

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพรูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องครอบคลุมหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการฝึกอบรมด้วยกิจกรรมวอล์คแรลลี การแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

2. การประเมินหลักสูตรด้วย CIPP Model

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. รูปแบบการฝึกอบรมด้วยกิจกรรมวอล์คแรลลี การแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือในการจัดกิจกรรม ได้แก่ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมทั้ง 3 ออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1.1. กิจกรรมนอกห้องเรียน คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายนอกห้องเรียน หรือนอกสถานศึกษาเพื่อเป็นการเพิ่มประสบการณ์และทักษะทางภาษาอังกฤษที่นอกเหนือจากเนื้อหาในบทเรียน กิจกรรมดังกล่าวในงานวิจัยนี้ คือ กิจกรรมวอล์คแรลลี ซึ่งหมายถึง การเดินเป็นหมู่คณะเพื่อการแข่งขันทำเพื่อกิจกรรมต่างๆ ตามสถานที่ที่กำหนดไว้ และเน้นกิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้

1.2 กิจกรรมภายในห้องเรียน คือ กิจกรรมที่ใช้ดำเนินการประกอบเนื้อหาบทเรียนให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม โดยมีครูผู้สอนคอยแนะนำ กิจกรรมดังกล่าว ได้แก่ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

1.2.1 กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อยที่มีความสามารถทาง การเรียนแตกต่างกัน โดยการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ร่วมกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

1.2.2 กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การนำผู้เรียนที่มีความสามารถเก่ง ปานกลาง และอ่อน มาทำงานร่วมกัน นำเสนอข้อมูลโดยผู้สอน ทำการทดสอบกิจกรรม ปรับปรุงและตัดสินใจการทำงานของกลุ่ม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และฝึกทักษะทางสังคมโดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม (Objectives) สามารถสรุปและจำแนกวัตถุประสงค์ของกิจกรรมไว้ตามลักษณะของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม และวอลต์คแรลลี่ ดังตารางที่ 2.1 (วีระชัย เจริญวัฒนะตระกูล, 2550, หน้า 15, สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545, หน้า 170 และ จามร เหล่าอิมจันทร์, 2545, หน้า 33)

ตารางที่ 2.1 แสดงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอลต์คแรลลี่

วัตถุประสงค์		
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมวอลต์คแรลลี่
1) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง	1) เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมสนุก ตื่นเต้นและท้าทายความสามารถของตนด้วยการเข้าร่วมเกณฑ์การแข่งขันตอบปัญหากับผู้เรียนกลุ่มอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน	1) เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม ในกิจกรรมการคิด การพูด การกระทำ และการแสดงออก
2) เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเรียน	2) เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนน จึงทำให้เกิดความภาคภูมิใจ มั่นใจในความพยายามและความสามารถของตนเอง	2) เพื่อเสริมสร้างสุขภาพโดยการแข่งขันทำกิจกรรม
3) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม และฝึกความรับผิดชอบ	3) เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ช่วยเหลือกัน และฝึกการทำงานเป็นทีม	3) เพื่อเปิดโอกาสให้สมาชิกของกลุ่มมีบทบาทการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ผู้ชี้แนะ และผู้ปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์โดยการยอมรับตนเองและยอมรับผู้อื่น
4) เพื่อทราบความก้าวหน้าทางเรียนของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม		4) เพื่อเน้นความสัมพันธ์ ความสามัคคี การปฏิบัติภารกิจร่วมกันเป็นหมู่คณะ
		5) เพื่อเรียนรู้จากกิจกรรมให้รู้จักกับตัวเองได้ดีขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยพลังกลุ่มและตนเอง

3. ความสำคัญของกิจกรรม (Importance / Significance) สามารถสรุปความสำคัญของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่ไว้ตามลักษณะดังตารางที่ 2.2 (พรทิพย์ ฤกษ์สมโภชน์, 2550, หน้า 23, รุ่งระพีณ วงศ์อินตา, 2550, หน้า 41-42 และ จามร เหล่าอิมจันทร์, 2545, หน้า 31)

ตารางที่ 2.2 แสดงความสำคัญกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่

ความสำคัญ (Importance / Significance)		
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมวอล์คแรลลี่
1) การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันในการทำกิจกรรม	1) ทุกคนในกลุ่มมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนน	1) เป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน
2) การติดต่อสัมพันธ์โดยตรงในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือเปิดโอกาสให้สมาชิกแต่ละได้เสนอแนวความคิดใหม่ๆ	2) ทุกคนสร้างความภาคภูมิใจ และมั่นใจในความพยายามและความสามารถของตน	2) เป็นกิจกรรมพัฒนาการทำงานร่วมกันเป็นทีม
3) การรับผิดชอบงานของกลุ่มการเรียนรู้ผ่านการใช้กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	3) กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ร่วมกับผู้อื่น	3) เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทาย เพราะกิจกรรมที่ปฏิบัติ นั้น ล้วนต้องลงมือปฏิบัติ
4) ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน		
5) สามารถจัดกระบวนการกลุ่ม และสามารถแก้ปัญหาการทำงานของกลุ่ม		

4. ข้อดีและข้อจำกัดของกิจกรรม (Strengths and Limitations) สามารถสรุปข้อดี และข้อจำกัดของกิจกรรมกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่ไว้ดังตารางที่ 2.3 และ 2.4 (วีระชัย เจริญวัฒน์ตระกูล, 2550, หน้า 23-24, สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545, หน้า 168 และ จามร เหล่าอิมจันทร์, 2545, หน้า 92)

ตารางที่ 2.3 แสดงข้อดีของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่

ข้อดี (Strengths)		
กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมวอล์คแรลลี่
1) ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความมั่นใจในการแสดงออก	1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน	1) ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับความรู้ ความคิด และความเข้าใจโดยตรงจากแหล่งเรียนรู้
2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันทำกิจกรรมด้วยกันได้	2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนการเป็นผู้นำ	2) สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้
3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนตำแหน่งหน้าที่	3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง เช่น การแสดง ความมีน้ำใจ และความสามัคคีภายในกลุ่มของตน	3) ทำให้มีสุขภาพพลานามัยแข็งแรง และสมบูรณ์
4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางสังคม	4) ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น	4) ฝึกการใช้ความรู้ ความสังเกต และปฏิภาณไหวพริบในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
5) ทำให้ผู้เรียนสนุกตื่นเต้นกับการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการแข่งขัน	5) ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวและสนุกสนานกับการเรียนรู้ตลอดเวลา	5) ได้รับความสนุกสนาน

ตารางที่ 2.4 แสดงข้อจำกัดของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่

ข้อจำกัด (Limitations)		
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมวอล์คแรลลี่
1) ถ้าผู้เรียนขาดความเอาใจใส่และความรับผิดชอบจะส่งผลให้ผลงานกลุ่มและการเรียนรู้ไม่เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	1) เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความคุ้นเคยและยอมรับซึ่งกันและกัน ถ้าต่างฝ่ายมีข้อขัดแย้งก็จะส่งผลให้กิจกรรมไม่ประสบความสำเร็จ และตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้	1) ถ้าผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับกิจกรรมวอล์คแรลลี่ อาจส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มไม่มีกระบวนการทำงานแบบเป็นกลุ่ม และขาดความเป็นเอกภาพ
2) เป็นวิธีการที่ผู้สอนจะต้องเตรียมการ ดูแลเอาใจใส่ในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด	2) ผู้สอนต้องเตรียมสอน และจัดสื่อการเรียนที่หลากหลาย	2) ในขณะที่ทำการทดลองหรือทำใบงาน สมาชิกบางคนไม่ร่วมแสดงความคิดเห็นและไม่ตั้งใจปฏิบัติ ซึ่งอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพของกิจกรรม
3) ครูผู้สอนมีภาระงานสอนที่ต้องรับผิดชอบมากยิ่งขึ้น	3) ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ มากกว่าวิธีเรียนแบบปกติ เนื่องจากต้องใช้เวลากับกิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาเพื่อสะสมคะแนน	3) ผู้เรียนบางคน หรือบางกลุ่มไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ คำอธิบายวิธีการปฏิบัติ หรือบางครั้งสมาชิกในกลุ่มไม่ได้ฟังคำอธิบายจากเพื่อนๆ ในกลุ่มของตัวเอง ซึ่งมีผลทำให้การปฏิบัติล่าช้าหรือไม่มีผลดีเท่าที่ควร

5. การเตรียมกิจกรรม (Preparation Activities)

ในการจัดกิจกรรมใดๆ ก็ตาม เรื่องการเตรียมกิจกรรมถือเป็นสิ่งที่สำคัญ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะดำเนินกิจกรรม ซึ่งในแต่ละกิจกรรมมีการเตรียมการสรุปได้ดังนี้ (มณี บุญญาติศัย, 2548, หน้า 65, ศิริพร ทาทอง, 2548, หน้า 58-60)

5.1 วิธีการจัดกลุ่ม (Student Team) ในการจัดกลุ่มผู้เรียนกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ

ก) ครูผู้สอนกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มๆ ละ 4 คน โดยลดความสามารถประกอบด้วยระดับเก่ง (High Achievement) 1 คน ปานกลาง (Average Achievement) 2 คน และอ่อน (Low Achievement) มีอัตราส่วน 1 : 2 : 1 แต่ถ้าบางห้องเรียนมีจำนวนมากผู้เรียนมาก สามารถเพิ่มจำนวนสมาชิกขึ้นได้ เช่น กรณีห้องเรียนมีผู้เรียน 36 คน ให้แทนด้วยอักษร A-I จากนั้นจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มโดยเริ่มจากผู้เรียนที่เก่งที่สุดในกลุ่ม A ไล่ลงมาเรื่อยๆ จนถึง I คนที่ 9 อยู่กลุ่ม I จากนั้นเริ่มใหม่ไล่ย้อนกลับไป ให้คนที่ 10 อยู่ I ไล่ต่อไปเรื่อยๆ ทำซ้ำด้วยวิธีกาเดิมจนถึงคนที่มีผลการเรียนระดับอ่อนที่สุด ดังตารางที่ 2.5

ตารางที่ 2.5 แสดงวิธีการจัดกลุ่มผู้เรียนของกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

ระดับผลการเรียน	อันดับ	ชื่อกลุ่ม
ผู้เรียนระดับเก่ง	1	A
	2	B
	3	C
	4	D
	5	E
	6	F
	7	G
	8	H
	9	I

ตารางที่ 2.5 (ต่อ)

ระดับผลการเรียน	อันดับ	ชื่อกลุ่ม
ผู้เรียนระดับปานกลาง	10	I
	11	H
	12	G
	13	F
	14	E
	15	D
	16	C
	17	B
	18	A
	19	A
	20	B
	21	C
	22	D
	23	E
	24	F
	25	G
	26	H
ผู้เรียนระดับอ่อน	27	I
	28	I
	29	H
	30	G
	31	F
	32	E
	33	D
	34	C
	35	B
	36	A

ในส่วนวิธีการจัดกลุ่มของกิจกรรมวอล์คแรลลี่ ส่วนใหญ่จะให้ผู้เรียนจับกลุ่มเป็นกลุ่มใหญ่ประมาณ 8-10 คน เพราะกิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม แต่สามารถเล่นเป็นกลุ่มเล็กได้ โดยเป็นตัวแทนของกลุ่มออกมาเพื่อทำการแข่งขันกับตัวแทนกลุ่มอื่นๆ โดยไม่ได้คำนึงถึงความสามารถระดับความสามารถของผู้เรียน ทั้งนี้หลังจากจัดเสร็จ ครูผู้สอนอาจพิจารณาความเหมาะสมอีกครั้ง

ข) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง โดยกำหนดการเรียกชื่อกลุ่ม เช่น หมายเลข เช่น กลุ่ม 1 กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 อักษร เช่น กลุ่ม A กลุ่ม B กลุ่ม C ชื่อสัตว์ เช่น กลุ่มม้า น้ำ กลุ่มสิงโตทะเล กลุ่มเพนกวิน ดอกไม้ เช่น กลุ่มดอกกุหลาบ กลุ่มดอกอัญชัญ กลุ่มดอกพุดซ้อน ผลไม้ เช่น กลุ่มมะม่วง กลุ่มลำไย กลุ่มเงาะ ตั้งชื่อกลุ่มขึ้นเองตามความเหมาะสม เช่น กลุ่ม Colorful กลุ่ม Win-Win กลุ่ม Golden Goal เป็นต้น

5.2 การเตรียมสื่อ หมายถึง สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรม เช่น ใบเนื้อหา ใบงาน และใบเฉลยใบงาน ใบทดสอบ รวมถึงบัตรคำ รูปภาพ แผ่นพับ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม กิจกรรมสามารถจำแนกได้ตามตารางที่ 2.6

ตารางที่ 2.6 แสดงการเตรียมสื่อประกอบกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และวอล์คแรลลี่

สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ประกอบกิจกรรม		
กิจกรรมการแบ่งกลุ่ม ผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมการแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมวอล์คแรลลี่
1. เอกสารประกอบกิจกรรม ได้แก่ ใบเนื้อหา ใบงาน เฉลย ใบงาน ใบทดสอบย่อย เฉลยใบ ทดสอบ ใบทดสอบ เป็นต้น	1. เอกสารประกอบกิจกรรม ได้แก่ ใบความรู้ ใบงาน เฉลยใบงาน	1. เอกสารประกอบกิจกรรม คือ ใบงานเพื่อปฏิบัติ กิจกรรมในแต่ละฐานความรู้ ที่สร้างไว้

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

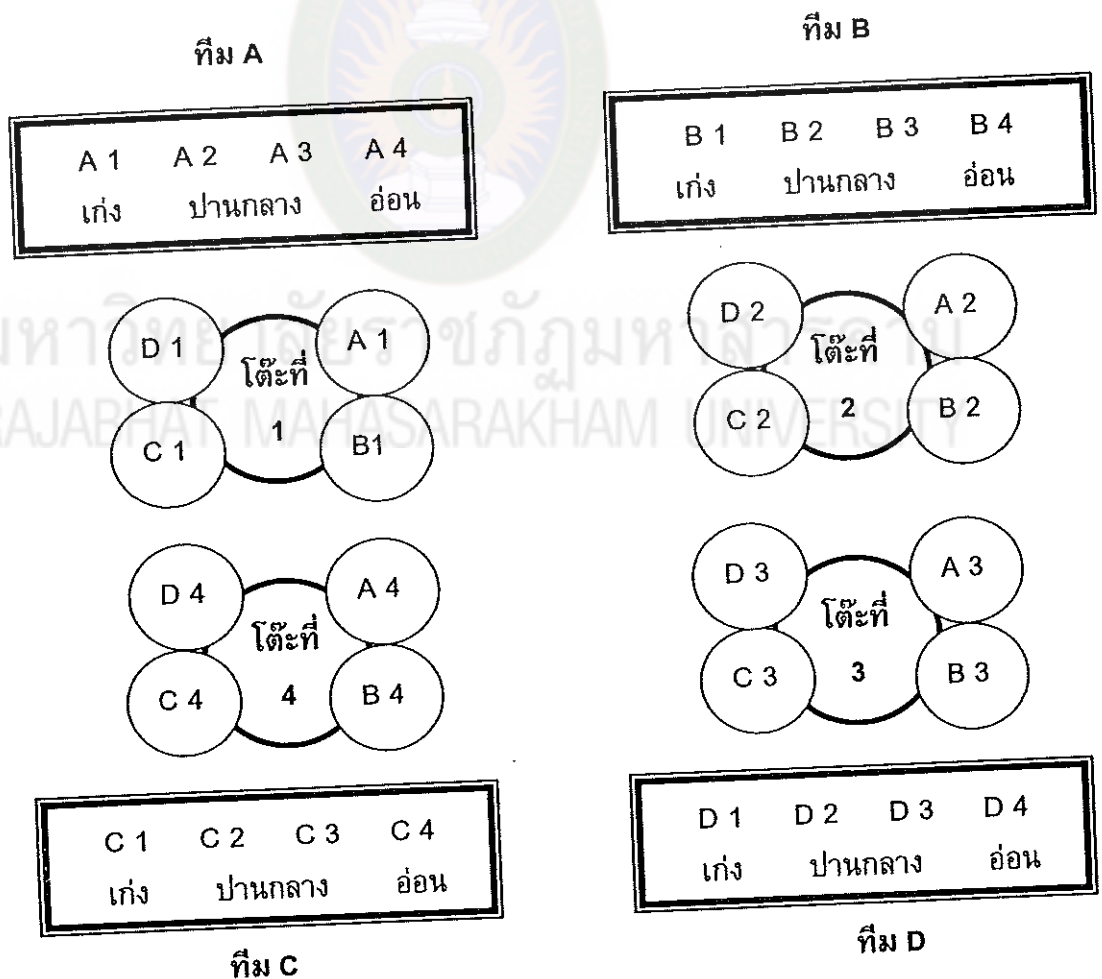
สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ประกอบกิจกรรม		
กิจกรรมการแบ่งกลุ่ม ผลสัมฤทธิ์	กิจกรรมการแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	กิจกรรมวอล์คแรลลี่
2. แบบบันทึกคะแนน ได้แก่ แบบบันทึกคะแนน ทดสอบย่อย แบบบันทึก คะแนนความก้าวหน้า แบบบันทึกการสังเกตความ ร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม (สำหรับครูผู้สอน) เป็นต้น	2. เอกสารประกอบการแข่งขัน ได้แก่ 2.1. บัตรตัวเลข (Numbered cards) ใช้สำหรับ ให้ผู้เรียนสุ่มจับข้อคำถามซึ่งมี จำนวนคำถามเท่าที่ใช้ในการ แข่งขัน 2.2. บัตรต้นทุน ใช้สำหรับ ให้ผู้เรียน "เสียงตอบคำถาม" ในระหว่างการแข่งขัน 2.3. ชุดคำถาม (Game sheet) ใช้สำหรับการแข่งขัน ซึ่งต้องแยกตามระดับ ความสามารถ ได้แก่ ผู้เรียน กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน 2.4. บัตรเฉลยชุดคำถาม 2.5. ช่องใส่คำถาม และ เฉลย 2.6. กระดาษคำตอบ (Answer sheet) พร้อมข้อมูล การบันทึกคะแนนรายบุคคล	2. แบบบันทึกคะแนน เช่น การสังเกตและการรับรู้ (Observation and Perception) โดยใช้ แบบบันทึกการสังเกต โดย พิจารณาจากพฤติกรรมที่ สังเกตได้ หรือการปฏิบัติจริง (Performance) แบบบันทึก การให้คะแนน เป็นการให้คะแนนของการ ปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ
3. สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ บัตรคำ ภาพ แถบประโยค เอกสารจริง แผ่นพับ และสมุดภาพ เป็นต้น	3. สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ บัตรคำ ภาพ แถบประโยค เอกสารจริง แผ่นพับ และ สมุดภาพ เป็นต้น	3. สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ บัตรคำ ภาพ แถบประโยค เอกสารจริง แผ่นพับ และ สมุดภาพ เป็นต้น

5.3. วิธีการจัดกิจกรรม

กิจกรรมในแต่ละประเภทมีการดำเนินการแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมนั้นๆ ดังนี้

1. การจัดกลุ่มกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

การจัดกลุ่มผู้เรียนเข้าโต๊ะเกมการแข่งขัน (Homogeneous Tournament Teams) เนื่องจากกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนมีจุดหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน โต๊ะการแข่งขันประกอบด้วย ผู้เล่น 4 คน ซึ่งแต่ละคนเป็นตัวแทนของกลุ่ม การกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มเล่นโต๊ะเกมการแข่งขันจะยึดหลักผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน กล่าวคือ ผู้เรียนกลุ่มเก่งจะแข่งขันกับกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางจะแข่งขันกับกลุ่มปานกลาง เช่นเดียวกับกลุ่มอ่อนจะทำการแข่งขันกับกลุ่มอ่อนด้วยกัน ดังภาพที่ 2.1 ต่อไปนี้ (สุพรรณษา ศรีเอี่ยม, 2550, หน้า 24)



ภาพที่ 2.1 การจัดกลุ่มผู้เรียนเข้าโต๊ะเกมการแข่งขัน

2. การจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สามารถแบ่งเป็นกิจกรรมได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน

1) กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ครูผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนทำการทบทวนความรู้เดิมให้ผู้เรียน

2) กิจกรรมการเรียนการสอน (Presentation) เป็นช่วงที่ครูผู้สอนนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ครูผู้สอนเสนอเนื้อหาใหม่โดยใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมตามลักษณะเนื้อหา จะเป็นการบรรยาย อภิปราย ใช้สื่อการสอนประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหลักที่สำคัญ กระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสรุป อภิปราย สนทนาร่วมกัน เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจน เรื่องที่ผู้สอนต้องการสอนใหม่ เช่น ผู้สอนต้องการสอนบทสนทนาในเรื่องที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ตรงกับสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์ กับชุมชนและโลกซึ่งมีมาตรฐานการเรียนรู้ คือ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม และสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การศึกษาต่อการประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือ และการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งรูปแบบที่ควรนำมาใช้คือ กิจกรรมฝึกการสนทนา (Communicative Activities) และกิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-Solving Activities) เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องแสดงออกความสามารถทางภาษาอังกฤษ โดยการสนทนากับผู้อื่น อีกทั้งเป็นฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งผู้สอนอาจบรรจุเนื้อหา หัวข้อกิจกรรม

ขั้นที่ 2 การฝึกทักษะเป็นกลุ่ม เป็นขั้นที่ผู้เรียนต้องร่วมปฏิบัติกิจกรรมภายในกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่การทำงานตามที่กำหนดไว้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันตรวจสอบงานที่ร่วมกันทำ ครูผู้สอนมีบทบาทที่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนช่วยกันในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนช่วยกันอธิบายให้เพื่อนจนเกิดความเข้าใจ ในกรณีที่ไม่สามารถหาคำอธิบายได้ให้สอบถามครูผู้สอน แต่ทั้งนี้ควรช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง จากบัตรเฉลยที่แนบไว้ด้านหลัง ร่วมกันสรุปเพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา โดยแบ่งกิจกรรมดังนี้

1. กิจกรรมการปฏิบัติ (Practice) คือ การให้ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาร่วมกัน อภิปราย ตอบคำถาม แก้ปัญหา ใช้แบบฝึกทักษะ และใบงานที่อยู่ในชุดกิจกรรม
2. กิจกรรมสร้างผลงาน (Production) คือ ผู้เรียนต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่เรียนจากกิจกรรม มาร่วมกันสร้างผลงาน เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และนำไปใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 3 การเล่นเกมการแข่งขัน

1. ครูผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนเข้าโต๊ะเกมการแข่งขัน 9 โต๊ะ พร้อมนำเอกสารประกอบกิจกรรมการแข่งขันไปวางประจำแต่ละโต๊ะ ประกอบด้วย

1.1 ซองใส่คำถามและเฉลย จำนวน 16 ซอง

1.2 บัตรต้นทุนจำนวน 4 ชุดๆ ละ 16 ใบ

1.3 บัตรกองกลาง จำนวน 4 ชุดๆ ละ 4 ใบ เขียนหมายเลข

กำกับ 1-4

1.4 แบบบันทึกคะแนนผลการแข่งขันประจำโต๊ะละ 1 ชุด

2. การแข่งขันจะแข่งขันครั้งละ 4 เกม ในแต่ละเกมมีอุปกรณ์

ประกอบด้วย

2.1 ซองใส่คำถามและเฉลย จำนวน 4 ซอง

2.2 บัตรต้นทุน คนละ 4 ใบ รวม 16 ใบ

2.3 บัตรกองกลาง จำนวน 4 ใบ เขียนหมายเลขกำกับ 1-4

2.4 แบบบันทึกคะแนนผลการแข่งขัน 1 ชุด

3. ผู้เล่น (ผู้เรียน) ทุกคนจะได้รับบัตรต้นทุนก่อนการแข่งขัน ในแต่ละเกม บัตรนี้ใช้เมื่อต้องการ "เสี่ยง" เพื่อ "ทำทาย" อย่างไรก็ตามการเสี่ยงเพื่อทำทาย ถ้าตอบผิดต้องคืนบัตรต้นทุน 1 ใบ และให้นำไปใส่ไว้ในซองคำถามที่ตอบผิด ทั้งนี้เพื่อให้เกมการแข่งขันดำเนินไปด้วยความยุติธรรม อนึ่งการแข่งขันไม่อนุญาตให้มี "การเดา" ของคนที่อ่านคำถามและได้สิทธิ์ตอบเป็นคนแรก ถ้าคนแรกตอบผิดก็ต้องคืนบัตรต้นทุนหนึ่งใบเช่นกัน และในแต่ละคำถามทุกคนมีสิทธิ์ "ทำทาย" ได้ แต่คำตอบจะต้อง "ไม่ซ้ำกัน" ใครตอบถูกจะได้บัตรกองกลางเพื่อนำไปรวมกับบัตรต้นทุนของตนเอง

ในกรณีที่คำถามแต่ละข้อมีผู้ตอบผิดหลายคน หรือทุกคนตอบผิด แต่ละคนจะต้องคืนบัตรต้นทุนคนละ 1 ใบ ทุกครั้ง ทั้งนี้เพราะ

3.1 แต่ละคนมีบัตรต้นทุนคนละ 4 ใบ (ต่อ 1 เกม) จึงกล้าเสี่ยงทำทายที่จะตอบมากกว่าไม่มีอะไรเป็นต้นทุนอยู่แล้ว โดยเฉพาะผู้เรียนมักจะตอบ "ผ่าน" มากกว่า เพราะเป็นการลดอัตราความเสี่ยง คิดและเดาคำตอบ

3.2 เมื่อผู้เล่นแต่ละคนมีบัตรต้นทุน จึงกล้าทำทายมากกว่า

3.3 ถ้าหากผู้เล่นแต่ละคนไม่มีบัตรต้นทุน การแข่งขันอาจชะงักหรือหยุดลง เพราะสมมติว่าเกมที่ 1 ผู้เล่น A หยิบบัตรกองกลางขึ้นมาดูหมายเลขแล้วได้หมายเลข 3 ก็จะหยิบซองคำถามหมายเลข 3 ออกมาอ่าน แล้วตอบคำถาม ซึ่งผู้เล่น B เห็นว่าผู้เล่น A ตอบผิด จึงอยากทำทาย แต่ไม่กล้าทำทายเพราะ ไม่มีบัตรต้นทุนที่จะเสี่ยงทำทายได้ ซึ่งในทางกลับกันมั่นใจว่าตอบคำถามได้ แต่กลับบอก "ผ่าน" ส่วนผู้เล่น C และ D เป็นผู้ทำทายและตอบผิดเช่นเดียวกัน ผู้เล่น C และ D จะทำอย่างไร ต้องติตลบ หรือไม่มีอะไรเกิดขึ้น

จากกรณีดังกล่าวข้างต้น จึงจำเป็นต้องให้ผู้เล่นทุกคนมี "บัตร
ต้นทุน" เพื่อตัดปัญหา ในกรณีของ B ถ้าอยากทำลาย ก็สามารถทำการทำลายได้ และเกมยัง
เปิดโอกาสให้ C ทำลายในข้อคำถามเดียวกันได้อีกด้วย ถ้า D คิดว่าทั้ง A B และ C ตอบผิด
แต่ A B C D อาจบอกผ่านก็ได้ เช่น

- A เป็นคนอ่านคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้ A บอก "ผ่าน"
 - B ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน B บอก "ผ่าน"
 - C ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน C บอก "ผ่าน"
 - D ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน D บอก "ผ่าน"
- แสดงว่าคำถามข้อนี้ "ไม่มีผู้ตอบถูก" ทุกคนจึงไม่ต้องคืน

บัตรต้นทุน แต่หากเป็นกรณีนี้

- A เป็นคนอ่านคำถาม และ A ตอบ
 - B ฟังคำตอบแล้ว B ทำลาย B ตอบ
 - C ฟังคำตอบแล้ว C ทำลาย C ตอบ
 - D ฟังคำตอบของทั้ง A B C แล้ว D ทำลาย D ตอบ
- แสดงว่าคำถามข้อนี้ ถ้าใครตอบผิด ต้องคืนบัตรต้นทุน

3.4 เริ่มเล่นคำถามข้อต่อไป โดยให้ผู้ทำลายคนที่ 1 เป็นผู้เริ่ม
เล่นก่อน จากนั้นให้ดำเนินการแข่งขันตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น จนครบหมดทุกคน
ตามลำดับ

3.5 ยุติเกมการแข่งขันและสรุปผล เมื่อเล่นจนครบ 4 ข้อ ให้ทำ
กิจกรรมดังนี้

3.5.1 บันทึกการแข่งขันของเกม ว่าใครมีบัตรกี่ใบ ซึ่ง
หมายถึงบัตรต้นทุนและบัตรกองกลาง

3.5.2 เก็บรวบรวมอุปกรณ์ของเกมชุดเดิมลงกล่อง
แล้วจึงนำเกมชุดใหม่ขึ้นมาเล่น

ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผล ครูผู้สอนกับผู้เรียนช่วยกันสรุป พร้อมกับ
ประกาศผลการแข่งขันพร้อมกับยกย่องทีมที่ประสบความสำเร็จของกลุ่ม วิธีการนี้เป็นการสร้าง
แรงจูงใจให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังเป็นการเร้าใจให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการแข่งขันและ
พยายามที่จะทำได้ดีที่สุด ในการแข่งขันครั้งต่อไป รางวัลที่มอบอยู่ในดุลยพินิจของผู้สอนซึ่ง
อาจเป็นใบประกาศเกียรติคุณ จดหมายข่าว ถ้วยรางวัล หรือขนมทานเล่น เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การวัดและประเมินผลสามารถดำเนินการได้ดังนี้

3.6 การคิดคะแนนโบนัส หลังจากผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะนับ
จำนวนบัตรของตนเอง และลงบันทึกไว้ในแบบบันทึกคะแนนแล้ว ให้นำมาคิดเป็นคะแนนโบนัส
ตามเกณฑ์ของ John Robert Slavin ดังนี้

3.6.1 กรณีที่จำนวนบัตรสะสมของผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันไม่เท่ากัน พิจารณาคะแนนโบนัสดังตัวอย่างนี้ ผู้เล่นกลุ่ม A B C และ D ได้บัตรสะสม 8 6 5 และ 1 ใบตามลำดับ ถ้าผู้เล่นแต่ละคนได้บัตรสะสมจำนวนไม่เท่ากันพิจารณาให้คะแนนโบนัส ดังตารางที่ 2.7

ตารางที่ 2.7 แสดงการพิจารณาคะแนนโบนัส

ผู้เรียนกลุ่ม	จำนวนบัตรสะสม (ใบ)	อันดับความสามารถตามจำนวนบัตรสะสม	คะแนนโบนัสที่ได้ (คะแนน)
A	8	อันดับ 1 (สูงสุด)	60
B	6	อันดับ 2	40
C	5	อันดับ 3	30
D	1	อันดับ 4	20

3.6.2 กรณีที่จำนวนบัตรของผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันเสมอกันในบางอันดับ เช่น อันดับ 1 (สูงสุด) อันดับ 2 อันดับ 3 หรืออันดับ 4 (ต่ำสุด) หรือเสมอกันทุกคน ให้พิจารณาให้คะแนนโบนัส ดังตารางที่ 2.8

ตารางที่ 2.8 แสดงการให้คะแนนโบนัส

อันดับ	คะแนนโบนัสที่ได้ (คะแนน)						
	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 2 คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 2 และ อันดับ 3 เสมอกัน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 2 คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 3 คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 3 คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 2 คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 2 คน
อันดับ 1 (สูงสุด)	50	60	60	50	60	40	50
อันดับ 2	50	40	40	50	30	40	50
อันดับ 3	30	40	30	50	30	40	30
อันดับ 4 (ต่ำสุด)	20	20	30	20	30	40	30

3.6.3 การรวบรวมผลงานของกลุ่ม หลังจากเสร็จสิ้นการแข่งขัน ผู้เล่นกลับเข้าประจำกลุ่ม แล้วนำคะแนนโบนัสที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มทำได้จากการแข่งขันมารวมกันเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนสูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้รับรางวัลเป็นกลุ่มตามเกณฑ์ ดังตารางที่ 2.9

ตารางที่ 2.9 แสดงเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยการให้รางวัล

เกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม	รางวัล
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 40-44	ดี (Good Team)
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 45-49	ดีมาก (Great Team)
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 50 ขึ้นไป	ยอดเยี่ยม (Super Team)

3. การจัดกลุ่มกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

การจัดกลุ่มในลักษณะดังกล่าวมีลักษณะเหมือนกับการจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

4. วิธีการจัดกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ สามารถแบ่งกิจกรรมเป็นชั้นๆ ได้ดังนี้

ชั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน

1) กิจกรรม Warm up เป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนทำการทบทวนความรู้เดิมให้ผู้เรียน เช่น ครูผู้สอนต้องการทบทวนเรื่องการตกทาย การแสดงความคิดเห็นที่ได้รู้จัก และการบอกถิ่นที่พักอาศัย เป็นต้น ต่อไปครูผู้สอนอาจเวียนให้ผู้เรียนในห้องได้ทบทวนบทสนทนาดังกล่าวด้วยก็ได้

2) กิจกรรม Presentation เป็นช่วงที่ครูผู้สอนนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้ผู้เรียนทั้งชั้น โดยใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมตามลักษณะเนื้อหา จะเป็นการจำลองสถานการณ์ ยกเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหลักที่สำคัญ กระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสรุป อภิปราย สนทนาร่วมกัน เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนได้แก่ เรื่องที่ผู้สอนต้องการสอนใหม่ เช่น การแนะนำบุคคลให้รู้จักกัน (Introduction and greeting)

หากพิจารณาแล้วจะพบว่า เนื้อหาสาระใหม่ที่ครูผู้สอนนำเสนอ นั้นซึ่งเป็นกิจกรรมที่ตรงกับสาระที่ 3 ภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งมีมาตรฐานการเรียนรู้ คือ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งรูปแบบที่ควรนำมาใช้คือ กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Breaking the ice Activities) และกิจกรรมฝึกการสนทนา (Communicative

Activities) เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องแสดงออกความสามารถทางภาษาอังกฤษ โดยการสนทนากับผู้อื่น ซึ่งผู้สอนอาจบรรจุเนื้อหากิจกรรมด้วยคำถามตอบการทักทายหลังได้รับการแนะนำและการทักทายตอบ

ขั้นที่ 2 การฝึกทักษะเป็นกลุ่ม เป็นขั้นที่ผู้เรียนต้องร่วมปฏิบัติกิจกรรมภายในกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่การทำงานตามที่กำหนดไว้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันตรวจสอบงาน ครูผู้สอนมีบทบาทที่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนช่วยกันในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนช่วยกันอธิบายให้เพื่อนจนเกิดความเข้าใจ ในกรณีที่ไม่สามารถหาคำอธิบายได้ให้สอบถามครูผู้สอน แต่ทั้งนี้ควรช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง จากบัตรเฉลย ร่วมกันสรุปเพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา และเตรียมความพร้อมของสมาชิกในกลุ่มในการทำใบทดสอบ โดยแบ่งกิจกรรมดังนี้

1) กิจกรรมการปฏิบัติ (Practice) คือ การให้ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาร่วมกัน อภิปราย ตอบคำถาม แก้ปัญหา ใช้แบบฝึกทักษะ และใบงานที่อยู่ในชุดกิจกรรม

2) กิจกรรมสร้างผลงาน (Production) คือ ผู้เรียนต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่เรียนจากกิจกรรม มาร่วมกันสร้างผลงาน เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ และนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 3 การทดสอบเป็นรายบุคคล เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำใบทดสอบย่อยเป็นรายบุคคลเพื่อหาคะแนนก้าวหน้า

ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผล เนื่องจากกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์มีการนำคะแนนจากส่วนต่างๆ มารวบรวมเพื่อหากลุ่มที่ชนะเลิศในการทำกิจกรรมซึ่งมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1) คะแนนพื้นฐาน (Base Scores) คือ คะแนนที่ผู้สอนและผู้เรียนควรทราบ ครูผู้สอนจะทำหน้าที่คิดคะแนนพื้นฐาน เพื่อการพัฒนาปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น คะแนนพื้นฐานสามารถคิดได้ 2 วิธี คือ

วิธีที่ 1 ได้มาจากคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบย่อยครั้งที่ผ่านมาของผู้เรียน หลังจากที่ผู้สอนใช้กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์แล้ว ดังตัวอย่างผลการทดสอบย่อย 3 ครั้ง ของ ด.ช.กรวิก ในตารางที่ 2.10

ตารางที่ 2.10 แสดงการคิดคะแนนพื้นฐานวิธีที่ 1

ทดสอบย่อยครั้งที่	คะแนนที่ได้
1	15
2	17
3	14
รวมคะแนน	46
คะแนนพื้นฐาน	15

วิธีที่ 2 ใช้ผลการเรียนของปีการศึกษาที่ผ่านมา 3 ภาคเรียน เช่น ครูผู้สอนนำผลการเรียนของ ด.ช.นรรัตน์ ซึ่งมีวิธีการคิดคำนวณดังตารางที่ 2.11

ตารางที่ 2.11 แสดงการคิดคะแนนพื้นฐานวิธีที่ 2

ภาคเรียน	คะแนนที่ได้
1/51	70 คะแนน
2/51	72 คะแนน
1/52	76 คะแนน
รวมคะแนน 3 ภาคเรียน	218 คะแนน
คะแนนเฉลี่ย $218 \div 3$ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 73 คะแนน ดังนั้นคะแนนพื้นฐาน 73 คะแนน	

หนึ่งในผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของแต่ละสถานศึกษาไม่เหมือนกัน จึงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเหมาะสม และดุลยพินิจของผู้สอน

2) คะแนนก้าวหน้า (Improvement Points) คือ คะแนนของสมาชิกและกลุ่มซึ่งได้มาจากการคิดคำนวณจากผลต่างระหว่างคะแนนของผลการทดสอบกับคะแนนพื้นฐานของแต่ละคน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังตาราง 2.12

ตารางที่ 2.12 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความก้าวหน้า

เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนก้าวหน้า
ถ้าคะแนนทดสอบต่ำกว่าคะแนนพื้นฐาน 10 คะแนนลงไป	0
ถ้าคะแนนทดสอบต่ำกว่าคะแนนพื้นฐาน 1-10 คะแนน	10
ถ้าคะแนนทดสอบเกินกว่าคะแนนพื้นฐาน 1-10 คะแนน	20
ถ้าคะแนนทดสอบมากกว่าคะแนนพื้นฐาน 10 คะแนนขึ้นไป	30
ถ้าคำตอบถูกต้องทั้งหมด	30

จากนั้นนำคะแนนพื้นฐาน คะแนนทดสอบย่อย และคะแนนก้าวหน้า
บันทึกลงในตารางคะแนนของแต่ละกลุ่มดังตารางที่ 2.13

ตารางที่ 2.13 แสดงรายละเอียดคะแนนของกลุ่ม

กลุ่ม Genius	ทดสอบครั้งที่ 1 วันที่ 28 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2551 เรื่อง The Occupations		
	คะแนนพื้นฐาน	คะแนนทดสอบครั้งที่ 1	คะแนนก้าวหน้า
ด.ช.กรวิก	15	22	20
ด.ช.ปัญญาวิทย์	17	19	20
ด.ช.ธราดล	14	25	30
ด.ญ.ทักษอร	18	15	10

3) คะแนนก้าวหน้าของกลุ่ม (Team Score) ได้มาจากการรวมคะแนน
ก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคน จากนั้นหาค่าเฉลี่ยคิดเป็นคะแนนก้าวหน้าของกลุ่ม ดังตารางที่
2.14

ตารางที่ 2.14 แสดงคะแนนความก้าวหน้าของกลุ่ม

กลุ่ม Genius	ทดสอบครั้งที่ 1 วันที่ 28 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2551 เรื่อง The Occupations		
	คะแนนพื้นฐาน	คะแนนทดสอบครั้งที่ 1	คะแนนก้าวหน้า
ด.ช.กรวิก	15	22	20
ด.ช.ปัญญาวิทย์	17	19	20
ด.ช.ธราดล	14	25	30
ด.ญ.ทักษอร	18	15	10
		คะแนนรวม	80
		คะแนนเฉลี่ย	20

4) คะแนนการให้รางวัล (Availability of rewards) คือ การนำคะแนน
เฉลี่ยของแต่ละกลุ่มมาเทียบตารางเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เพื่อดูว่ากลุ่มใดได้คะแนนและ
ได้รับรางวัลอะไร ซึ่งเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มพิจารณาตารางที่ 2.15

ตารางที่ 2.15 แสดงเกณฑ์คะแนนการให้รางวัล

เกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม	รางวัล
คะแนนก้วหน้าของกลุ่มเท่ากับ 15-19	ดี (Good Team)
คะแนนก้วหน้าของกลุ่มเท่ากับ 20-24	ดีมาก (Great Team)
คะแนนก้วหน้าของกลุ่มเท่ากับ 25-30	ยอดเยี่ยม (Super Team)

เนื่องจากมีกลุ่มที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด กลุ่มนั้นก็ไม่สามารถได้รับรางวัลใดๆ

ตารางที่ 2.16 แสดงผลการทดสอบครั้งที่ 1

กลุ่ม Genius	ทดสอบครั้งที่ 1 วันที่ 28 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2551		
	เรื่อง The Occupations		
ชื่อสมาชิก	คะแนนพื้นฐาน	คะแนนทดสอบครั้งที่ 1	คะแนนก้วหน้า
ด.ช.กรวิก	15	22	20
ด.ช.ปัญญาวิทย์	17	19	20
ด.ช.ธราดล	14	25	30
ด.ญ.ทักษอร	18	15	10
		คะแนนรวม	80
		คะแนนเฉลี่ย	20
		รางวัลของกลุ่ม	ดีมาก (Great Team)

ในการให้รางวัลสำหรับทีมระดับคุณภาพดี ดีมาก ยอดเยี่ยม หรืออาจใช้วิธีอื่นๆ เช่น การประกาศผลงานของ ด้วยการยกย่อง ชมเชย ให้รางวัลเป็นสิ่งของ ใบประกาศเกียรติคุณ (Award Certificate) ลงจดหมายข่าว (Newsletter) หรือประกาศเสียงตามสาย เป็นต้น

2.3.8 วิธีดำเนินการกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

ในการดำเนินการเขียนแผนกิจกรรมทั้ง 2 ลักษณะมีองค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

3.1 สาระสำคัญหรือความคิดรวบยอด เป็นการแจ้งเนื้อหาที่บรรจุในกิจกรรม โดยสังเขป

3.2 วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการระบุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังว่าผู้เรียนจะได้รับหลังจากที่ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งเป็น

ตัวกำหนดพิสัยลักษณะต่างๆ ของการเรียนรู้ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ (พิสิฐ เมธาภักทร, ม.ป.ป., หน้า 81-85) คือ

3.2.1 พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่เน้นความสามารถทางสมองที่ได้เรียนมา และนำความรู้ที่มีอยู่ไปคิดแก้ปัญหาต่างๆ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ จากง่ายไปหายาก คือ

1) การฟื้นความรู้ (Recalled Knowledge) มุ่งเน้นความสามารถในการจำเรื่องราว เหตุการณ์หรือประสงการณ์ต่างๆ และสามารถนึกถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง โดยการเขียนหรืออธิบายด้วยคำพูด

2) การประยุกต์ความรู้ (Applied Knowledge) เป็นการนำความรู้ที่เรียนมาแล้วสามารถนำไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่มีลักษณะเดียวกันกับสิ่งที่รู้มาแล้วได้อย่างถูกต้อง โดยการพูด เขียน สรุป ขยายความอธิบาย เป็นต้น

3) การส่งถ่ายความรู้ (Transferred Knowledge) นำความรู้ที่ได้เรียนมาแล้วนำไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่มีลักษณะแตกต่างจากประสบการณ์ที่ผู้เรียนสัมผัสมาได้อย่างถูกต้อง โดยการสังเคราะห์ หรือสรุปผล เป็นต้น

3.2.2 ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นความสามารถของผู้เรียนทางด้านกล้ามเนื้อ โดยใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายปฏิบัติตามที่ได้เคยฝึกมา อาจเป็นลักษณะลอกเลียนแบบการกระทำด้วยความต่อเนื่องหรือการกระทำด้วยความชำนาญสามารถแบ่งออกได้ 3 ระดับ คือ

- 1) ขั้นเลียนแบบ (Imitation)
- 2) ขั้นทำด้วยความถูกต้อง (Control)
- 3) ขั้นชำนาญ (Automation)

2.2.3 จิตพิสัย (Affective Domain) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นในด้านความรู้สึก ความสนใจ ความเอาใจใส่ และความคิดเห็น ทัศนคติต่างๆ ซึ่งเป็นการยากมากสำหรับการตรวจสอบหรือการวัดความสำเร็จ สามารถแบ่งได้ 3 ระดับ คือ

- 1) การยอมรับ (Reception)
- 2) การตอบสนอง (Response)
- 3) ลักษณะนิสัย (Internalization)

ตารางที่ 2.17 แสดงคำกริยาที่ใช้ในการเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมให้เหมาะสมกับ
ระดับต่างๆ ของการเรียนรู้

ประเภท วัตถุประสงค์	ระดับพิสัย	คำกริยาที่ เหมาะสม	ตัวอย่าง	
วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	พุทธิพิสัย (Cognitive Domain)	การฟื้นความรู้ (Recall Knowledge)	บอกความหมาย บอกชื่อ บรรยาย จำแนก เลือก นิยาม จับคู่ ให้ตัวอย่าง อธิบาย พรรณนา	- บอกความหมาย ให้สัมพันธ์กับภาพ - จับคู่ความหมาย ของภาพได้ - อธิบายการเล่น กิจกรรมให้สมาชิก ในกลุ่มได้
		การประยุกต์ ความรู้ (Apply Knowledge)	แสดง สรุป สรุติด จัดลำดับ แปล คำนวณ ขยายความ	- แสดงบทสนทนา ตามสถานการณ์ที่ กำหนดได้ - สรุติดการจำลอง บทบาทสมมติได้ - แปลความหมาย จากตัวเลขให้เป็น คำศัพท์ได้
		การส่งถ่าย ความรู้ (Transfer Knowledge)	สร้าง เปรียบเทียบ สรุปผล ให้เหตุผล วิเคราะห์ สังเคราะห์ วินิจฉัย แก้ไข บอกความแตกต่าง แก้ปัญหา ปรับปรุง	- เปรียบเทียบการ ใช้ Comparative Degree กับ Superlative Degree - แก้ไขประโยคให้ ถูกต้องตาม ไวยากรณ์ - บอกความ แตกต่างระหว่าง การใช้กริยา must และกริยา have to

ตารางที่ 2.17 (ต่อ)

ประเภท วัตถุประสงค์	ระดับพิสัย		คำกริยาที่ เหมาะสม	ตัวอย่าง
วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)	การเลียนแบบ (Imitation)	คำกริยาเกี่ยวกับ การปฏิบัติที่มี การเคลื่อนไหว เช่น ประกอบภาพ เรียงประโยค วาดภาพ ระบายสี	- ประกอบภาพ Jigsaw ให้ สอดคล้องกับ คำศัพท์ที่กำหนด - เรียงประโยค สนทนาได้ - วาดภาพตาม คำบอกได้
		การทำด้วย ความถูกต้อง (Control)		
การทำด้วย ความชำนาญ (Automation)				
วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	จิตพิสัย (Affective Domain)	การตอบสนอง (Response)	เห็นด้วย ร่วมกิจกรรม ปฏิบัติตามตรงเวลา สอบถาม แสดงความสนใจ ติดตาม	- สมาชิกในกลุ่ม เห็นด้วยกับผู้นำ กลุ่ม - สมาชิกร่วม กิจกรรมอย่างตั้งใจ - สอบถามข้อ คำถามที่ไม่เข้าใจ
		สร้างลักษณะ นิสัย (Internalization)		
		การยอมรับ (Reception)		

3.3 รายละเอียดเนื้อหา เป็นส่วนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาประกอบ
การใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ซึ่งอาจเป็นโครงสร้างทาง
ไวยากรณ์ ศัพท์ หรือสำนวนที่บรรจุไว้ในเนื้อหากิจกรรมที่ต้องการสอน

4. วิธีดำเนินกิจกรรมการแข่งขันการแข่งขันด้วยเกม

ในการดำเนินกิจกรรมการแข่งขันด้วยเกม ครูผู้สอนควรเตรียม
กำหนดการแผนการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหา

ลำดับที่	หน่วยที่ / แผนที่	หัวข้อ	จำนวน คาบ
1	1	Past Simple Tense	8
	1	- อธิบายวิธีการใช้ Past Simple Tense	1
	2	- Adverb of time	1
	3	- รูปกริยาในช่องที่ 1 และ 2	2
2	4	- What did you do on your weekend? - Housework expression	2
3	5	- What time did you this morning? - Preposition - Time	2

2.3.9 วิธีดำเนินการกิจกรรมวอล์คแรลลี่ มีการลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมไว้
ดังนี้

2.3.9.1 การจัดกลุ่มกิจกรรมวอล์คแรลลี่ ไม่มีเกณฑ์ที่ตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ
ดุลพินิจของครูผู้สอน หรือวิทยากร

2.3.9.2 วิธีการจัดกิจกรรมวอล์คแรลลี่ สามารถแบ่งกิจกรรมเป็นขั้นๆ ได้ดังนี้
ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นที่วิทยากรบอกชื่อ
กิจกรรม อธิบายการเล่นและกฎกติกาโดยใช้ภาษาเข้าใจง่าย กะทัดรัด ชัดเจน ไม่พูดซ้ำหรือเร็ว
เกินไป โดยยืนในตำแหน่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถมองเห็นได้ชัดเจน ในกรณีที่ผู้เข้าร่วม
กิจกรรมไม่เข้าใจ อาจสาธิตไปพร้อมๆ กับอธิบายอีกครั้งเพื่อให้เกิดความสับสน

ขั้นฝึกทักษะ (Practice) เป็นขั้นที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจเนื้อหา
ตามที่ครูผู้สอนได้นำเสนอแล้ว ให้ลงมือปฏิบัติไปตามที่อธิบายรายละเอียดการเล่นกิจกรรม
ตามใบความรู้ และใบงาน

ขั้นนำไปใช้ (Application) เป็นขั้นตอนที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องปฏิบัติ
กิจกรรม โดยอาจส่งตัวแทนแข่งขันระหว่างกลุ่ม หรืออาจแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งในขั้นนี้ วิทยากร
และผู้ช่วยวิทยากรจะตัดสินการให้คะแนนด้วยความยุติธรรม และตรงตามความเป็นจริงมาก
ที่สุด

ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นที่วิทยากรสรุปเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรม
อีกครั้ง โดยสามารถสอดแทรกเนื้อหาเพิ่มเติม นอกเหนือจากกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติไปแล้ว เช่น
การทักทายโดยทั่วไปมักใช้คำว่า Hello หรือ Hi เมื่อกล่าวทักทายใคร นิยมเรียกชื่อผู้นั้นด้วย
เช่น Hi, Orn-In แล้วถามทุกข์สุขโดยใช้คำถาม เช่น

- Hi, Orn-In, how are you doing?

- Hi, Orn-In, how is it going?

การตอบคำทักทายดังกล่าวอาจใช้สำนวนต่างๆ ได้หลากหลาย เช่น

- Pretty good.

- Not too bad, thanks.

หลังจากกล่าวตอบแล้ว ตามธรรมเนียมปฏิบัติอันดีงามควรถามกลับโดยใช้

คำถามว่า เช่น

- What about you?

- How about you?

- How about yourself?

2. การประเมินหลักสูตรด้วย CIPP Model

วิธีการประเมินหลักสูตรมีแนวคิดและโมเดลของนักวิชาการ อาทิ CSE Model ของ อัลคิน (Alkin) หรือ Triple Ps Model ของ ไทเลอร์ (Tyler) ส่วนในงานวิจัย ผู้วิจัยได้นำขอเสนอแนวคิดและโมเดลการประเมินแบบชิป หรือ CIPP Model ของ แดเนี่ยล แอล สตัฟเฟิลบีม (Daniel . L. Stufflebeam) ซึ่งเป็นโมเดลที่ได้รับการยอมรับกันทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งมีแนวคิดและวิธีการทางการวัดและประเมินผลที่น่าอย่างน่าสนใจและมีความทันสมัยอีกด้วย

การประเมินแบบชิปเป็นการประเมินที่เป็นกระบวนการต่อเนื่อง โดยมีจุดเน้นที่สำคัญคือ ใช้ควบคู่กับการบริหารโครงการ เพื่อหาข้อมูลประกอบการตัดสินใจอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา วัตถุประสงค์การประเมิน คือ การให้สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ เน้นการแบ่งแยกบทบาทของการทำงานระหว่าง ฝ่ายประเมินกับฝ่ายบริหารออกจากกันอย่างเด่นชัด กล่าวคือ ฝ่ายประเมินมีหน้าที่ระบุ จัดหา และนำเสนอสารสนเทศให้กับฝ่ายบริหาร ส่วนฝ่ายบริหารมีหน้าที่เรียกหาข้อมูล และนำผลการประเมินที่ได้ไปใช้ประกอบการตัดสินใจ เพื่อดำเนินกิจกรรมใดๆ ที่เกี่ยวข้องแล้วแต่กรณี ทั้งนี้เพื่อป้องกันการมีอคติในการประเมิน ซึ่งได้แบ่งการประเมินออกเป็น 4 ประเภท (ภูมิศักดิ์, ม.ป.ป. : ไม่มีหมายเลขหน้า) คือ

1. การประเมินด้านบริบทหรือสภาวะแวดล้อม (Context Evaluation : C) เป็นการประเมินให้ได้ข้อมูลสำคัญ เพื่อช่วยในการกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการ ความเป็นไปได้ของโครงการ เป็นการตรวจสอบว่าโครงการที่จะทำสนองปัญหาหรือความต้องการจำเป็นที่แท้จริงหรือไม่ วัตถุประสงค์ของโครงการชัดเจน เหมาะสม สอดคล้องกับนโยบายขององค์กร หรือนโยบายหน่วยเหนือหรือไม่ เป็นโครงการที่มีความเป็นไปได้ในแง่ของโอกาสที่จะได้รับการสนับสนุนจากองค์กรต่าง ๆ หรือไม่ เป็นต้น การประเมินสภาวะแวดล้อมจะช่วยในการตัดสินใจ

เกี่ยวกับเรื่อง โครงการควรจะทำในสภาพแวดล้อมใด ต้องการจะบรรลุเป้าหมายอะไร หรือ ต้องการบรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะอะไร เป็นต้น

2. การประเมินปัจจัยเบื้องต้นหรือปัจจัยป้อน (Input Evaluation : I) เป็นการประเมินเพื่อพิจารณาถึง ความเหมาะสม และความพอเพียงของทรัพยากรที่จะใช้ในการดำเนินโครงการ เช่น งบประมาณ บุคลากร วัสดุอุปกรณ์ เวลา รวมทั้งเทคโนโลยีและแผนการดำเนินงาน เป็นต้น การประเมินผลแบบนี้จะทำโดยใช้ เอกสารหรืองานวิจัยที่มีผู้ทำไว้แล้ว หรือใช้วิธีการวิจัยนำร่องเชิงทดลอง (Pilot Experimental Project) ตลอดจนอาจให้ผู้เชี่ยวชาญ มาทำงานให้ อย่างไรก็ตาม การประเมินผลนี้จะต้องสำรวจสิ่งที่มีอยู่เดิมก่อนว่ามีอะไรบ้าง และตัดสินใจว่าจะใช้วิธีการใด ใช้แผนการดำเนินงานแบบไหน และต้องใช้ทรัพยากรจากภายนอกหรือไม่

3. การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation : P) เป็นการประเมินระหว่าง การดำเนินงานโครงการ เพื่อหาข้อบกพร่องของการดำเนินโครงการ ที่จะใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนา แก้ไข ปรับปรุง ให้การดำเนินการช่วงต่อไปมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการตรวจสอบ กิจกรรม เวลา ทรัพยากรที่ใช้ในโครงการ ภาวะผู้นำ การมีส่วนร่วมของประชาชนในโครงการ โดยมีการบันทึกไว้เป็นหลักฐานทุกขั้นตอน การประเมินกระบวนการนี้ จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการค้นหาจุดเด่น หรือจุดแข็ง (Strengths) และจุดด้อย (Weakness) ของนโยบาย/แผนงาน/โครงการ มักจะไม่สามารถศึกษาได้ภายหลังจากสิ้นสุดโครงการแล้ว การประเมินกระบวนการจะมีบทบาทสำคัญในเรื่องการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นระยะ ๆ เพื่อการตรวจสอบการ ดำเนินของโครงการโดยทั่วไป การประเมินกระบวนการมีจุดมุ่งหมาย คือ

3.1 เพื่อการหาข้อบกพร่องของโครงการ ในระหว่างที่มีการปฏิบัติการ หรือ การดำเนินงานตามแผนนั้น

3.2 เพื่อหาข้อมูลต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการดำเนินงาน ของโครงการ

3.3 เพื่อการเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการดำเนินงานของโครงการ

4. การประเมินผลผลิต (Product Evaluation : P) เป็นการประเมินเพื่อเปรียบเทียบ ผลผลิตที่เกิดขึ้นกับวัตถุประสงค์ของโครงการ หรือความต้องการ/เป้าหมายที่กำหนดไว้ รวมทั้ง การพิจารณาในประเด็นของการยุบ เลิก ขยาย หรือปรับเปลี่ยนโครงการและการประเมินผล เรื่องผลกระทบ (Impact) และผลลัพธ์ (Outcomes) ของนโยบาย / แผนงาน / โครงการ โดยอาศัยข้อมูลจากการประเมินสภาวะแวดล้อม ปัจจัยเบื้องต้นและกระบวนการร่วมด้วย จะเห็นได้ ว่า การประเมินแบบ CIPP เป็นการประเมินที่ครอบคลุมองค์ประกอบของระบบทั้งหมด ซึ่งผู้ ประเมินจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินที่ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน กำหนดประเด็นของ ตัวแปรหรือตัวชี้วัด กำหนดแหล่งข้อมูลผู้ให้ข้อมูล กำหนดเครื่องมือการประเมิน วิธีการที่ใช้ใน การเก็บรวบรวมข้อมูล กำหนดแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล และเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

เมื่อพิจารณาถึงช่วงเวลาของการประเมินผลโครงการ เพื่อจำแนกประเภทของการประเมินผลโครงการโดยละเอียดแล้ว เราสามารถจำแนกได้ว่าการประเมินผลโครงการมี 4 ระยะดังต่อไปนี้

1. การประเมินผลโครงการก่อนการดำเนินงาน (Pre-evaluation) เป็นการประเมินว่ามีความจำเป็นและความเป็นไปได้ในการกำหนดให้มีโครงการหรือแผนงานนั้น ๆ หรือไม่ บางครั้ง เรียกการประเมินผล ประเภทนี้ว่า การศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study) หรือการประเมินความต้องการที่จำเป็น (Needs Assessment)

2. การประเมินผลโครงการขณะดำเนินงาน (On-going Evaluation) เป็นการประเมินผลโครงการเพื่อติดตามความก้าวหน้าของการดำเนินงาน (Monitoring) และการใช้ทรัพยากรต่างๆ

3. การประเมินผลโครงการเมื่อสิ้นสุดการดำเนินงาน (Post-evaluation) เป็นการประเมินว่า ผลของการดำเนินงานนั้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการที่วางไว้หรือไม่

4. การประเมินผลกระทบจากการดำเนินโครงการ (Impact Evaluation) เป็นการประเมินผลโครงการ ภายหลังจากการสิ้นสุดการดำเนิน โครงการหรือแผนงาน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจจะได้รับอิทธิพลจากการมีโครงการหรือปัจจัยอื่น ๆ

นอกจากนี้ สตีฟเฟิลบีม ได้นำเสนอประเภทของการตัดสินใจที่สอดคล้องกับประเด็นที่ประเมินผล ดังนี้

1. การตัดสินใจเพื่อการวางแผน (Planning Decisions) เป็นการตัดสินใจที่ใช้ข้อมูลจากการประเมินสภาพแวดล้อมที่ได้นำไปใช้ในการกำหนดจุดประสงค์ของโครงการ ให้สอดคล้องกับแผนการดำเนินงาน

2. การตัดสินใจเพื่อกำหนดโครงสร้างของโครงการ (Structuring Decisions) เป็นการตัดสินใจที่ใช้ข้อมูลจากปัจจัยนำเข้าที่ได้นำไปใช้ในการกำหนดโครงสร้างของแผนงาน และขั้นตอนของการดำเนินการของโครงการ

3. การตัดสินใจเพื่อนำโครงการไปปฏิบัติ (Implementation Decisions) เป็นการตัดสินใจที่ใช้ข้อมูลจากการประเมินกระบวนการ เพื่อพิจารณาควบคุมการดำเนินการให้ เป็นไปตามแผน และปรับปรุงแก้ไขการดำเนินการให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

4. การตัดสินใจเพื่อทบทวนโครงการ (Recycling Decisions) เช่น การตัดสินใจเพื่อใช้ข้อมูลจากการประเมินผลผลิต (Output) ที่เกิดขึ้น เพื่อพิจารณาการยุติ / ล้มเลิก หรือขยายโครงการที่จะนำไปใช้ในโอกาสต่อไป

ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการประเมินแบบซิป ทั้ง 4 ประการ และประเภทของการตัดสินใจดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุป ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทการประเมินกับการตัดสินใจ ดังตารางที่ 2-23

ตารางที่ 2.18 แสดงแนวคิดการประเมินหลักสูตรตามรูปแบบของสตัฟเฟิลบีม

ประเภทการประเมิน	จุดมุ่งหมาย	วิธีการ	ประโยชน์ ในการตัดสินใจ
บริบท (Context)	เพื่อให้ข้อมูลในการกำหนดปรัชญา วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	วิเคราะห์สิ่งแวดล้อม เปรียบเทียบกับสิ่งที่ เป็นอยู่และที่คาดหวัง	เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายและ เป้าประสงค์
ปัจจัยเบื้องต้น (Input)	เพื่อตรวจสอบว่า ระบบ โครงสร้างของหลักสูตร ทรัพยากรที่มีอยู่ และ แผนที่จะปฏิบัติมีความ เหมาะสมหรือไม่	ตรวจสอบโครงสร้าง ของหลักสูตร ความสามารถของ หน่วยงาน ยุทธศาสตร์ และ วิธีการที่จะปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุผล	เพื่อเลือกวิถีกิจกรรม และ แหล่งการสนับสนุน
การประเมินกระบวนการ (Process)	เพื่อตรวจสอบว่า มี ข้อบกพร่องอะไรใน กระบวนการ เพื่อ คาดคะเนปัญหาที่จะ เกิดขึ้น และเพื่อเก็บ ข้อมูลไว้เป็นหลักฐาน	ควบคุม กำกับ กิจกรรมต่างๆ ด้วย ความเอาใจใส่ ตลอดเวลา	การตัดสินใจเพื่อนำ โครงการไปปฏิบัติ (Implementing Decisions)
การประเมินผลผลิต (Product)	เพื่อเปรียบเทียบข้อมูล ที่ได้จากการประเมิน กับวัตถุประสงค์และ ข้อมูลจากบริบท ปัจจัย เบื้องต้น และ กระบวนการ	กำหนดเกณฑ์ในการ วัดและนำไป เปรียบเทียบกับ มาตรฐานที่มีอยู่	เพื่อตัดสินใจว่า จะเลิก หรือ จะทำต่อไป หรือจะปรับปรุง เปลี่ยนแปลงอย่างไร

(ที่มา: ไพโรจน์, 2547 : 87-88)

นอกเหนือจากนั้นสตัฟเฟิลบีมได้เสนอแนวคิดในการสร้างแบบแผนการประเมินผลซึ่งนำไปประยุกต์ใช้กับการประเมินผลในรูปแบบอื่นๆ ได้ แบบแผนการประเมินผล (ภูมิศักดิ์, ม.ป.ป. : ไม่มีหมายเลขหน้า) มีดังนี้

1. การบรรยายจุดมุ่งหมาย และการกำหนดนโยบายในการปฏิบัติงาน ซึ่งประกอบด้วย
 - 1.1 ขอบเขตความรับผิดชอบว่ามีขอบเขตระดับท้องถิ่น ระดับจังหวัด หรือระดับประเทศ

1.2 เวลาและแนวทางเลือก

1.3 ตัวแปรในการวัดและมาตรฐานที่ใช้ในการตัดสินใจ

1.4 นโยบายในการปฏิบัติงานของผู้ประเมินผล

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แหล่งข้อมูลที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการ เครื่องมือ วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง สภาพการณ์ในการเก็บข้อมูล

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

4. การรายงานผลหรือสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การบริหารการประเมินผล เพื่อเตรียมแผนการดำเนินงานทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนคือ กำหนดโครงร่าง กำหนดบุคลากรและทรัพยากร กำหนดวิธีการปฏิบัติ ประเมินผล ประสิทธิภาพของเครื่องมือ กำหนดวิธีการที่จะพัฒนาแบบแผนการประเมิน และการจัดหางบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน การประเมินผลตลอดโครงการ

6. เกณฑ์และตัวชี้วัดความสำเร็จ การประเมินผลโครงการนั้นต้องมีเกณฑ์และตัวชี้วัด (Indicator) ระดับความสำเร็จของโครงการให้ทราบ โดยทั่วไปแล้วเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินผลโครงการ มีดังนี้

6.1 เกณฑ์ประสิทธิภาพ (Efficiency) มีตัวชี้วัด เช่น สัดส่วนของผลผลิตต่อค่าใช้จ่าย ผลผลิตต่อหน่วยเวลา ผลผลิตต่อกำลังคน ระยะเวลาในการให้บริการต่อผู้บริการ

6.2 เกณฑ์ประสิทธิผล (Effectiveness) มีตัวชี้วัด เช่น ระดับการบรรลุเป้าหมาย ระดับการบรรลุตามเกณฑ์มาตรฐาน ระดับการมีส่วนร่วม ระดับความเสี่ยงของโครงการ

6.3 เกณฑ์ความพอเพียง (Adequacy) ตัวชี้วัด เช่น ระดับความพอเพียงของทรัพยากร การขาดแคลนปัจจัยการผลิต และปัจจัยอื่น เป็นต้น

6.4 เกณฑ์ความพึงพอใจ (Satisfaction) ตัวชี้วัด เช่น ระดับความพึงพอใจของโครงการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของโครงการ เป็นต้น

6.5 เกณฑ์ความเป็นธรรม (Equity) ตัวชี้วัดคือ การให้โอกาสกับผู้ด้อยโอกาส ความเป็นธรรมระหว่างเพศ ระหว่างกลุ่มอาชีพ ฯลฯ

6.6 เกณฑ์ความก้าวหน้า (Progress) ตัวชี้วัด เช่น ผลผลิตเปรียบเทียบกับเป้าหมายรวมกิจกรรมที่ทำแล้วเสร็จ ทรัพยากร และเวลาที่ใช้ไป มีความเหมาะสมเพียงใด เป็นต้น

6.7 เกณฑ์ความยั่งยืน (Sustainability) ตัวชี้วัด เช่น ความอยู่รอดของโครงการ ด้านเศรษฐกิจสมรรถนะด้านสถาบัน ความเป็นไปได้ในด้านการขยายผลของโครงการ

6.8 เกณฑ์ความเสียหายของโครงการ (Externalities) ตัวชี้วัด เช่น ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบด้านสังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น

สำหรับตัวชี้วัด (Indicators) ความสำเร็จของโครงการนั้น หมายถึง ตัวชี้วัดที่แสดงหรือระบุประเด็นที่ต้องการจะวัดหรือประเมิน หรือตัวแปรทางเศรษฐกิจและสังคม ที่ต้องทำการศึกษา โดยจะมีการระบุลักษณะที่ค่อนข้างเป็นรูปธรรม ทั้งส่วนที่มีลักษณะเชิงปริมาณ และลักษณะเชิงคุณภาพ

7. หลักการสร้างตัวชี้วัดที่ดี จำเป็นจะต้องมีหลักการ ที่ใช้เป็นเป้าหมายในการดำเนินการดังนี้

7.1 เลือกใช้ / สร้างตัวชี้วัดที่เป็นตัวแทนที่สำคัญเท่านั้น

7.2 คำอธิบาย หรือการกำหนดตัวชี้วัดควรเป็นวลีที่มีความชัดเจน

7.3 ตัวชี้วัดอาจจะกำหนดได้ทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพก็ได้

7.4 ควรนำจุดประสงค์ของโครงการ หรือประเด็นการประเมินมากำหนดตัวชี้วัด

7.5 การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวชี้วัดควรรวบรวมข้อมูล ทั้งจากแหล่งปฐม

ภูมิและทุติยภูมิ

8. เครื่องชี้วัดการประเมินผล การประเมินผลเป็นการเปรียบเทียบระหว่างผลการปฏิบัติงานจริง (Actual results) กับผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected results) โดยชี้ให้เห็นว่าปฏิบัติงานจริงเกิดขึ้นตรงกับเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทั่วไปตัวชี้วัดจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

8.1 ตัวชี้วัด อาจจะมีทั้งตัวชี้วัดเชิงปริมาณหรือคุณภาพ แต่อย่างไรก็ตาม จะต้องสามารถให้ค่าหรือบ่งบอกลักษณะที่ชัดเจนของสิ่งที่จะทำการวัดว่ามีปริมาณหรือคุณลักษณะอย่างไร

8.2 การกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน ในการประเมินเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวในตัวชี้วัดนั้นๆ ถึงแม้ตัวชี้วัดจะมีความชัดเจนในการกำหนดค่าแต่ยังไม่สามารถนำไปวิเคราะห์หาข้อสรุปในการประเมินได้ จนกว่า จะได้มีการเปรียบเทียบ กับเกณฑ์มาตรฐานหรือเป้าหมายการดำเนินงานที่กำหนดไว้

8.3 เจ็อนไขด้านเวลาและสถานที่ ในการประเมินค่าของตัวชี้วัด นอกจากขึ้นอยู่กับเกณฑ์มาตรฐานเพื่อการเปรียบเทียบแล้ว ยังขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทั้งในด้านเวลาและสถานที่ กล่าวคือ ตัวชี้วัดจะบ่งบอกสถานภาพของสิ่งที่จะวัดเฉพาะในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือในขอบเขต บริเวณสถานที่หรือพื้นที่ ที่ได้ระบุไว้ในการประเมินหรือตรวจสอบเท่านั้น

9. ตัวชี้วัดผลงาน หมายถึง วัดดู สิ่งของ คุณลักษณะที่สามารถสังเกตเห็น วัดได้ในเชิงปริมาณ ผลงานหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากการนำเอาทรัพยากร (Input) มาใช้ในการดำเนินกิจกรรม (Process) KPI (Key Performance Indicator) หรือ OVI (Objectively Verifiable Indicator) หมายถึง สิ่ง que แสดงภาพให้เข้าใจถึงความสำเร็จซึ่งสามารถตรวจสอบได้ สังเกตได้หรือสอบวัดได้ ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยอาจเป็นลักษณะเฉพาะ หรือภาพรวมก็ได้ในเชิงปริมาณ และ/หรือ คุณภาพที่จะสามารถอธิบายถึงความสำเร็จได้ครบถ้วนบริบูรณ์ หรือ อย่างน้อยจะต้อง

อธิบายได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ในรูปของข้อความ อัตราส่วน สัดส่วน ร้อยละ หรือความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ นอกจากนี้ยังจะต้องมีลักษณะเป็นหลักฐานที่มีร่องรอยแสดงว่ามีการดำเนินงานจริง และมีใช้ความคิดเห็น หรือคำบอกกล่าว

10. ตัวชี้วัดทางสังคม (Social Indicators) หมายถึง สิ่งที่แสดงออกเป็นตัวเลขที่ใช้วัดแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางสังคม ซึ่งเป็นเชิงนามธรรมให้เป็นตัวแปรเชิงรูปธรรมที่สามารถจัดได้ภายใต้ระบบสารสนเทศอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้บริหารค่าของตัวชี้วัด โดยทั่วไปค่าของตัวชี้วัดจะแสดงออกในรูปของตัวเลข

10.1 จำนวน (Number) คือ ตัวเลขที่แสดงถึงจำนวนสิ่งของหนึ่ง เช่น จำนวนศูนย์พัฒนาเทคโนโลยีประจำตำบล จำนวนสวนสาธารณะในกรุงเทพฯ เป็นต้น

10.2 ร้อยละ (Percentage) คือ จำนวนของเลขกลุ่มหนึ่ง ซึ่งนำมาเปรียบเทียบกับเลขอีกกลุ่มหนึ่งโดยปรับให้เลขกลุ่มหลังมีค่าเท่ากับ 100 เช่น รายได้จากภาษีเป็นร้อยละ 35 ของรายจ่ายประจำ เป็นต้น

10.3 อัตราส่วน (Ratio) คือ ข้อมูลที่แสดงความสัมพันธ์เปรียบเทียบระหว่างจำนวนของเลขกลุ่มหนึ่งกับจำนวนของเลขอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันหรือเกี่ยวข้องกัน เช่น อัตราส่วนของครูต่อผู้เรียน เท่ากับ 1:25 เป็นต้น

10.4 สัดส่วน (Proportion) คือ ข้อมูลที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนของเลขกลุ่มหนึ่งกับจำนวนของเลขอีกกลุ่มหนึ่ง โดยที่จำนวนเลขในกลุ่มแรกนั้น เป็นส่วนหนึ่งหรือรวมอยู่ในจำนวนของเลขกลุ่มหนึ่งด้วย เช่น เจ้าหน้าที่การเกษตรที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีการเกษตร เท่ากับ 3 ใน 5 ของเจ้าหน้าที่ทั้งหมด เป็นต้น

10.5 อัตรา (Rate) คือ อัตราส่วนระหว่างเลขจำนวนหนึ่งกับเลขอีกจำนวนหนึ่งภายในระยะเวลาหนึ่ง เช่น จำนวนผู้เข้ารับการบำบัดการติดยาเสพติดทุก 500 คน จะมีผู้เข้ารับการบำบัดซ้ำ 10 คน เป็นต้น

10.6 ค่าเฉลี่ย (Average Mean) คือ ตัวเลขหนึ่งซึ่งเฉลี่ยจากกลุ่มตัวเลขจำนวนหนึ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน (รวมค่าของจำนวนตัวเลขกลุ่มตัวอย่างหนึ่งแล้วหารด้วยจำนวนตัวอย่างนั้นทั้งหมด)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จามร (2545, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การฝึกอบรมด้วยชุดกิจกรรมวอล์คแรลลี่ เรื่อง ความเชื่อในพระพุทธศาสนา ผลวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 86.56 / 80.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความเห็นต่อชุดกิจกรรมวอล์คแรลลี่ เรื่อง ความเชื่อในพระพุทธศาสนา อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00)

สมบุรณ์ (2547, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดการฝึกอบรมเรื่อง "การวิจัยในชั้นเรียน" สำหรับครูประจำการในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลวิจัยพบว่า หลังการฝึกอบรมผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้เกี่ยวกับการวิจัยในชั้นเรียน และเจตคติต่อการวิจัยในชั้นเรียนสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการฝึกการอบรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.41)

จุฑามาศ (2549, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ผลของการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และเชาวน์อารมณ์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผู้เรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผู้เรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีเชาวน์อารมณ์สูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผู้เรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีเชาวน์อารมณ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับเชาวน์อารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นันทนา (2549, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ผลการให้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ STAD สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ STAD สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 88.86/90.45 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ STAD มีเจตคติต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ STAD อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

วีระชัย (2550, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ผลการใช้การเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT เน้นกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT เน้นกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT เน้นกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78.72 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

ศุภรัตน์ แดงน้อย (2550, บทคัดย่อ) ชุติกิจอบรมเพื่อพัฒนาทักษะในการดำเนินธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาพาณิชยการ ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุติกิจอบรมเพื่อพัฒนาทักษะในการดำเนินธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพโดยเฉลี่ย 74.37 / 86.87 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 70 / 70

2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อชุติกิจอบรมเพื่อพัฒนาทักษะในการดำเนินธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ในระดับมาก

งานวิจัยในต่างประเทศ

Latifah (2009, abstract) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบมีส่วนร่วมส่งผลทำให้การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษา ในโรงเรียนของรัฐบาล ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยทำการเปรียบเทียบกับประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะทางด้านการพัฒนาการเรียนภาษาที่ 2 ทักษะที่มีต่อการเรียนแบบมีส่วนร่วม และแรงจูงใจต่อการอ่าน ซึ่งผลวิจัยสรุปได้ว่า ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างในระดับของการใช้แรงจูงใจของนักศึกษาต่อการอ่านเลย แต่ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างในเรื่องของความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มทดลอง

Mei-Ling (2004, abstract) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์จากการใช้วิธีการเรียนกับนักศึกษาที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ในประเทศไต้หวัน ผลวิจัยพบว่า หลังจากได้ทำการวิเคราะห์ข้อสอบก่อนเรียน เพศ คะแนนความสนใจ และการแยกบุคลิกภาพ กลุ่มทดลองมีผลการอ่าน TOEIC อยู่ในระดับ $p < .01$ และคะแนนสูงสุดอยู่ที่ $p < .05$ ในกลุ่มควบคุม ส่วนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมในเรื่องการอ่าน TOEIC ในระดับ P-Value

น้อยกว่า .01 นอกจากนี้ผลสอบของคะแนน TOEIC ทั้งหมด มีผลจากประเภทตามวิธีสอน แสดงให้เห็นว่า ข้อมูลทางสถิติที่ได้มีความแตกต่างด้านเพศชายและหญิง $p < .05$ เพศชายกลุ่มทดลองมีความแตกต่างที่ดีกว่ากลุ่มควบคุม $p < .05$

Jong-Won (2007, abstract) ได้ทำการศึกษาผลเปรียบเทียบระหว่างสอนแบบการมีส่วนร่วม (explicit-inductive / cooperative instruction) กับ การสอนแบบรายบุคคล (explicit-deductive / individualistic instruction) เรื่อง การแต่งประโยคภาษาอังกฤษ Relative Clauses ของนักศึกษาที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง จากมหาวิทยาลัยเกาหลี ผลวิจัยพบว่า คะแนนของกลุ่มที่สอนด้วยวิธีการมีส่วนร่วมมีคะแนนดีกว่าการสอนแบบรายบุคคล (explicit-deductive / individualistic instruction)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY