดเพื่อการประชาสัมพันธ**. นครปฐม: เพชรเกษม.

รัตนะ บัวสนธ์. (2552). **การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา**. กรุงเทพฯ: คำสมัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุคส์พับลิเคชั่นส์.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). **100 Language games**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ฝ่ายวิชาการ. (2560). **สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประจำปีการศึกษา 2558 , 2559.** ยะลา: โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี.

ลดาวัลย์ ศรีประดิษฐ์. (2556). **การสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเรื่อง “Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. อุตรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

วจีพร สุขสมบูรณ์. (2550). **การสร้างชุดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา เรื่อง Local products in my sup-district สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนด่านแม่ทำมันพิทยา**. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์. (2556). **การพัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา.** วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วารุณี ยะปาน. (2556). **การศึกษาความสามารถดานการฟง–พูดและแรงจูงใจตอการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 1 โรงเรียนชุมชนบานบอ ดวยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม.** วิทยานิพนธครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

วิชชุดา กรุงศรี. (2554). **สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Plants for Life โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแม่ทราย (คุรุราษฎร์เจริญวิทย์) อำเภอร้องกวาง จังหวัดแพร่**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การจัดการเรียนรู้). พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

วิภารัตน์ อุปรินทร์. (2551). **การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม**. ปริญญาศิลปะศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้พูดภาษาอื่น มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). **การออกแบบการเรียนรู้ตามแนว Backward Design.** มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). **การจัดการเรียนรู้ (Learning Management)**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สมเกียรติ ออนวิมล. (2554. กรกฎาคม 16). **บันทึกอาเซียน ASEAN DIARY: การใชภาษาอังกฤษและภาษาอื่นในภูมิภาคกับอนาคตไทยในอาเซียน** (1).เดลินิวส. หนา 8.

สมคิด สร้อยน้ำ. (2542). **หลักการสอน**. อุดรธานี: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรธานี.

สมนึก ภัททิยธนี. (2555). **พื้นฐานการวิจัยการศึกษา.** (พิมพ์ครั้งที่ 6) มหาสารคาม: ประสานการพิมพ์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแหงชาติ. (2543). **แผนการศึกษาแหงชาติ (พ.ศ.2545-2559) ฉบับสรุป**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแหงชาติ.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.** กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2558). **การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21.** กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สุชาดา จารงค์. 2560**. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games เพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. เอกสารประกอบการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ). ยะลา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2.

สุชาติ ทั่งสถิรสิมา. (2554). **การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่** 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุรชาติ บุรณศิริ. (2558). **การศึกษาความสามารถในการฟง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติตอการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 3 โรงเรียนวัดบางกระโดยใชวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดวยกิจกรรมเพลงและเกม.** วิทยานิพนธครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาตางประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมูบานจอมบึง.

สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). **แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. ราชบุรี: ธรรมรักษ์การพิมพ์.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540), **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2551). **การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 3 . กรุงเทพฯ: อี เค บุ๊คส์.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). **21 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.** พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ไสว ฟักขาว. (2551). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.** กรุงเทพฯ: เอมพันธ์.

อนงค์ เชื้อสีดา. (2549). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 (ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4) โดยการใช้โครงงาน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อนุภาพ คลโสภณ. (2540). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยเกมและการสอน ตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อนุวัติ คูณแก้ว. (2554). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สู่ผลงานทางวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะ.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรพิน นาแสวง. (2548)**. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้านการฟังเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาสถาบันราชภัฏอุดรธานีที่เรียนโดยการ เรียนแบบร่วมมือกับการเรียนปกติ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

อรพิน พจนานนท์. (2548). **การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษา**. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อรุณี วงศ์จันทร์แสง.(2557). **การสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านทักษะการพูดโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง Welcome to Nan สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธุกิจประชาสรรค์รัชมังคลาภิเษก จังหวัดน่าน**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. อุตรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). **แนวการสร้างข้อสอบทางภาษา.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). **หลักการสอน (ฉบับปรับปรุงแก้ไข)**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

เอกรินทร์ สี่มหาศาล. (2546). **สื่อฯ แม่บทมาตรฐาน New Aha! English ระดับชั้น ป.4**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน).

ฮาสีดะ ดีนามอ. (2553). **การศึกษาความสามารถในการฟง–พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ 1 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของคีธจอหนสัน.** ปริญญานิพนธการศึกษามหาบัณฑิตสาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร มหาวิทยาลัยทักษิณ.

Amato, R., Anthony, E., & Edward, M. (1988). **Approach, method, and technique.** In H.

Block, C. (1993). **Teaching the language arts: Expanding thinking through student-centered instruction**. Massachusetts: Allyn and Bacon.

Bowen, J. D., Maadsen, H., & Hilferty, A. (1985). **TESOL Techniques and Procedures.** Retrieved February 28, 2018, from https://shorturl.asia/2Mtau

Chen, 1 - Jung. (2005). Using games to promote communicative skills in language learning, **The Internet TESL Journal, 11**. Retrieved May 8, 2017, from www.iteslj.org/Techniques/Games/Chen

Dhaka University. (2009). **Use of songs, rhymes, and games in teaching English to young learners in Bangladesh**. Retrieved February 27, 2018, from http://www.banglajol.info/index/php/DUJL.

Doff, A. (1991). **Teaching English: A training course for teacher**. Great Britain: Cambridge University. Finlinson, A.R. (1997). Cooperative games: Promoting pro-social behaviors in Children. MAL, 35(06), 70.

Finlinson, R. A. (1997). **Cooperative game: Promoting prosocial behaviors in children**. New York: Holt Rinehart and Winston.

Gaudart, H. (1991, October). Using board games in large class, **English Teaching Forum,** 27(4), 37-39.

Harmer, J. (1991). **The practice of English language teaching (6th ed)**. Hong Kong: Longman.

Harris, D.P. (1990). **Teaching English as a second language.** New York: McGraw-Hill.

Hedge, T. (2000). **Teaching and learning in the language classroom.** Hong Kong: Oxford University Press.

Helgesen, M, & Brown, S. (1995). **Active listening: Introducing skills for understanding (teacher's edition)**. Cambridge: Cambridge University.

Holliday, D. (2002). Using cooperative learning to improve the academic achievements of inner-city middle school students. **Annual Meeting of the American Education Research Association,** 1-5.

Lesiuk & Piasecka. (1990). Risk-and-travel Game**. English Teaching Forum**, 27(4), 37-39.

McDonell, W. (1992). Language and cognitive development through cooperative group work. **Cooperative Learning**, 2(3), 51-64.

Morley, J. (2001). **Teaching English as a second or foreign language**. (3rd ed). Boston: Heinle & Heinle.

Nurisnaini, A. (2000). **Using games and songs to improve student's participation and classroom situation for fourth grade students at SDN arjosari III malang**. Unpublished Undergraduate Thesis. Malang: University Negeri Malang.

O'Dell, F., & Head, K. (2003). **Games for vocabulary practice**. London: Cambridge University Press.

Richards, J.C. (1990). **The language teaching matrix**. Cambridge: Cambridge University.

Rost. M. (1991). **Listening in Action Activities for developing listening in language teaching**. London: Prentice-Hall.

Rubin, D. (1990). **Teaching elementary language arts**. 4" ed. New Jersey: Prentice -Hall.

Samuel, S.J., & Kamil, M.L. (1987). Models of reading process. **Handbook of reading research**. (pp. 295-309). New York: Longman.

Savignon, S. (1983). **Communicative competence: theory and classroom practice: Text & contents in second language learning**. Massachusetts: Addition-Wesley Publishing.

Toth, M. (1995). **Heinemann children's games.** Oxford: Heinemann.

Tsitsopoulou, E. (1992). Conversation class. **English Teaching Forum,** 12(2), 45

Ur, P. (1998). **Teaching listening comprehension.** London: Cambridge University Press.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1998). **Games for Language Learning**. 11" ed. London: Cambridge University Press.

Yagang, F. (1993). Listening problems and solutions. **English Teaching Forum.** London: Longman.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ทำหน้าที่ตรวจสอบความถูกต้องความสอดคล้องของชุดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัฮดี แวดราแมม**

ตำแหน่ง	อาจารย์ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ หาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี
สาขา/วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การวัดและประเมินผลการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. **ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์**

ตำแหน่ง	รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3
สาขา/วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เอกบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

3. **Mrs. Donna Aziz Canuel**

Professional Experience

- Director of Curriculum and Professional Development, Braincloud, Canada and Thailand
- Former Department Chair of Modern Languages, College Lionel Groulx, Quebec, Canada,
- College Professor of English as a Second Language, College Lionel Groulx, Quebec, Canada
- Lecturer, Université de Sherbrooke, Quebec, Canada
- Head Linguist, Translator and Proofreader, i-Edit, Montreal, Canada
- Conference speaker, Montreal, Berlin, Prague, etc.

Education

- Bachelor of Education (Major in the Pedagogy of English Language Teaching), Université de Montreal, Quebec, Canada
- Diploma in Education, Université de Montreal, Quebec, Canada
- Graduate Diploma in Pedagogy, Université de Sherbrooke, Quebec, Canada

4. Mr. Zachary Acton MacDonald

Professional Experience

- Academic Principal (Manager of Curriculum and Academic Staff), Braincloud Learning, Bangkok, Thailand
- Pre-Sessional English Tutor, University of the West of England (UWE Bristol), Asia Pacific
- Regional Coordinator, English Program in Korea (EPIK), Gyeongbuk, South Korea
- Middle and Highschool EFL Teacher, English Program in Korea (EPIK), Gyeongbuk, South Korea
- EFL Teacher, AEON-Amity, Shizuoka, Japan

Education

- Bachelor of Arts (Honours in Theatre) Dalhousie University, Canada
- Academic qualifications are: CELTA Certification ,Cambridge English Language Assessment
- TEFL (100 hours) certification, International TEFL Teacher Training

5. Mr.Nashrudin Ahmad Panglao

Professional Experience

- Foreigner teacher, teaching English as a Second Language

Santiwitaya Yala, Thailand

Education

- Master in Public Administration (MPA), Notre Dame University, Philippines.

ภาคผนวก ข

แบบวัดความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

(ก่อนเรียน-หลังเรียน)

แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนเรียน (Pre - test)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

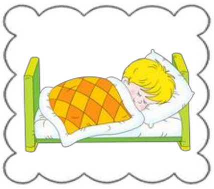
Listening Skill Test

Directions: - In this pre - test you will hear sentences, conversations, texts and short stories
- Listen to your teacher carefully. Your teacher will read each question twice.
- After listening to the question, choose the best answer.

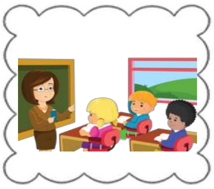
Part 1: The teacher will read each question twice. Listen, and then choose the best answer.

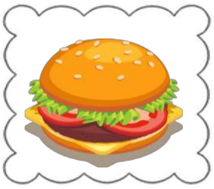
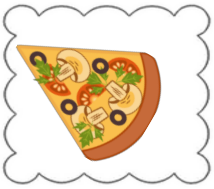
1. a) My name's Mary. b) Her name's Susan.
   c) I'm ten years old. d) I weigh 30 kilograms.
2. a) I'm 136 centimeters tall. b) I'm 10 years old.
   c) I live in Thailand. d) My birthday is on October 18th.
3. a) His name's Peter. b) Her name's Charming.
   c) Their names are John and Mary. d) Our names are Susan and Jack.
4. a) My favorite sport is football. b) I like to read.
   c) He likes English. d) I'm in Prathom 5.
5. a) It's ten o'clock. b) It's in January.
   c) I have two sisters. d) I go to school by bus.
6. a) My favorite food is fried rice. b) She's 12 years old.
   c) Her name's Dalia. d) She lives in Yala.
7. a) She has some bread and eggs. b) Yes, I have two brothers.
   c) She's my sister. d) This is my mother.

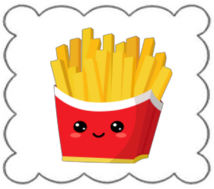
Part 2: The teacher will read each word or sentence twice. Listen carefully, and then choose the picture that best shows what the teacher said.

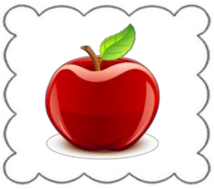
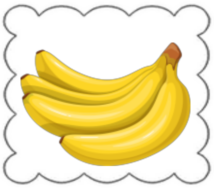
8. a)
b) 
c)
d)

9. a)

b)
c)
d) 

10. a) 
b) 
c)

d) 

11. a) 
b)
c) 
d)

12. a) b)

c) d)

13. a) b)

c) d)

14. a) b)

c) d)

15. a) b)

c) d)

Part 3: You will now hear short conversations between two people. Each conversation is followed by one question. Listen, and then choose the correct answer.

16. What time does John meet Jack?
    a) At eight o'clock in the morning.
    b) At eight o'clock in the evening.
    c) At one p.m.
    d) At twelve o'clock.

17. How old is Cherry?
    a) She's eight years old.
    b) She's seven years old.
    c) She's six years old.
    d) She's five years old.

18. What is Tik’s favorite food?
    a) Fried chicken
    b) Fried rice
    c) French fries
    d) Pizza

19. Where does Nancy come from?
    a) America
    b) Africa
    c) China
    d) England

20. How much does a bottle of orange juice cost?
    a) Fifty-five baht
    b) Twenty-five baht
    c) Forty-five baht
    d) Thirty-five baht

Part 4: In each question, three of the words have the same vowel sound. Choose the word that has a different vowel sound.

21. a) but
    b) duck
    c) use
    d) cup

22. a) pig
    b) nine
    c) rice
    d) knife

23. a) can
    b) saw
    c) fan
    d) man

24. a) rose b) nose
    c) close d) boots

25. a) train b) tail
    c) hair d) rain

26. a) door b) broom
    c) spoon d) moon

27. a) fire b) kick
    c) dig d) stick

28. a) note b) boat
    c) road d) house

29. a) hand b) flag
    c) lamp d) plane

30. a) break b) steak
    c) treat d) great

Script for the Listening Test

Part 1: The teacher will read each question twice. Listen, and then choose the best answer.

1. **How old** are you?
2. **Where** do you **come from**?
3. **What**'s his **name**?
4. **What class** are you in?
5. **When** is your **birthday**?
6. **What**'s your **favorite food**?
7. **What** does she **have** for **breakfast**?

Part 2: The teacher will read each word or sentence twice. Listen, and then choose the picture that best shows what the teacher said.

8. Tom **gets up early** in the **morning**.
9. The **students** are **studying** in the **classroom.**
10. She always **drinks milk** for **breakfast.**
11. **How much** does an **apple cost**?
12. **Tennis** is my **favorite sport**.
13. **Jack goes** to **school** at **eight o'clock**.
14. Anne always **goes** to the **museum** by **bus**.
15. My **mother works** in **school.**

Script for the Listening Test

Part 3: You will now hear short conversations between two people. Each conversation is followed by one question. Listen, and then choose the best answer.

16. John: Good **morning**, Jack. How are you?

Jack: Good **morning**. I'm fine, thank you.

Question: ***What time*** *does John meet Jack**?***

17. Charming: Hello! I'm Charming. **How old** are you?

Cherry: I'm Cherry. I'm **five years** old.

Question: ***How old*** *is* ***Cherry?***

18. Toe: **What's** your **favorite food**, Tik?

Tik: I like **fried rice**. And **you**?

Toe: I like **pizza.**

Question: ***What*** *is* ***Tik's favorite food?***

19. Nancy: Hello, Joe! **Where** do you **come from**?

Joe: I come from **America.**

Nancy: **I** come from **China. Nice** to **meet** you.

Joe: **Nice** to **meet** you**, too.**

Question: ***Where*** *does* ***Nancy come from?***

20. Waiter: Can I **help** you?

Customer: I want a **bottle** of **orange juice**. **How much** does it **cost**?

Waiter: It's **thirty-five baht**.

Question: ***How much*** *does a* ***bottle*** *of* ***orange juice cost?***

Script for the Listening Test

Part 4: In each question, three of the words have the same vowel sound. Choose the word that has a different vowel sound.

21. a) but b) duck
    c) use d) cup
22. a) pig b) nine
    c) rice d) knife
23. a) can b) saw
    c) fan d) man
24. a) rose b) nose
    c) close d) boots
25. a) train b) tail
    c) hair d) rain
26. a) door b) broom
    c) spoon d) moon
27. a) fire b) kick
    c) dig d) stick
28. a) note b) boat
    c) road d) house
29. a) hand b) flag
    c) lamp d) plane
30. a) break b) steak
    c) treat d) great

Speaking Skill Test

Prathomsuksa 5 Bantabingtingi School

Yala Primary Educational Service Area Office 2

****

Instruction: The teacher will read each question twice. Listen carefully, and then answer the questions.

Questions		Answer	Evaluation		
			1	0	sum
1	**What's** your **name?**	My name's .... (Tell your name.)			
2	**How old** are you?	I'm .... years old. (Tell your age.)			
3	**Where** do you **live?**	I live in .... (Tell the place.)			
4	**What's** your **favorite sport?**	I like.................................. (Tell your favorite sport.)			
5	**How** do you **go** to **school?**	I go to school by (on)..... (Tell the transportation.)			
6	**What's** your **favorite food?**	I like .... (Tell your food.)			
7	**When's** your **birthday?**	It's on (in) .... (Tell your date of birth.)			
8	**What's** this **telephone number?** (Teacher points to the number.)	It's 082–223-4710 (Read the telephone number.)			
9	**What time** is it? (Teacher shows the time.)	It's eight o'clock. (Tell the time.)			
10	**Where's** the **classroom?** (Teacher shows the map.)	It's near the gym. (Tell the room in the school.)			
Total					

แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังเรียน (Post - test)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Listening Skill Test

Directions: - In this post - test, you will hear sentences, conversations, texts and short stories.
- Listen to your teacher carefully. Your teacher will read each question twice.
- After listening to the question, choose the best answer.

Part 1: The teacher will read each question twice. Listen, and then choose the best answer.

1. a) I weigh 30 kilograms. b) I'm ten years old.
   c) Her name's Susan. d) My name's Mary.

2. a) My birthday is on October 18th. b) I live in Thailand.
   c) I'm 10 years old. d) I'm 136 centimeters tall.

3. a) Their names are John and Mary. b) Our names are Susan and Jack.
   c) His name's Peter. d) Her name's Charming.

4. a) I'm in Prathom 5. b) I like to read.
   c) He likes English. d) My favorite sport is football.

5. a) I've two sisters. b) I go to school by bus.
   c) It's ten o'clock. d) It's in January.

6. a) Her name's Dalia. b) She lives in Yala.
   c) My favorite food is fried rice. d) She's 12 years old.

7. a) Yes, I've two brothers. b) She has some bread and eggs.
   c) This's my mother. d) She's my sister.

Part 2: The teacher will read each word or sentence twice. Listen carefully, and then choose the picture what your teacher said.

8.

a)

b)

c)

d)

9.

a)

b)

c)

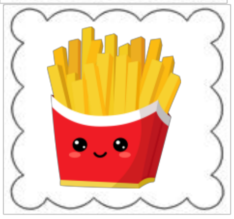
d)

10.

a)

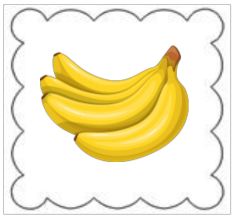
b)

c)

d) 

11.

a)

b) 

c)

d)

12. a) b)

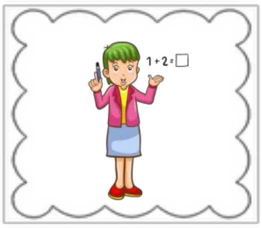
c) d)

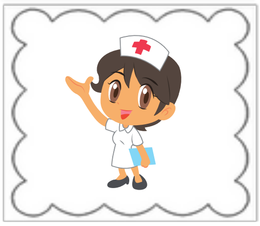
13. a) b)

c) d)

14. a) b)

c) d)

15. a) b) 

c)  d)

Part 3: You will now hear short conversations between two people. Each conversation is followed by one question. Listen, then choose the correct answer.

16. What time does John meet Jack?
    a) At one p.m.
    b) At twelve o'clock.
    c) At eight o'clock in the morning.
    d) At eight o'clock in the evening.

17. How old is Cherry?
    a) She's seven years old.
    b) She's five years old.
    c) She's six years old.
    d) She's eight years old.

18. What is Tik's favorite food?
    a) Pizza
    b) French fries
    c) Fried rice
    d) Fried chicken

19. Where does Nancy come from?
    a) China
    b) England
    c) Africa
    d) America

20. How much does a bottle of orange juice cost?
    a) Twenty-five baht
    b) Fifty-five baht
    c) Thirty-five baht
    d) Forty-five baht

Part 4: In each question, three of the words have the same vowel sound. Choose the word that has a different vowel sound.

21. a) use
    b) cup
    c) but
    d) duck

22. a) rice
    b) knife
    c) pig
    d) nine

23. a) fan
    b) man
    c) can
    d) saw

24. a) boots b) close
c) nose d) rose

25. a) hair b) train
c) rain d) tail

26. a) broom b) door
c) moon d) spoon

27. a) dig b) stick
c) fire d) kick

28. a) house b) road
c) boat d) note

29. a) lamp b) plane
c) hand d) flag

30. a) treat b) great
c) break d) steak

Script for the Listening Test

Part 1: The teacher will read each question twice. Listen, and then choose the best answer.

1. **How old** are you?
2. **Where** do you **come from**?
3. **What**'s his **name**?
4. **What class** are you in?
5. **When** is your **birthday**?
6. **What**'s your **favorite food**?
7. **What** does she **have** for **breakfast**?

Part 2: The teacher will read each word or sentence twice. Listen, then choose the picture that best shows what the teacher said.

8. Tom **gets up early** in the **morning**.
9. The **students** are **studying** in the **classroom.**
10. She always **drinks milk** for **breakfast.**
11. **How much** does an **apple cost**?
12. **Tennis** is my **favorite sport**.
13. **Jack goes** to **school** at **eight o'clock**.
14. Anne always **goes** to the **museum** by **bus**.
15. My **mother works** in **school**.

Script for the Listening Test

Part 3: You will now hear short conversations between two people. Each conversation is followed by one question. Listen, and then choose the best answer.

16. John: Good **morning**, Jack. How are you?

Jack: Good **morning**. I'm fine, thank you.

Question: ***What time*** *does John meet Jack****?***

17. Charming: Hello! I'm Charming. **How old** are you?

Cherry: I'm Cherry. I'm **five years** old.

Question: ***How old*** *is* ***Cherry?***

18. Toe: **What's** your **favorite food**, Tik?

Tik: **I** like **fried rice**. And **you**?

Toe: **I** like **pizza.**

Question: ***What*** *is* ***Tik's favorite food?***

19. Nancy: Hello, Joe! **Where** do you **come from**?

Joe: **I** come from **America.**

Nancy: **I** come from **China. Nice** to **meet** you.

Joe: **Nice** to **meet you, too.**

Question: ***Where*** *does* ***Nancy come from?***

20. Waiter: Can I **help** you?

Customer: I want a **bottle** of **orange juice**. **How much** does it **cost**?

Waiter: It's **thirty-five baht**.

Question: ***How much*** *does a* ***bottle*** *of* ***orange juice cost?***

Script for the Listening Test

Part 4: In each question, three of the words have the same vowel sound. Choose the word that has a different vowel sound.

21. a) use b) cup
    c) but d) duck
22. a) rice b) knife
    c) pig d) nine
23. a) fan b) man
    c) can d) saw
24. a) boots b) close
    c) nose d) rose
25. a) hair b) train
    c) rain d) tail
26. a) broom b) door
    c) moon d) spoon
27. a) dig b) stick
    c) fire d) kick
28. a) house b) road
    c) boat d) note
29. a) lamp b) plane
    c) hand d) flag
30. a) treat b) great
    c) break d) steak

Speaking Skill Test

Prathomsuksa 5 Bantabingtingi School

Yala Primary Educational Service Area Office 2

****

Instruction: The teacher will read each question twice. Listen carefully, and then answer the questions.

	Questions	Answer	Evaluation		
			1	0	sum
1	**What**'s your **name?**	My name's ………………. (Tell your name.)			
2	**How old** are you?	I'm ………… years old. (Tell your age.)			
3	**Where** do you **live?**	I live in ……………………….. (Tell the place.)			
4	**What**'s your **favorite sport?**	I like……………………………. (Tell your favorite sport.)			
5	**How** do you **go** to **school?**	I go to school by (on)….. (Tell the transportation.)			
6	**What**'s your **favorite food?**	I like ……………………………… (Tell your food.)			
7	**When**'s your **birthday?**	It's on (in) …………………… (Tell your date of birth.)			
8	**What**'s this **telephone number?** (Teacher points to the number.)	It's 082–223-4710 (Read the telephone number.)			
9	**What time** is it? (Teacher shows the time.)	It's eight o'clock. (Tell the time.)			
10	**Where**'s the **classroom?** (Teacher shows the map.)	It's near the gym. (Tell the room in the school.)			
Total					

แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2
****

คำชี้แจง

1. แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมนี้ เป็นการตอบคำถามปากเปล่า (Oral Interview) เกี่ยวข้อมูลส่วนตัว โดยครูทำการทดสอบกับนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม มีทั้งหมด 10 ข้อ ใช้เวลาในการตอบคนละ 5 นาที
3. เกณฑ์การประเมินกำหนดจากการคิดคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการตอบคำถามทั้ง 10 ข้อ ซึ่งใช้เกณฑ์การแปลความหมายของการให้คะแนนดังนี้

ระดับคะแนน	**เกณฑ์การพิจารณา**
คะแนน 1	พูดโต้ตอบได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
คะแนน 0	พูดโต้ตอบได้แต่ไม่คล่อง ไม่พูดเลย

ช่วงคะแนนของเกณฑ์ประเมินกำหนดดังนี้

ระดับคุณภาพ	**ปรับปรุง**	**พอใช้**	**ดี**	**ดีมาก**
	1- 3 คะแนน	5 -6 คะแนน	7 -8 คะแนน	9 – 10 คะแนน

Answer Key

For the Listening Pre-Test

1	c	16	a
2	c	17	d
3	a	18	b
4	d	19	c
5	b	20	d
6	a	21	c
7	a	22	a
8	a	23	b
9	d	24	d
10	c	25	c
11	a	26	a
12	b	27	a
13	c	28	d
14	b	29	d
15	d	30	c

Answer Key

For the Listening Post-Test

1	b	16	c
2	b	17	b
3	c	18	c
4	a	19	a
5	d	20	c
6	c	21	a
7	b	22	c
8	c	23	d
9	a	24	a
10	a	25	a
11	d	26	b
12	c	27	c
13	a	28	a
14	d	29	b
15	b	30	a

ภาคผนวก ค

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ถามความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การตอบแบบสอบถามฉบับนี้ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด นักเรียนมีอิสระในการตอบอย่างเต็มที่

2. วิธีตอบแบบสอบถามฉบับนี้ นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อแล้วพิจารณาให้รอบคอบ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องทางขวามือที่ตรงกับความคิดเห็นหรือความรู้สึกของนักเรียนมาก ที่สุดเพียง 1 ช่องเท่านั้น ซึ่งคำถามแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ดังนี้

5. หมายถึง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” แสดงว่า ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

4. หมายถึง “เห็นด้วย” แสดงว่า ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือ ความรู้สึกของนักเรียนมาก

3. หมายถึง “เห็นด้วยปานกลาง” แสดงว่า ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็น หรือความรู้สึกของนักเรียนเป็นส่วนน้อย

2. หมายถึง “ไม่เห็นด้วย” แสดงว่า ข้อความนั้นส่วนใหญ่ไม่ตรงกับความ คิดเห็นหรือความรู้สึกของนักเรียน

1. หมายถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” แสดงว่า ข้อความนั้นไม่ตรงกับความ คิดเห็นหรือความรู้สึกของนักเรียนเลย

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ด้านเนื้อหา					
1. กิจกรรมในชุดท้าทายให้นักเรียนคิดและทำกิจกรรมการเรียนมากขึ้น					
2. กิจกรรมในชุดสนุกสนานเพลิดเพลินและทำให้เข้าใจได้ง่าย					
3. เนื้อหาในชุดการเรียนการสอนเป็นเรื่องใกล้ตัว และเข้าใจง่าย					
4. เวลาจัดกิจกรรมเหมาะสมไม่น่าเบื่อ					
ด้านสื่อการเรียนการสอน					
5. มีสื่อประกอบอย่างหลากหลายน่าสนใจ					
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ					
ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้					
7. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริง					
8. นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม					
9. นักเรียนได้นำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ มาบูรณาการเพื่อจัดทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม					
10. การเรียนโดยใช้ชุดนี้ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
11. นักเรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของไทยกับเจ้าของภาษา					
12. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้ทำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความมั่นใจ					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ด้านการวัดผลประเมินผล 13. นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน 14. นักเรียนมีโอกาสตรวจสอบผลงานและรับทราบผลคะแนนจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดของตนเองและเพื่อนทุกครั้ง					
15. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 : ให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมจากข้อความข้างบน

....

....

....

....

....

....

ภาคผนวก ง

รายละเอียดการวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อหาค่าความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถทาง**การฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	3	1
2	+1	+1	+1	3	1
3	+1	+1	+1	3	1
4	+1	+1	+1	3	1
5	+1	+1	+1	3	1
6	+1	+1	+1	3	1
7	+1	+1	+1	3	1
8	+1	+1	+1	3	1
9	+1	+1	+1	3	1
10	+1	+1	+1	3	1
11	+1	+1	+1	3	1
12	+1	+1	+1	3	1
13	+1	+1	+1	3	1
14	+1	+1	+1	3	1
15	+1	+1	+1	3	1
16	+1	+1	+1	3	1
17	+1	+1	+1	3	1
18	+1	+1	+1	3	1
19	+1	+1	+1	3	1
20	+1	+1	+1	3	1
21	+1	+1	+1	3	1
22	+1	+1	+1	3	1
23	+1	+1	+1	3	1
24	+1	+1	+1	3	1
25	+1	+1	+1	3	1

ข้อสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
26	+1	+1	+1	3	1
27	+1	+1	+1	3	1
28	+1	+1	+1	3	1
29	+1	+1	+1	3	1
30	+1	+1	+1	3	1

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อหาค่าความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถทาง**การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	3	1
2	+1	+1	+1	3	1
3	+1	+1	+1	3	1
4	+1	+1	+1	3	1
5	+1	+1	+1	3	1
6	+1	+1	+1	3	1
7	+1	+1	+1	3	1
8	+1	+1	+1	3	1
9	+1	+1	+1	3	1
10	+1	+1	+1	3	1

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดความสามารถทาง**การฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.71	0.58	16	0.46	0.42
2	0.58	0.83	17	0.42	0.33
3	0.75	0.50	18	0.79	0.42
4	0.58	0.83	19	0.50	0.33
5	0.38	0.58	20	0.38	0.58
6	0.58	0.83	21	0.54	0.25
7	0.54	0.92	22	0.33	0.33
8	0.54	0.92	23	0.42	0.67
9	0.50	0.83	24	0.42	0.33
10	0.79	0.42	25	0.33	0.50
11	0.58	0.83	26	0.58	0.50
12	0.54	0.75	27	0.42	0.50
13	0.33	0.50	28	0.83	0.33
14	0.46	0.25	29	0.46	0.42
15	0.46	0.58	30	0.58	0.83

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถ**ทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	คนที่ตอบถูก	p	q	pq	ข้อที่	คนที่ตอบถูก	p	q	pq
1	12	0.71	0.29	0.2073	16	8	0.46	0.54	0.2484
2	12	0.58	0.42	0.2436	17	7	0.42	0.58	0.2436
3	12	0.75	0.25	0.1875	18	12	0.79	0.21	0.1659
4	12	0.58	0.42	0.2436	19	8	0.50	0.50	0.2500
5	8	0.38	0.63	0.2394	20	8	0.38	0.63	0.2394
6	12	0.58	0.42	0.2436	21	8	0.54	0.46	0.2484
7	12	0.54	0.46	0.2484	22	6	0.33	0.67	0.2211
8	12	0.54	0.46	0.2484	23	9	0.42	0.58	0.2436
9	11	0.50	0.50	0.2500	24	7	0.42	0.58	0.2436
10	12	0.79	0.21	0.1659	25	7	0.33	0.67	0.2211
11	12	0.58	0.42	0.2436	26	10	0.58	0.42	0.2436
12	11	0.54	0.46	0.2484	27	8	0.42	0.58	0.2436
13	7	0.33	0.67	0.2211	28	12	0.83	0.17	0.1411
14	7	0.46	0.54	0.2484	29	8	0.46	0.54	0.2484
15	9	0.46	0.54	0.2484	30	12	0.58	0.42	0.2436

*ค่าความเที่ยงของแบบวัดทักษะฉบับนี้ เท่ากับ 0.940

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อ ของแบบทดสอบวัดความสามารถทาง**การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.71	0.58
2	0.58	0.83
3	0.75	0.50
4	0.83	0.33
5	0.37	0.58
6	0.63	0.75
7	0.54	0.92
8	0.54	0.92
9	0.38	0.58
10	0.79	0.42

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์หาค่าสัดส่วนของคนที่ทำถูก (p) และทำผิด (q) ในแต่ละข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถทาง**การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	คนที่ตอบถูก	p	q	pq
1	12	0.71	0.29	0.2059
2	12	0.58	0.42	0.2436
3	12	0.75	0.25	0.1875
4	12	0.83	0.17	0.1411
5	8	0.37	0.63	0.2331
6	12	0.63	0.38	0.2394
7	12	0.54	0.46	0.2484
8	12	0.54	0.46	0.2484
9	8	0.38	0.63	0.2394
10	12	0.79	0.21	0.1659

*ค่าความเที่ยงของแบบวัดทักษะฉบับนี้ เท่ากับ 0.905

ภาคผนวก จ

รายละเอียดการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					
	1	2	3	4	5	ค่าเฉลี่ย
1. กิจกรรมในชุดท้าทายให้นักเรียนคิดและทำกิจกรรมการเรียนมากขึ้น	1	1	1	1	1	1
2. กิจกรรมในชุดสนุกและทำให้เข้าใจได้ง่าย	1	1	0	1	1	0.8
3. เนื้อหาในชุดการเรียนการสอนเป็นเรื่องใกล้ตัวและเข้าใจง่าย	1	1	1	1	1	1
4. เวลาจัดกิจกรรมเหมาะสมไม่น่าเบื่อ	1	1	1	1	0	0.8
5. มีสื่อประกอบอย่างหลากหลายน่าสนใจ	1	1	1	1	1	1
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	1	1	1	1	1	1
7. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริง	1	1	0	1	1	0.8
8. นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม	1	1	0	1	1	0.8
9. นักเรียนได้นำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ มา บูรณาการเพื่อจัดทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1	1	1
10. การเรียนโดยใช้ชุดนี้ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	1	1	1	1	1	1
11. นักเรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของไทยกับเจ้าของภาษา	1	1	1	1	1	1
12. การเรียนการสอนโดยใช้ชุดนี้ทำให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความมั่นใจ	1	1	1	1	1	1
13.นักเรียนมีการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน	1	1	0	1	1	0.8
14. นักเรียนมีโอกาสได้ตรวจสอบผลงานและรับทราบผลคะแนนจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดของตนเองและเพื่อนทุกครั้ง	1	1	1	1	1	1
15. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คนที่	แบบสอบถามข้อที่															x	x^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	65	4225
2	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	68	4624
3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	67	4489
4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	67	4489
5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	64	4096
6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73	5329
7	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	61	3721
8	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	66	4356
9	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	68	4624
10	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	72	5184
11	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	70	4900
12	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	70	4900
13	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	70	4900
14	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	69	4761
15	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	60	3600
16	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	71	5041
17	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	68	4624
18	4	5	4	4	4	2	4	5	5	4	4	3	4	4	5	61	3721
19	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	72	5184
20	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	71	5041
21	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	70	4900
22	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	63	3969
23	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	65	4225
24	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	71	5041
25	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	70	4900
26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	61	3721
27	3	4	4	4	5	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	3249
28	4	3	4	4	2	5	5	4	4	4	4	5	3	2	4	57	3249

คนที่	แบบสอบถามข้อที่															x	x^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
29	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	3	3	5	4	58	3364
30	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	55	3025
$\sum x_i$	133	132	136	128	134	125	136	136	134	129	135	130	135	125	132	1980	131452
$\sum x_i^2$	601	592	624	556	612	541	624	626	614	567	615	578	621	537	590		
S_i^2	0.39	0.39	0.26	0.34	0.46	0.70	0.26	0.33	0.53	0.42	0.26	0.51	0.47	0.56	0.32		

$\sum S_i^2$ = 6.20

S_t^2 = 26.62

α = .82

ภาคผนวก ฉ

รายละเอียดผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ C- Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 16 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองกับนักเรียน 3 คน

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน(40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
1	6	7	12	7	8	14	8	23	12	13	110	30
2	7	7	10	8	7	14	7	23	14	13	110	29
3	7	8	11	8	8	15	8	24	15	14	118	30
รวม	20	22	33	23	23	43	23	70	41	40	338	89
เฉลี่ย	66.67	73.33	73.33	76.67	76.67	71.67	76.67	77.78	68.33	66.67	72.69	74.17

E_1/E_2 = 72.69/74.17

ตารางที่ 17 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองกับนักเรียน 9 คน

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน(40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
1	8	7	13	9	9	14	8	24	14	13	119	33
2	7	8	12	7	8	15	7	13	17	15	109	32
3	8	8	12	8	10	14	8	24	15	14	121	30
4	8	9	12	9	9	15	8	25	16	17	128	31
5	8	8	13	7	9	12	8	14	15	14	108	33
6	7	9	10	7	8	15	8	23	18	16	121	32
7	8	8	13	9	8	13	8	24	17	14	122	32
8	9	8	12	8	9	16	8	23	16	15	124	32
9	8	8	11	7	8	15	9	22	18	14	120	34
รวม	71	73	108	71	78	129	72	192	146	132	1072	289
เฉลี่ย	78.89	81.11	80.00	78.89	86.67	71.67	80.00	71.11	81.11	73.33	76.85	80.28

E_1/E_2 = 76.85/80.28

ตารางที่ 18 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทดลองภาคสนาม (30 คน)

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน(40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
1	7	9	13	7	9	16	9	24	17	17	128	32
2	8	8	10	9	8	16	8	22	16	16	121	33
3	7	8	11	10	9	17	9	23	16	15	125	34
4	8	8	12	9	8	16	7	23	17	17	125	38
5	9	8	13	8	8	15	9	27	16	15	128	34
6	9	9	12	9	9	17	7	25	14	17	128	30
7	7	8	12	8	8	15	9	26	17	15	125	34
8	8	7	14	10	10	17	8	24	15	18	131	32
9	8	9	12	7	9	15	8	24	17	17	126	34
10	8	8	13	7	9	18	8	26	15	17	129	32
11	7	9	10	6	7	15	8	23	18	16	119	33
12	8	9	11	8	8	17	9	24	15	15	124	38
13	8	9	12	9	8	16	9	24	16	17	128	35
14	7	7	13	8	8	14	8	22	15	16	118	29
15	9	8	12	9	9	17	8	24	18	15	129	34
16	9	8	9	9	9	13	9	23	14	16	119	34
17	8	8	12	8	9	16	7	27	17	16	128	35
18	10	9	13	8	9	16	9	25	16	17	132	30
19	9	9	14	9	9	17	7	26	17	16	133	37
20	8	8	13	8	8	17	8	24	16	15	125	30
21	8	7	13	8	8	18	9	25	17	15	128	31
22	9	9	13	8	8	18	8	26	17	15	131	33
23	8	9	12	8	8	17	10	20	17	17	126	34

คนที่	คะแนนแบบฝึกที่/คะแนน										รวม (155)	คะแนนหลังเรียน(40)
	1(10)	2(10)	3(15)	4(10)	5(10)	6(20)	7(10)	8(30)	9(20)	10(20)		
24	7	6	10	8	6	15	8	24	18	16	118	36
25	9	8	14	8	9	18	8	23	17	17	131	30
26	8	8	12	7	9	16	9	24	15	17	125	34
27	9	9	13	9	8	17	8	24	17	17	130	31
28	8	8	12	8	7	16	8	25	15	18	125	32
29	8	8	12	7	7	17	7	24	18	17	125	35
30	8	9	13	8	9	15	10	20	13	17	122	29
รวม	244	247	365	245	250	487	249	721	486	489	3782	993
เฉลี่ย	81.33	82.33	81.11	81.67	83.33	81.17	83.00	80.11	81.00	81.50	81.33	82.75

E_1/E_2 = 81.33/82.75

ภาคผนวก ช

ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 19 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	**ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่**					**เฉลี่ย**	**แปลผล**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**		
1. จุดประสงค์การเรียนรู้							
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
1.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
1.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดชัดเจน	4	5	4	5	4	4.40	เหมาะสมมาก
เฉลี่ยด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						4.27	เหมาะสมมาก
2. ด้านเนื้อหา							
2.1 เหมาะสมกับระดับชั้น	5	4	5	4	4	4.40	เหมาะสมมาก
2.2 มีความยากง่ายพอเหมาะ	4	5	5	4	5	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
2.3 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	4	5	4	5	4	4.40	เหมาะสมมาก
เฉลี่ยด้านเนื้อหา						4.47	เหมาะสมมาก
3. ด้านรูปแบบของแบบฝึกทักษะ							
3.1 น่าสนใจสวยงามมีคุณภาพ	5	4	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
3.2 ภาพประกอบสวยงาม สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	4	5	5	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
เฉลี่ยด้านรูปแบบของแบบฝึกทักษะ						4.40	เหมาะสมมาก
4. ด้านการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน							
4.1 เร้าความสนใจของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	เหมาะสมมาก
4.2 สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา	5	4	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
4.3 เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	4	5	5	4	4	4.40	เหมาะสมมาก
เฉลี่ยด้านภาษา						4.33	เหมาะสมมาก
5. ด้านการประเมินผล							
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
5.2 วัดได้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด	4	5	4	4	4	4.20	เหมาะสมมาก
เฉลี่ยด้านการประเมินผล						4.20	เหมาะสมมาก
เฉลี่ยทุกด้าน						**4.33**	**เหมาะสมมาก**

ภาคผนวก ซ

หนังสือขอความอนุเคราะห์

ที่ ศธ 04120.019/ว25

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

28 สิงหาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน ดร.มัฮดี แวดราแม อาจารย์ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

ด้วยทางโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีความชำนาญและเชี่ยวชาญเหมาะสมในการตรวจแนะนำแก้ไขผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ซึ่งได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บัดนี้อยู่ระหว่างการจัดทำข้อมูลเพื่อทำรายงานการใช้สื่อและนวัตกรรม

ดังนั้น จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแนะนำในการแก้ไขผลงานและแสดงความคิดเห็นตามที่เห็นสมควร ในการปรับปรุงพัฒนาผลงานวิชาการในลำดับต่อไป และเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานทางวิชาการในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว25

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

28 สิงหาคม 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนเสนาณรงค์วิทยา (กองทัพบกอุปถัมภ์)

ด้วยทางโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีความชำนาญและเชี่ยวชาญเหมาะสมในการตรวจแนะนำแก้ไขผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ซึ่งได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ เรื่อง เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บัดนี้อยู่ระหว่างการจัดทำข้อมูลเพื่อทำรายงานการใช้สื่อและนวัตกรรม

ดังนั้น จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแนะนำในการแก้ไขผลงานและแสดงความคิดเห็นตามที่เห็นสมควร ในการปรับปรุงพัฒนาผลงานวิชาการในลำดับต่อไป และเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานทางวิชาการในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแช)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

No. 04120.019/ว24

Bantabingtingi School
6 Talingchan Bannangsta,
Yala 95130, THAILAND

28 July B.E 2560 (2017)

Dear Mrs. Donna Aziz Canuel

Subject: Invitation to be an expert

Our school, Bantabingtingi School and Mrs. Suchada Jarong is conducting the research entitled "Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5" The research is now in the process of English Innovation development. You are, therefore, invited to be an expert to make criticism and give some comments on both English correctness and the contents of books. Your invaluable opinions will be undoubtedly useful for developing the innovation on Listening Ability and Speaking English for Communication skill, this innovation which at last will convey the utmost benefit to the research sample group.

Your kind acceptance of our invitation is very much appreciated.

Sincerely yours,

รับรองสำเนาถูกต้อง

(Mr. Anurak Nisae)

Director of Bantabingtingi School

(นางสุชาดา จารงค์)

Tel: (066) 622-234-710

email: suchada.neeyl@gmail.com

No. 04120.019/ว24

Bantabingtingi School
6 Talingchan Bannangsta,
Yala 95130, THAILAND

28 July B.E 2560 (2017)

Dear Mr. Zachary Acton Macdonald

Subject: Invitation to be an expert

Our school, Bantabingtingi School and Mrs. Suchada Jarong is conducting the research entitled "Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5" The research is now in the process of English Innovation development. You are, therefore, invited to be an expert to make criticism and give some comments on both English correctness and the contents of books. Your invaluable opinions will be undoubtedly useful for developing the innovation on Listening Ability and Speaking English for Communication skill, this innovation which at last will convey the utmost benefit to the research sample group.

Your kind acceptance of our invitation is very much appreciated.

Sincerely yours,

(Mr. Anurak Nisae)
Director of Bantabingtingi School

Tel: (066) 622-234-710
email: suchada.neeyl@gmail.com

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

No. 04120.019/ว24

Bantabingtingi School
6 Talingchan Bannangsta,
Yala 95130, THAILAND

28 July B.E 2560 (2017)

Dear Mr. Nashrudin Ahmad Panglao

Subject: Invitation to be an expert

Our school, Bantabingtingi School and Mrs. Suchada Jarong is conducting the research entitled "Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5" The research is now in the process of English Innovation development. You are, therefore, invited to be an expert to make criticism and give some comments on both English correctness and the contents of books. Your invaluable opinions will be undoubtedly useful for developing the innovation on Listening Ability and Speaking English for Communication skill, this innovation which at last will convey the utmost benefit to the research sample group.

Your kind acceptance of our invitation is very much appreciated.

Sincerely yours,

(Mr. Anurak Nisae)

Director of Bantabingtingi School

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

Tel: (066) 622-234-710

email: suchada.neeyl@gmail.com

แบบตอบรับเป็นที่ปรึกษาการเขียนผลงานทางวิชาการ

ข้าพเจ้า ดร.มัฮดี แวดราแม ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา สาขา การวัดและประเมินผลการศึกษา ปฏิบัติงานสังกัดคณะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

☑ ยินดีรับเป็นที่ปรึกษาในการทำผลงานทางวิชาการ ของ นางสุชาดา จารงค์

☐ ไม่สามารถรับเป็นที่ปรึกษาในการทำผลงานทางวิชาการได้เนื่องจาก..

....

....

ลงชื่อ...

(ดร.มัฮดี แวดราแม)

๓๐ สิงหาคม ๒๕๖๐

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

แบบตอบรับเป็นที่ปรึกษาการเขียนผลงานทางวิชาการ

ข้าพเจ้า ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์ ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้อำนวยการโรงเรียน ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเสนาณรงค์วิทยา (กองทัพบกอุปถัมภ์) คุณวุฒิทางการศึกษา **ศึกษาศาสตรดุษฎี**บัณฑิต (เอกบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ ปัตตานี

☑ ยินดีรับเป็นที่ปรึกษาในการทำผลงานทางวิชาการ ของ นางสุชาดา จารงค์

☐ ไม่สามารถรับเป็นที่ปรึกษาในการทำผลงานทางวิชาการได้เนื่องจาก..

....

....

ลงชื่อ...

(ดร.วันชัย หวังสวาสดิ์)

๑๐ กันยายน ๒๕๖๐

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

Braincloud

โรงเรียนบ้านกะบังติงงี
เลขที่รับ 802 แฟ้ม วก
วันที่ 3 กย. 60 เวลา .... น.
☐ บท ☑ วก ☐ งป ☐ บค

August 20, 2017

Subject: Ms. Suchada Jarong

Dear Director Anurak Nisae:

This is to certify that it is with great pleasure to serve as an expert for Ms. Suchada Jarong's researches entitled, *"Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5"* and *"Developing Prathomuksa 5 Students' Reading Comprehension Skills with the Use of Supplementary Reading Books on Thai Children's Way of Life through Cooperative Learning Approach and KWL-Plus Technique."*

Ms. Jarong's work with Braincloud has been and continues to be exemplary, and I am pleased to assist her in her pursuit of excellence. Should you wish to contact me, please email me at d.aziz@braincloudlearning.com.

Sincerely yours,
Donna Aziz-Canuel

เรียน ผอ.โรงเรียนบ้าน...
เพื่อ ☑ ทราบ/แจ้ง
☑ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงบประมาณ
☐ บริหารบุคคล
☐ บริหารทั่วไป

เห็นควรแจ้งครูสุชาดา ทราบ

3 / ก.ย. / 60

- แจ้งคุณครูสุชาดา ทราบ

3 กย. 60

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

21 August 2017

Dear Mr. Anurak Nisae,

Subject: Acceptance of invitation to be an expert

Thank you for the invitation to be an expert through assistance to Bantabingtingi School and Ms. Suchada Jarong's researches. I accept the offer, and will be happy to review content and provide commentary or notes on the researches entitled, *"Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5"* and *"Developing Prathomuksa 5 Students' Reading Comprehension Skills with the Use of Supplementary Reading Books on Thai Children's Way of Life through Cooperative Learning Approach and KWL-Plus Technique."* . If there is any other way I can be of assistance on the project, please let me know.

Sincerely,

Zach MacDonald

Tel: (+66) 984618453
Email: zachacton@gmail.com

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
เลขที่รับ 392 แฟ้ม วก
วันที่ 17/ก.ย./60 เวลา.........น.
☐ บท ☑ วก ☐ งบ ☐ บค

September 15, 2017

Dear Director Anurak Nisae:

Subject: Acceptance of invitation to be an expert

Thank you for the invitation to be an expert through assistance of Bantabingtingi Schoo. And Ms. Suchada Jarong's researches entitled, "Developing Prathomuksa 5 Students' Reading Comprehension Skills with the Use of Supplementary Reading Books on Thai Children's Way of Life through Cooperative Learning Approach and KWL-Plus Technique" and "Developing a Series of Learning Activities Using C-Games on Listening Ability and Speaking English for Communication with the Foreign Language Learning Subject Group (English), Grade 5." I accept the offer, and will be very happy to review the contents both. If there is any other way I can be of assistance on these researches, please let me know at my email: nashrudin_@yahoo.com

Sincerely yours,
Nashrudin A. Panglao

17 ก.ย. 60

17/ ก.ย. / 60

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ภาคผนวก ณ

หนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(สำหรับบิดามารดา ผู้ปกครอง และผู้อยู่ในปกครอง)

สถานที่ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
วันที่ 18 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2561

เลขที่ ....1001.../2561

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้เกี่ยวข้องเป็น *(โปรดระบุว่าเป็น ~~บิดา~~/มารดา/~~ผู้ปกครอง~~/~~ผู้ดูแล~~)* ของ...ด.ญ. นูรลัยนะห์ ทมะ............ *(ชื่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งอยู่ในปกครอง)* ขอแสดงความยินยอมให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในโครงการวิจัย ดังนี้

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสุชาดา จารงค์
ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี เลขที่ 6 หมู่ที่ 1 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา 95130
โทรศัพท์ 084-164-2037
อีเมล์ suchada.j@south-ed.moe.go.th, suchada.neeyl@gmail.com

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย รวมทั้งประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัย ข้าพเจ้าได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอดและรอบคอบแล้ว รวมทั้ง**ได้รับคำอธิบาย**จากผู้วิจัย**จนเข้าใจเป็นอย่างดี**แล้ว

ข้าพเจ้าจึง**สมัครใจ**ให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยนี้ภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการเก็บรวบรวมข้อมูลตามเครื่องมือของผู้วิจัย ดังนี้ (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (4) แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ (5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งแสดงความคิดเห็นได้ 5 ระดับ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ครั้ง เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้ว ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย *จะถูกเก็บรักษาไว้ใน*

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ห้องสำนักงานของโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อย่างมิดชิดเป็นเวลา 5 ปี แล้วเข้าสู่ขั้นตอนการทำลาย ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ยินยอมให้เก็บรักษาไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและ/หรือการอ้างอิงการวิจัยต่อไป

ข้าพเจ้ามีสิทธิให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าหรือเป็นความประสงค์ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า **ถอนตัว**ออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้**โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล** ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยนั้น *จะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการเรียน* ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้เข้าร่วมในการวิจัย และข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ผู้วิจัย**จะเก็บรักษาเป็นความลับ** โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้อ่านรายละเอียดอย่างรอบคอบและเข้าใจข้อความในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยโดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐานต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและสำเนาหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยไว้แล้ว

ลงชื่อ ....[illegible]....
(นางสุชาดา จารงค์)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ....นุรจันนะห์....
(ด.ญ.นุรจันนะห์ กามะ)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ ....รอมือละ....
(นางรอมือละ ลือราแม)
~~บิดา~~/มารดา/~~ผู้ปกครอง/ผู้ดูแล~~

ลงชื่อ ....[illegible]....
(นายอนุรักษ์ นิแช)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(สำหรับบิดามารดา ผู้ปกครอง และผู้อยู่ในปกครอง)

สถานที่ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
วันที่ 18 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2561

เลขที่ 1002./2561

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้เกี่ยวข้องเป็น *(โปรดระบุว่าเป็น ~~บิดา~~/มารดา/~~ผู้ปกครอง~~/~~ผู้ดูแล~~)* ของ..ด.ญ.ยุสรอ.........เจ๊ะและ......................... *(ชื่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งอยู่ในปกครอง)* ขอแสดงความยินยอมให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในโครงการวิจัย ดังนี้

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสุชาดา จารงค์
ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี เลขที่ 6 หมู่ที่ 1 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา 95130
โทรศัพท์ 084-164-2037
อีเมล์ suchada.j@south-ed.moe.go.th, suchada.neeyl@gmail.com

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย รวมทั้งประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัย ข้าพเจ้าได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอดและรอบคอบแล้ว รวมทั้ง**ได้รับคำอธิบาย**จากผู้วิจัย**จนเข้าใจเป็นอย่างดี**แล้ว

ข้าพเจ้าจึง**สมัครใจ**ให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยนี้ภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการเก็บรวบรวมข้อมูลตามเครื่องมือของผู้วิจัย ดังนี้ (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (4) แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ (5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งแสดงความคิดเห็นได้ 5 ระดับ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ครั้ง เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้ว ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย *จะถูกเก็บรักษาไว้ใน*

รับรองสำเนาถูกต้อง
(นางสุชาดา จารงค์)

ห้องสำนักงานของโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อย่างมิดชิดเป็นเวลา 5 ปี แล้วเข้าสู่ขั้นตอนการทำลาย ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ยินยอมให้เก็บรักษาไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและ/หรือการอ้างอิงการวิจัยต่อไป

ข้าพเจ้ามีสิทธิให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าหรือเป็นความประสงค์ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า **ถอนตัว**ออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้**โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล** ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยนั้น ***จะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการเรียน*** ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้เข้าร่วมในการวิจัย และข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ผู้วิจัย**จะเก็บรักษาเป็นความลับ** โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้อ่านรายละเอียดอย่างรอบคอบและเข้าใจข้อความในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยโดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐานต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและสำเนาหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยไว้แล้ว

ลงชื่อ ....
(นางสุชาดา จารงค์)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ....ยุสรอ....
(...ด.ญ.ยุสรอ เจ๊ะแล๊ะ...)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ ....รอฮานี....
(...นางรอฮานี มะสะแต...)
~~บิดา~~/มารดา/~~ผู้ปกครอง~~/~~ผู้ดูแล~~

ลงชื่อ ....
(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(สำหรับบิดามารดา ผู้ปกครอง และผู้อยู่ในปกครอง)

สถานที่ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

วันที่ 18 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2561

เลขที่ 1003/2561

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้เกี่ยวข้องเป็น *(โปรดระบุว่าเป็น บิดา/~~มารดา/ผู้ปกครอง/ผู้ดูแล~~)* ของ......ด.ญ. ดาเลีย มูนะ...... *(ชื่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งอยู่ในปกครอง)* ขอแสดงความยินยอมให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในโครงการวิจัย ดังนี้

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสุชาดา จารงค์

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี เลขที่ 6 หมู่ที่ 1 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา 95130

โทรศัพท์ 084-164-2037

อีเมล์ suchada.j@south-ed.moe.go.th, suchada.neeyl@gmail.com

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย รวมทั้งประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัย ข้าพเจ้าได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอดและรอบคอบแล้ว รวมทั้ง**ได้รับคำอธิบาย**จากผู้วิจัย**จนเข้าใจเป็นอย่างดี**แล้ว

ข้าพเจ้าจึง**สมัครใจ**ให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยนี้ภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการเก็บรวบรวมข้อมูลตามเครื่องมือของผู้วิจัย ดังนี้ (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) แบบวัดความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (4) แบบวัดความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ (5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งแสดงความคิดเห็นได้ 5 ระดับ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านทักษะกระบวนการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ครั้ง เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้ว ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย *จะถูกเก็บรักษาไว้ใน*

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ห้องสำนักงานของโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อย่างมิดชิดเป็นเวลา 5 ปี แล้วเข้าสู่ขั้นตอนการทำลาย ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ยินยอมให้เก็บรักษาไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและ/หรือการอ้างอิงการวิจัยต่อไป

ข้าพเจ้ามีสิทธิให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าหรือเป็นความประสงค์ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า **ถอนตัว**ออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้**โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล** ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยนั้น *จะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการเรียน* ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้เข้าร่วมในการวิจัย และข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ผู้วิจัย**จะเก็บรักษาเป็นความลับ** โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้อ่านรายละเอียดอย่างรอบคอบและเข้าใจข้อความในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยโดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐานต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและสำเนาหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยไว้แล้ว

ลงชื่อ ....
(นางสุชาดา จารงค์)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ.......กาเลีย.......
(เด็กหญิงกาเลีย มูนะ)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ ....
(นายเฟาซูล มูนะ)
บิดา/~~มารดา~~/~~ผู้ปกครอง~~/~~ผู้ดูแล~~

รับรองสำเนาถูกต้อง

ลงชื่อ ....
(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

(นางสุชาดา จารงค์)

ภาคผนวก ญ

การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโคกหญ้าคา

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตันหยง

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดคงคา

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกำแพงถม

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแช)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนใหม่

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแช)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านต้นทุเรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบาเลาะ

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแช)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดวัดชัยธาราประดิษฐ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.019/ว252

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี
6 หมู่ 1 ตำบลตลิ่งชัน
อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

29 สิงหาคม 2562

เรื่อง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมสร้างตนเองพัฒนาภาคใต้ ๑๑

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ชุด
2. แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้จัดทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว บัดนี้การดำเนินงานดังกล่าว ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทำการปรับปรุงแก้ไขและทดลองใช้จนบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว จึงได้จัดส่งหนังสือส่งเสริมการอ่านดังกล่าว มาเผยแพร่ยังโรงเรียนของท่าน และขอความอนุเคราะห์ตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรมดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุรักษ์ นิแซ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร 073-282-124

ภาคผนวก ฎ

หนังสือตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

ที่ ศธ 04092.105/183

โรงเรียนวัดโคกหญ้าคา หมู่ที่ 6
ตำบลคลองใหม่ อำเภอยะรัง
จังหวัดปัตตานี 94160

16 กันยายน 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่เอกสารทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และได้เผยแพร่ผลงานทางวิชาการข้างต้น มายังโรงเรียนวัดโคกหญ้าคา ตามรายละเอียดที่แจ้งแล้วนั้น

โรงเรียนวัดโคกหญ้าคา ขอขอบคุณที่ให้ ความอนุเคราะห์มอบเอกสารผลงานทางวิชาการดังกล่าวเพื่อเป็นสื่อในการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ Cgames แก่นักเรียนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายศรีชัย ขวัญแก้ว)
ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโคกหญ้าคา

กลุ่มบริหารงานทั่วไป
โทร 065-1323191

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04072.105/131

โรงเรียนวัดคงคา
ตำบลกระหรอ อำเภอนบพิตำ
จังหวัดนครศรีธรรมราช
80160

27 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 รายละเอียดทราบแล้วนั้น

บัดนี้ทางโรงเรียนได้นำไปใช้กับนักเรียน ปรากฏว่า สะดวกต่อการนำไปใช้ และนักเรียนมีความสนใจในการเรียน ทางโรงเรียนจึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายไพโรจน์ ขาวเอี่ยม)
ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดคงคา

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ.๐๔๑๒๐.๐๒๒/๒๖๖

โรงเรียนบ้านต้นหยง ๒๖๖ หมู่ ๒
ตำบลบาโร๊ะ อำเภอยะหา
จังหวัดยะลา ๙๕๑๒๐

๒๔ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่เอกสารทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ ๐๔๑๒๐.๐๑๙/ว๒๕๒ ลงวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๒

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต ๒ ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ Cgames ของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และได้เผยแพร่ผลงานทางวิชาการข้างต้น มายังโรงเรียนบ้านต้นหยง ตามรายละเอียดที่แจ้งแล้วนั้น

ในการนี้ โรงเรียนบ้านต้นหยง ขอขอบคุณที่ให้ ความอนุเคราะห์มอบเอกสารผลงานทางวิชาการดังกล่าวเพื่อเป็นสื่อในการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ Cgames แก่นักเรียนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายพิชัย คงศรี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านต้นหยง

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โทร ๐๘๔-๙๖๖๗๐๒๖

ศธ 04072/117/241

โรงเรียนวัดชัยธารามประดิษฐ์
หมู่ที่ 15 ตำบลโมคลาน
อำเภอท่าศาลา
จังหวัดนครศรีธรรมราช
80160

17 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดย นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ตามรายละเอียดที่แจ้งแล้วนั้น

บัดนี้ทางโรงเรียนได้นำไปใช้กับนักเรียน ปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ นักเรียนชอบกิจกรรมการเรียน นักเรียนมีความสนใจ และทำให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ทางโรงเรียนขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายเกษม เกื้อกาญจน์)
ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชัยธารามประดิษฐ์

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04072.096/124

โรงเรียนวัดกำแพงถม
ตำบลนาเรียง อำเภอพรหมคีรี
จังหวัดนครศรีธรรมราช
80320

17 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดยนางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ รายละเอียดทราบแล้วนั้น

บัดนี้ทางโรงเรียนวัดกำแพงถม ได้รับชุดการเรียน ดังกล่าวแล้ว และให้ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นำไปใช้กับนักเรียน ปรากฏว่า กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนใจ และกล้าที่จะพูดสื่อสารภาษาอังกฤษง่าย ๆ ได้ ทางโรงเรียนขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายไสว อิสระ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกำแพงถม

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04072.012/ 124

โรงเรียนชุมชนใหม่
ต. ไทรบุรี อ.ท่าศาลา
จ.นครศรีธรรมราช
80160

25 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดยนางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ รายละเอียดทราบแล้วนั้น

บัดนี้ทางโรงเรียนได้ทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนใหม่ เห็นว่าชุดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะเล่นเกมเพื่อพัฒนาการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ มีความยากง่ายเหมาะสมกับ นักเรียน ซึ่งทางโรงเรียนจะใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นายสุจินต์ สุดคิด)
ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนใหม่

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ ๐๔๑๒๐.๑๐๕ / ๑๙๗

โรงเรียนบ้านสันติ หมู่ที่ ๒
ตำบลเขื่อนบางลาง อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา ๙๕๑๓๐

๑๕ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่เอกสารทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ ๐๔๑๒๐.๐๑๙/ว๒๕๒ ลงวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๒

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต ๒ ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ Cgames ของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และได้เผยแพร่ผลงานทางวิชาการข้างต้น มายังโรงเรียนบ้านสันติ ตามรายละเอียดที่แจ้งแล้วนั้น

โรงเรียนบ้านสันติ ขอขอบคุณที่ให้ ความอนุเคราะห์มอบเอกสารผลงานทางวิชาการดังกล่าว เพื่อเป็นสื่อในการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ Cgames แก่นักเรียนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวยามีล๊ะ หะรง)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันติ

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

โรงเรียนบ้านสันติ
โทร.๐๘๑-๐๙๘๑๑๔๑

ที่ ศธ 04092.048/13.3

โรงเรียนบ้านต้นทุเรียน
ม.6 ต.ยะรัง อ.ยะรัง
จ.ปัตตานี
94160

25 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดยนางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ รายละเอียดทราบแล้วนั้น

ทางโรงเรียนได้บ้านต้นทุเรียน ได้ทำการทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เห็นว่าชุดการเรียนรู้โดยใช้ C-Games กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะสื่อสารภาษาอังกฤษโดยผ่านกิจกรรมการเล่นเกม เป็นชุดกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัย ซึ่งทางโรงเรียนจะใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาววันซัยนับ แวโดยี)
ครู โรงเรียนบ้านต้นทุเรียน รักษาราชการแทน
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านต้นทุเรียน

รับรองสำเนาถูกต้อง

สำนักงานโรงเรียน
โทร/โทรสาร 073 439 524

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04120.049/315

โรงเรียนนิคมสร้างตนเองพัฒนาภาคใต้ 11
79/7 ม.5 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา
จังหวัดยะลา 95130

25 กันยายน 2562

เรื่อง ขอขอบคุณในการเผยแพร่เอกสารทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี ที่ 04120.019/ว 252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ Cgames ของ นางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และได้เผยแพร่ผลงานทางวิชาการข้างต้น มายังโรงเรียนนิคมสร้างตนเองพัฒนาภาคใต้ 11 ตามรายละเอียดที่แจ้งแล้วนั้น

โรงเรียนนิคมสร้างตนเองพัฒนาภาคใต้ 11 ขอขอบคุณที่ให้ ความอนุเคราะห์มอบเอกสารผลงานทางวิชาการดังกล่าวเพื่อเป็นสื่อในการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ Cgames แก่นักเรียนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวศิริภา ไชยนุ้ย)
ผู้อำนวยการนิคมสร้างตนเองพัฒนาภาคใต้ 11

กลุ่มบริหารงานทั่วไป
โทร 073-720054

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ที่ ศธ 04219.036/162

โรงเรียนบ้านบาเลาะ
ม.5 ตำบลปะเสยะวอ
อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี
94110

19 กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

อ้างถึง หนังสือที่ ศธ 04120.019/ว252 ลงวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ 2562

ตามหนังสือที่อ้างถึง โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 2 ได้เผยแพร่เอกสารผลงานทางวิชาการคือ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ C-Games ต่อความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจัดทำโดยนางสุชาดา จารงค์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะเชี่ยวชาญ รายละเอียดทราบแล้วนั้น

บัดนี้ทางโรงเรียนได้นำไปใช้กับนักเรียน ปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ เป็นรูปแบบการสอนที่ช่วยกระตุ้นนักเรียนให้อยากพูดภาษาอังกฤษได้ดี นักเรียนชอบกิจกรรม มีความสนใจ ทางโรงเรียนขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นางสุรยา หะมะ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบาเลาะ

รับรองสำเนาถูกต้อง

สำนักงานโรงเรียนบ้านบาเลาะ
โทร/โทรสาร 0878374100

(นางสุชาดา จารงค์)

ครูพันธุ์ใหม่
ข่าวการศึกษา วิทยฐานะ ความรู้สำหรับครู
www.krupunmai.com

ใบรับรองการเผยแพร่ผลงานวิชาการผ่านเว็ปไซต์ทางการศึกษา

22 กันยายน 2562

เรื่อง แจ้งรับรองการเผยแพร่ผลงานวิชาการผ่านเว็ปไซต์ทางการศึกษา

เรียน **นางสุชาดา จารงค์**

ตามที่ท่านได้เผยแพร่ผลงานวิชาการผ่านเว็ปไซต์ทางการศึกษา ครูพันธุ์ใหม่ดอทคอม www.krupunmai.com ในรูปแบบ บทคัดย่อ **"การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ CGAMES"** เมื่อวันที่ **22 กันยายน 2562** ที่ผ่านมาแล้วนั้น

ผู้จัดทำและพัฒนาเว็ปไซต์ครูพันธุ์ใหม่ดอทคอม ขอรับรองว่า ผลงานวิชาการนี้ได้รับการเผยแพร่จริง ซึ่งมีที่อยู่ในการเผยแพร่ผลงานดังนี้

http://www.krupunmai.com/5537/

ผลงานวิชาการดังกล่าว เป็นประโยชน์ต่อการนำไปพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้เกิดกับผู้เรียน ได้เรียนรู้ผ่านสื่อนวัตกรรม ที่สอดคล้องและเหมาะสม และเกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาต่อไป

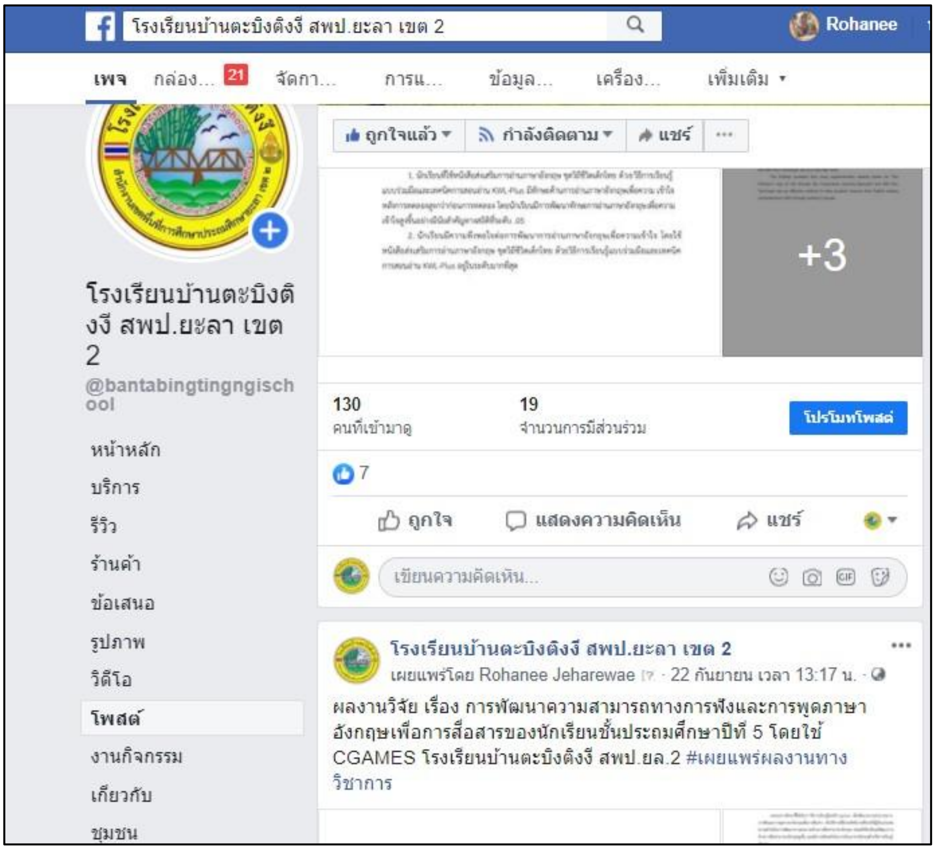
ขอแสดงความนับถือ

(นายยุทธณา อาจหาญ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
ผู้จัดทำเว็ปไซต์ ครูพันธุ์ใหม่ดอทคอม

รับรองสำเนาถูกต้อง

(นางสุชาดา จารงค์)

ภาพประกอบการเผยแพร่ผลงานวิชาการผ่านเว็บไซต์และเพจทางการศึกษา



ภาคผนวก ฏ

เกียรติบัตรรางวัลระดับชาติ

เลขที่ สพป.ตรัง.-น.๕๗๔๐/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กหญิงดาเลีย มูนะ

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันเล่านิทาน (Story Telling) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี
ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพป.ตรัง.-ค.๕๗๐๕/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันเล่านิทาน (Story Telling) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี
ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพป.ตรัง.-น.๘๗๓๕/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กหญิงนุสริน ซาแม

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี

ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพป.ตรัง.-ค.๕๗๐๕/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี

ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพป.ตรัง.-น.๙๗๔๖/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กหญิงราเนีย เตะ

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

กิจกรรม การแข่งขัน Multi Skills Competition ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี

ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพป.ตรัง.-ค.๕๗๑๒/๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

กิจกรรม การแข่งขัน Multi Skills Competition ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยี

ของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๒

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพฐ.๒.สพป-น.๑๒๐๘๘/๒๕๖๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กหญิงนุสริน สาแม

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๖๙

ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ระหว่างวันที่ ๖ - ๘ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๓

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายอำนาจ วิชยานุวัติ)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

Sillapa69

สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน

เลขที่ สพฐ.๒.สพป-ค.๖๘๔๒/๒๕๖๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

กิจกรรม การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๖๙

ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ระหว่างวันที่ ๖ - ๘ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๓

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายอำนาจ วิชยานุวัติ)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

Sillapa69

สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน

เลขที่ สพฐ.๒.สพป-น.๑๒๐๕๑/๒๕๖๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กหญิงดาเลีย มูนะ

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

กิจกรรม การแข่งขันเล่านิทาน (Story Telling) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๖๙

ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ระหว่างวันที่ ๖ - ๘ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๓

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายอำนาจ วิชยานุวัติ)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ สพฐ.๒.สพป-ค.๖๕๓๘/๒๕๖๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุชาดา จารงค์

โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

กิจกรรม การแข่งขันเล่านิทาน (Story Telling) ระดับชั้น ป.๔ - ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ ๖๙

ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ณ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ระหว่างวันที่ ๖ - ๘ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๖๓

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

(นายอำนาจ วิชยานุวัติ)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสุชาดา จารงค์
วันเกิด	3 พฤษภาคม 2511
สถานที่เกิด	อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา
ที่อยู่ปัจจุบัน	91/3 หมู่ที่ 6 ตำบลสะเตงนอก อำเภอเมือง จังหวัดยะลา 95000
ตำแหน่งทางการงาน	ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านตะบิงติงงี เลขที่ 6 ตำบลตลิ่งชัน อำเภอบันนังสตา จังหวัดยะลา 95130 โทรศัพท์ 084-164-2037

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2525	ประถมศึกษา (ป.6) จากโรงเรียนบ้านตะบิงติงงี อ.บันนังสตา จ.ยะลา
พ.ศ. 2528	มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) จากโรงเรียนบันนังสตาวิทยา อ.บันนังสตา จ.ยะลา
พ.ศ. 2531	มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) จากโรงเรียนสตรียะลา อ.เมือง จ.ยะลา
พ.ศ. 2544	ปริญญาตรี (คบ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จากสถาบันราชภัฏยะลา อ.เมือง จ.ยะลา
พ.ศ. 2555	ปริญญาโท (ศษ.ม.) สาขาการบริหารการศึกษา จากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี