

วท 122008



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิคจิกซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



สุมณฑนา ชีรภักศิริ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นางสาวสุมณฑา ชีร์ภักศิริ แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพาพร สุจारी) (ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สมปอง ศรีกัลยา) (ผู้ทรงคุณวุฒิ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกานต์ จังหาร) (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอนก ศิลปนิลมาลย์) (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวาท ทองบุ)
คณบดีคณะครุศาสตร์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิธ ติเมืองซ้าย)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน 7 8 มิ.ย. 2559.....พ.ศ.....

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

เทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย : สุมณฑา ชีรภักศิริ

ปริญญา : ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.สุรกานต์ จังหาร

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ผศ.ดร.เอนก ศิลปนิลมาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2559

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางการศึกษา ก่อนกับหลังเรียน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาก่อนเรียนกับหลังเรียน 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบบประเมินทักษะการพูดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent samples)

ผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.30/77.16
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.83)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

TITLE : Developing English Speaking Skill by Using Cooperative Learning Activities of Jigsaw Techniques with Language Game for Grade 7 Students.

AUTHOR: Sumuntana Teerapuksiri **DEGREE :** M.Ed.(Curriculum and Instruction)

ADVISORS : Asst. Prof. Dr. Surakarn Jungharn Major Advisor

Asst. Prof. Dr. Anek Silpanilmarl Co-advisor

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2016

ABSTRACT

This research aims to: 1) develop learning activities using cooperative learning Jigsaw techniques with puzzle game of English for Grade 7 students with effectiveness according to criteria 75/75, 2) compare the speaking skill of students who learn English with a learning activity with jigsaw techniques, with puzzles game at before and after learning, 3) to compare achievement of the students with a learning activity using game with jigsaw techniques, at pretest and posttest, 4) study the satisfaction of the students on learning activities and language games with jigsaw techniques. Target group was 20 students from Grade 7 at Srisukpittayakom School, Kantharawichai District, Mahasarakham Province, semester 1, academic year 2013. Tool used in the research was learning management plan by using language game with jigsaw techniques to improve their English speaking skill , with total of 10 plans. The assessment test for speaking skill, achievement test, and satisfaction questionnaire. The statistics used in data analysis were percentage, standard deviation, and t-test (Dependent samples).

Results of the study were as followed:

1. Learning activities with cooperative learning using jigsaw techniques with language game for the students have effectiveness of 81.30 / 77.16.
2. The students who studied with learning activities of cooperative learning using jigsaw techniques with the English game gain higher English speaking skill on posttest than before learning at a statistically significant at .05 level.

3. The students who studied with learning activities of cooperative learning using jigsaw techniques and the English game have higher achievement test at statistically significance at .05 level.

4. Students were satisfied with the cooperative learning using jigsaw techniques with language game as a whole was at the high level ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.83).



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งในการให้คำปรึกษา ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำช่วยเหลืออย่างดียิ่ง จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกานต์ จังหาร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอนก ศิลปนิลยมาลัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ซึ่งได้ให้ข้อคิดให้คำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะ และแก้ไข ข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพาพร สุจารี ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย ประธาน สอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.สมปอง ศรีกัลยา ผู้ทรงคุณวุฒิสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณา เสียสละเวลามา ดำเนินการสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญ ทุกท่าน ซึ่งได้แก่ คุณครูชาติชาย เนื่องโนราช คุณครูกรรณิการ์ สร้อยบุศดา คุณครูอนงค์ พงษ์คุณาพร คุณครูเกษฎา ไชยวงจันทร์และคุณครูฤทัยพันธ์ พุดลา ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็น ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณนายสุริยงค์ วงศ์บุตร ผู้อำนวยการโรงเรียนศรีสุขพิทยาคม ที่อำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลและทดลองเครื่องมือสำหรับการทำวิจัยเป็น อย่างดียิ่ง ขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ และให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยด้วยดี ตลอดมา ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ญาติพี่น้อง ที่คอยให้กำลังใจ ให้ความห่วงใยและความ ช่วยเหลือในการทำวิจัยให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชา หลักสูตรและการเรียนการสอน รุ่นเข้า 1/2554 ทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจ และให้ความ ช่วยเหลือจนทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชา คุณบิดามารดา บุรพจารย์ ผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้ สติปัญญา แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จ

สุมันทนา ชีรภัคศิริ

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภาพ	ฎ
สารบัญตารางภาคผนวก	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย	6
วัตถุประสงค์การวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	7
ขอบเขตการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	10
การพัฒนาทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษ	20
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	28
เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	32
การเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	41
ความพึงพอใจ	47
แผนการจัดการเรียนรู้	51
บริบทโรงเรียนศรีสุขพิทยาคม	60
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61

หัวเรื่อง	หน้า
กรอบแนวคิดในการวิจัย	64
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	65
กลุ่มเป้าหมายการวิจัย	65
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	65
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ	66
การเก็บรวบรวมข้อมูล	72
การวิเคราะห์ข้อมูล	73
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	73
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	77
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	77
ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	77
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	84
วัตถุประสงค์การวิจัย	84
สรุปผล	84
อภิปรายผล	85
ข้อเสนอแนะ	88
บรรณานุกรม	90
ภาคผนวก	97
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือ	98
ภาคผนวก ข ผลวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ	115
ภาคผนวก ค ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	124
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ	127
ประวัติผู้วิจัย	132

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	15
2	แสดงเกณฑ์ประเมินทักษะการพูด	24
3	แผนการจัดชั้นเรียน และจำนวนนักเรียน	60
4	จำนวนบุคลากรจำแนกตามวุฒิทางการศึกษา	61
5	เกม และประเภทของเกมทางภาษาที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ ตามแผนการจัดการเรียนรู้	67
6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนทดสอบย่อย ระหว่างเรียนของนักเรียนรวมทุกแผน	78
7	ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	80
8	ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของทักษะการพูดภาษาอังกฤษทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา	80
9	ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะ การพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	81
10	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษา อังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	82

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่

หน้า

1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	64
---	----------------------------	----



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่

หน้า

1	ผลการประเมินกิจกรรมเกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ	116
2	ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (b) ของข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	118
3	ค่าความเชื่อมั่น (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	120
4	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	122



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมโลกปัจจุบัน เป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหว การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็วบุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะเพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารความรู้สึกรู้สึกนึกคิด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ แม้แต่การถ่ายทอด วิทยาการต่าง ๆ การเจรจาต่อรองด้านการค้า การประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจน ความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อคมนาคม และที่สำคัญที่สุด ในปี 2558 นี้ประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่การเป็นสมาคมอาเซียน จากกฎบัตรอาเซียนข้อที่ 34 ได้กำหนดไว้ว่า ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียน คือ ภาษาอังกฤษ “The working language of ASEAN shall be English” (กรมอาเซียน) ทำให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญกับประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น ไม่เพียงในกลุ่มประเทศอาเซียนเท่านั้นภาษาอังกฤษยังถือว่าเป็นภาษากลาง หรือภาษาสากลที่ทุกประเทศให้การยอมรับ คนในประเทศต่าง ๆ รับรู้การใช้ภาษาอังกฤษในการอ่านสื่อต่าง ๆ ทุกวัน สินค้า และเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันส่วนใหญ่มีชื่อทางการค้า เครื่องหมายสัญลักษณ์ วิธีการใช้และแหล่งผลิตเป็นภาษาอังกฤษ อีกทั้งส่วนที่เป็นตำรา วารสาร อินเทอร์เน็ต วิทยุ โทรทัศน์ ดังนั้นในทุก ๆ ประเทศจึงให้ความสำคัญในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ รวมถึงประเทศไทยด้วย

ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ได้ระบุวิสัยทัศน์ของการศึกษาหรือการศึกษาที่พึงประสงค์ในอนาคตไว้ว่า “ต้องพัฒนาคนไทยให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ เช่น มีความรู้ในภาษาต่างประเทศเป็นอย่างดี โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ” (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. 2546 : 18) กลุ่มการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นกลุ่มสาระหนึ่งที่มีความสำคัญในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระที่นักเรียนทุกคนจำเป็นต้องรู้ โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในลำดับที่สอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เสริม

พื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิด การทำงานอย่างสร้างสรรค์ ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ทุกคนต้องเรียน และสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมที่มีความลึก และความเข้มข้นขึ้น การเรียนภาษาต่างประเทศไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้นแต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่นักเรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3) แต่หากจะมองปลึกย่อยของแต่ละทักษะพบว่า ทักษะการพูดนั้นเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร (สุมิตรา อังวิณกุล. 2537 : 167)

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นทักษะที่ทุกคนมุ่งหวังที่จะให้ประสบความสำเร็จ เพราะการเรียนภาษาใด ๆ ก็ตามหากสามารถสื่อสารด้วยการพูดสนทนาในชีวิตประจำวันได้ ถือว่าเป็นการใช้ประโยชน์จากการเรียนภาษานั้น ๆ ได้อย่างแท้จริง แต่ความเป็นจริงการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหา นั่นคือคนไทยส่วนมากเรียนภาษาอังกฤษมาเป็นระยะเวลาหลายปี คือตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงมหาวิทยาลัยแต่ก็ยังไม่สามารถพูดหรือสนทนากับชาวต่างประเทศได้อย่างคล่องแคล่วทั้ง ๆ ที่คร่ำเคร่งเรียนภาษาอังกฤษกันมาอย่างหนัก ซึ่งในอดีตการเรียนจะเน้นที่การเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษา การจำโครงสร้างของประโยค แม้ปัจจุบันสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะเปลี่ยนไปจากเดิมมาก กล่าวคือเด็กไทยจะเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนานมากขึ้น เนื่องจากมีกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ น่าสนใจ มีเกม มีเพลงมีอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัย จูงใจให้นักเรียนรักเรียน มีวิธีการสอนที่ใช้การสื่อสารซึ่งเน้นการสนทนาตามสถานการณ์เป็นหลัก เพื่อให้นักเรียนเคยชินกับคำศัพท์และรูปประโยคต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างถูกต้อง แม้กระนั้นเด็กรุ่นใหม่ก็ยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ตามสถานการณ์ในสภาพความเป็นจริงได้ แนวทางหนึ่งที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของเด็กไทยให้ได้ผล คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ความสนใจ และธรรมชาติของของเด็กเด็กนักเรียนวัยมัธยมศึกษาตอนต้นปกติจะไม่ชอบอยู่นิ่ง

เด็ก ๆ วัยนี้ชอบการเคลื่อนไหว ชอบการแข่งขันการจะให้เด็กในวัยนี้นั่งนิ่ง ๆ ฟังสิ่งที่ครูพูดนาน ๆ จะทำได้ค่อนข้างยาก และมักไม่ประสบความสำเร็จ ครูจำเป็นต้องเลือกวิธีการสอนหรือกิจกรรมฝึกการพูดให้เหมาะสมกับวัย จึงจะทำให้เด็กนักเรียนสนุกกับการเรียน และอยากพูดภาษาอังกฤษและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างสนุกสนาน เรียนรู้

ได้เต็มศักยภาพสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กก็คือ การใช้เกมทางภาษา โดยนำไปเสริมในขั้นตอนการเรียนการสอนของครู เพราะการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนอกจากจะทำให้ นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานแล้ว ยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาเป็นอย่างดี เกมจะช่วยให้เด็ก ๆ รู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุกและมีคุณค่า การเล่นเกมในชั้นเรียน เป็นการพัฒนาความสามารถของเด็กในการทำงานร่วมกัน ในการแข่งขัน โดยปราศจากความก้าวร้าว นอกจากนี้เกมยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและต่อเนื้อหาของภาษามากมาย เช่น เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถทำให้ผู้สอนทำให้ง่ายต่อความเข้าใจ ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครูช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ทักษะ (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540 : 167)

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางแก้ไข พบว่านักการศึกษาหลายท่านได้หาวิธีการสอนภาษาอังกฤษให้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น เพราะว่าการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนการสอนนั้นก็มีความสำคัญมากเช่นกัน เช่น การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติ การสร้างชุดฝึก การสอนภาษาอังกฤษสร้างบทเรียนสำเร็จรูป เป็นต้น วิธีการสอนโดยใช้เกมก็เป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนเข้ามามีบทบาทในกิจกรรมการเรียน ผู้เรียนจะรู้สึกสนุกกับกิจกรรมจนบางครั้งลืมว่ากำลังเรียนอยู่ โดยเฉพาะเกมที่อาศัยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพราะมีลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบให้เด็กเรียนเก่งและเด็กที่เรียนอ่อนอยู่ในกลุ่มที่ละกัน และให้ทุกคนมีบทบาทในกิจกรรม ก็จะเกิดการช่วยเหลือและการเรียนรู้ที่ไปคู่กัน ดังที่ปรากฏอยู่ในวัตถุประสงค์ของการสอน โดยใช้เกมข้อที่กล่าวไว้ว่าวิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิสนา แจมมณี. 2545 : 363) ทำให้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งที่จะนำเกม มาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

โรงเรียนศรีสุภาพพิทยาคม เป็นอีกโรงเรียนหนึ่งที่มีสภาพของบริบท เป็นโรงเรียนที่อยู่ในแถบชนบท นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะทางการเรียนภาษาอังกฤษมาตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน คือตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ทำให้เป็นผลต่อเนื่องมาถึงการเรียนในระดับที่สูงขึ้น โดยมีแบ่งเป็นประเด็นได้ ดังนี้ 1) นักเรียนส่วนมากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนมาจากโรงเรียน 2) นักเรียนขาด

โอกาสในการฝึกใช้ หรือ นำภาษาอังกฤษไปใช้เพราะสภาพแวดล้อมที่อยู่ใกล้เมือง ครูบางท่านไม่ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน 3) นักเรียนโดยส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพราะมักจะคิดว่ายากและไกลตัวและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม ทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายและส่งผลให้มีผลการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ต่ำ (โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม. 2553 : 15)

จากการที่ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม จากการวัดผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน และปลายปีของปีการศึกษา 2553 พบว่า ผลคะแนนรวมเฉลี่ยทั้งชั้นเรียนร้อยละ 66.47 ซึ่งเมื่อแยกคะแนนเป็นรายทักษะปรากฏดังนี้ คือ ทักษะการฟังรวมเฉลี่ยร้อยละ 65.45 ทักษะการพูดรวมเฉลี่ยร้อยละ 60.10 ทักษะการอ่านรวมเฉลี่ยร้อยละ 70.11 และทักษะการเขียนรวมเฉลี่ยร้อยละ 70.22 จะเห็นว่าคะแนนรวมเฉลี่ยทักษะการพูดต่ำที่สุด และเมื่อตรวจสอบผลการประเมิน โดยละเอียดแล้วพบว่า มีนักเรียนส่วนหนึ่งพูดภาษาอังกฤษเป็นประโยคไม่ได้ พูดไม่คล่อง ขาดความมั่นใจในการพูด จึงไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระง่าย ๆ ได้เหมาะสมกับระดับชั้น ซึ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนควรที่จะพูดสื่อความหมาย และเข้าใจความหมายที่ผู้อื่นพูดได้ในกรอบและขอบเขตของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ให้ และจากการสำรวจความรู้สึกพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพบว่า นักเรียนทั้งหมด 40 คน มีเพียง 10 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 25 เท่านั้นที่ตอบว่าชอบภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษสนุก นอกนั้นส่วนใหญ่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และบอกว่าภาษาอังกฤษยาก ดังนั้น เมื่อครูนำเสนอกิจกรรมที่ต้องการการตอบรับในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกพูด ฝึกถามและ ฝึกตอบคำถาม นักเรียนจึงไม่ค่อยตอบสนอง หรือตอบสนองแบบไม่มีชีวิตชีวา ทำกิจกรรมเหมือนถูกบังคับให้ทำ และไม่พยายามที่จะร่วมกิจกรรมทางการเรียนการสอนภาษา ทั้งนี้อาจเกิดจากครูผู้สอนใช้กิจกรรมไม่เหมาะสมกิจกรรมซ้ำซาก เน้นทักษะการอ่าน การเขียน และการท่องจำคำศัพท์มากเกินไป จึงทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน หรืออาจเป็นเพราะนักเรียนมีโอกาสดูฝึกกิจกรรมในการเรียนน้อยไปทำให้ไม่มีพื้นฐานความรู้เพียงพอที่จะร่วมกิจกรรมภาษา ทั้งนี้จากการศึกษาความสำคัญ สภาพปัญหาและวิธีสอนคำศัพท์ในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจ และมีแนวทางในการพัฒนาทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษ โดยการนำเกมทางภาษาและเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

มาประกอบในการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น หากครูเลือกสรรและดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของผู้เรียน (Weed. 1975 : 304 - 305) โดยคำนึงถึงภาษาที่ใช้ในเกม จำนวนคำศัพท์ และสำนวน เพียงพอในการนำไปใช้ประโยชน์ (จรุง แสงจันทร์. 2539 : 45) ฉะนั้น เกมฝึกภาษาจึงน่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถมีโอกาสดูฝึกทักษะและใช้ภาษา เหมือนกับสถานการณ์จริงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเกมจะช่วยให้สภาพในห้องเรียนมีสภาพใกล้เคียงกับโลกภายนอก การฝึกภาษาโดยเกมจะได้เรียนรู้ทั้งกฎเกณฑ์ ไวยากรณ์ คำศัพท์และทักษะด้านต่าง ๆ เกมอาจใช้เป็นเครื่องมือติดตามผลการอธิบายของครู หรือใช้ฝึกทักษะในส่วนที่ครูต้องการได้ (สมพร วราวิทย์ศรี. 2540 : 3 ; อ้างอิงมาจาก Gasser and Waldman. 1979 : 54) และวิธีการสอนโดยนำเกมทางภาษาและเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มาประกอบนี้ จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) นั้นเป็นการจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้มีความกล้าที่จะลงมือปฏิบัติ อีกทั้งเกมก็เป็นตัวกระตุ้น โดยให้มีการแข่งขันทำให้บรรยากาศการจัดการเรียนรู้น่าสนใจมากขึ้นทำให้ ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งที่จะนำเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) และเกมสื่อสารมาประกอบกันเป็นนวัตกรรมในงานวิจัยในครั้งนี้

โดยผู้วิจัย ได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยจากอีกหลายท่านทั้งในและต่างประเทศ ดังต่อไปนี้ เช่น ณัฐมา นามวงษ์ (2548 : 45) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของ นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียน และหลังเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551 : 115) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร ช่วยสงค์ (2551 : 98) ที่ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) นริสา กัลยา (2552 : 68) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้เกม Florence and Alvin (2006 : 233 – 247) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมออนไลน์ Cristina (2011 : 371 – 382) ได้ศึกษาการเรียนไวยากรณ์ภาษาสเปนโดยใช้เกม Roberta and Nancy (2011 : 138 – 144) ศึกษาแนวคิดในการใช้เกมจำลองเหตุการณ์ สำหรับการสอนวิชาสังคมศึกษา Jim (2008 : 441 – 445) ได้ศึกษาการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกม the SIMs

จากสภาพปัญหาและข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลการเรียนรู้ของ นักเรียนให้ตามเป้าหมายของหลักสูตรต่อไป

คำถามการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทาง ภาษา จะทำให้มีทักษะการพูดหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทาง ภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อหาเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนกับหลังเรียน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษา อังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม สังกัด
องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา
2556

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556

4. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่เน้นทักษะ
การพูด โดยแบ่งออกเป็น 10 เรื่องดังต่อไปนี้

- 4.1 Introducing yourself
- 4.2 Greeting and leave taking
- 4.3 Talking about favorite things
- 4.4 Asking and giving personal information
5. Saying something are in the room
6. Talking about furniture and appliance
7. Talking about family
8. Identifying and describing people
9. Talking about weather
10. Talking about weekend activities

นิยามศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) หมายถึง การจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มาประกอบในขั้นตอนของกิจกรรมการสอน

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินมาตรฐานของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พิจารณาเกณฑ์ 75/75

75 ตัวแรก คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ทำได้จากการประเมินทักษะทางการพูดระหว่างเรียนและการทดสอบย่อยระหว่างเรียน

75 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากแบบประเมินทักษะการพูดและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโต้ตอบคู่สนทนาตามสถานการณ์และบทบาทที่กำหนดให้ได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง โดยใช้แบบประเมินทักษะการพูด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนด้านความรู้ความเข้าใจ จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ของนักเรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำแบบทดสอบหลังเรียน และสามารถวัดได้จากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบหรือพอใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนเต็มใจและกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติกิจกรรม วัดได้จาก แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม โดยใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น
2. ครูได้แนวทางจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. โรงเรียนได้แนวทางการพัฒนาหลักสูตรภายในสถานศึกษาและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศในระดับชั้นอื่นๆ ได้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)
5. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)
6. ความพึงพอใจ
7. แผนการจัดการเรียนรู้
8. บริบทของ โรงเรียนศรีสุภาพิทยาคม
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
10. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3-8)

1. หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3-8)

1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษา สำหรับ การศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

2. จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

2.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

2.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

3.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง

เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

3.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

3.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

3.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

4.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

4.2 ซื่อสัตย์สุจริต

- 4.3 มีวินัย
- 4.4 ใฝ่เรียนรู้
- 4.5 อยู่อย่างพอเพียง
- 4.6 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 4.7 รักความเป็นไทย
- 4.8 มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

5. มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 5.1 ภาษาไทย
- 5.2 คณิตศาสตร์
- 5.3 วิทยาศาสตร์
- 5.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 5.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 5.6 ศิลปะ
- 5.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 5.8 ภาษาอังกฤษ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างไร เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไรจะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อน

ภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

6. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่าง มีเหตุผล

ตารางที่ 1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่ายๆ ที่ฟังและอ่าน	ความหมายของคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำและคำชี้แจง ช่วยให้ปฏิบัติตามสิ่งที่ฟังและอ่าน ได้ถูกต้อง	ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำและคำชี้แจง
2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทร้อยกรอง (Poem) สั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	หลักการอ่านออกเสียง ข้อความ/นิทานและบทร้อยกรอง (Poem)	อ่านออกเสียง ข้อความ นิทานและบทร้อยกรองสั้น ๆ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุประโยคและข้อความ ให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (Non-text information) ที่อ่าน	คำศัพท์ โครงสร้าง ประโยค และรูปแบบสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง	เลือก/ระบุประโยค และข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (Non-text information) ที่อ่าน
4. ระบุหัวเรื่อง (Topic) ใจความสำคัญ (Main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น	คำศัพท์ สำนวน โครงสร้าง ประโยค เทคนิคการหาหัวเรื่อง และใจความสำคัญของหัวเรื่อง	ระบุใจความสำคัญ (Main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานและเรื่องสั้น

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. สนทนา แลกเปลี่ยน ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	1. ประโยค / ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ชิด 2. ส่วนวนการตอบรับ การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง	สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
2. ใช้คำขอร้อง ให้ คำแนะนำ และคำชี้แจงตาม สถานการณ์	คำศัพท์ ส่วนวน ประโยคที่ใช้ในการขอร้อง แนะนำและชี้แจง	1. พูดขอร้อง แนะนำ และชี้แจงตามสถานการณ์ 2. เขียนป้ายประกาศ คำแนะนำ คำชี้แจงในสถานการณ์
3. พูดและเขียนแสดงความ ต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ ความช่วยเหลือใน สถานการณ์ต่าง ๆ อย่าง เหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความ ต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ	พูด/เขียนแสดงความ ต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ
4. พูดและเขียนเพื่อขอและ ให้ข้อมูล และแสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง หรืออ่านอย่างเหมาะสม	คำศัพท์ ส่วนวน ภาษา ประโยค และข้อความ ที่ใช้ในการขอและ ให้ข้อมูลและแสดงความ คิดเห็น	พูดและเขียน โดยใช้คำศัพท์ ส่วนวนภาษา ประโยค และ ข้อความที่ใช้ในการขอและ ให้ ข้อมูล และแสดงความ คิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน
5. พูดและเขียนแสดง ความรู้สึก และความ คิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับ เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ เหตุผลสั้น ๆ ประกอบอย่าง เหมาะสม	คำศัพท์ ส่วนวนภาษา ประโยคที่ ใช้แสดงความรู้สึก ความ คิดเห็น และให้เหตุผล	พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบอย่างเหมาะสม

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น
ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและ การเขียน

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสิทธิภาพ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	ประโยค ข้อความ สำนวนภาษาที่ใช้ในการพูด เขียนบรรยาย นำเสนอข้อมูล	1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสิทธิภาพ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเรียน การเล่นกีฬา การฟังเพลง การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว
2. พูด/เขียน สรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ (Theme) ที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม	วิธีการพูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/ แก่นสาระ (Theme) จากการวิเคราะห์เรื่องต่าง ๆ	พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ (Theme) ที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม
3. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม หรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น	การเลือกใช้คำ ประโยค ข้อความ ในการพูด/เขียนแสดงความคิดเห็น พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ	พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม หรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษา กับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ใช้ภาษา น้ำเสียง และ กิริยาท่าทางสุภาพ เหมาะสมตามมารยาท สังคม และวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา	ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับ วัฒนธรรมการใช้ น้ำเสียง และกิริยา ท่าทางตามมารยาทสังคมของ เจ้าของภาษา	ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยา ท่าทาง สุภาพเหมาะสมตาม มารยาทสังคม และวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษาได้อย่าง เหมาะสมกับกาลเทศะ
2. บรรยายเกี่ยวกับ เทศกาล วันสำคัญ ชีวิต ความเป็นอยู่ และประเพณี ของเจ้าของภาษา	ความเป็นมาและความสำคัญของ เทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็น อยู่และประเพณีของเจ้าของ ภาษา	บรรยายเกี่ยวกับเทศกาล วัน สำคัญ งานฉลอง ชีวิตความเป็น อยู่ และประเพณีของ เจ้าของภาษา
3. เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทาง ภาษาและวัฒนธรรมตาม ความสนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การร้องเพลง การเล่นนิทาน และการ เล่นเกม และการแสดงอื่น ๆ ที่ เกี่ยวกับกิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรม	เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรมตามความสนใจ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและ เหมาะสม

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับ คำตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและ	ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออก เสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตาม โครงสร้างประโยคของ ภาษาต่างประเทศและ	บอกความเหมือนและความ ต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้ เครื่องหมายวรรคตอน และการ ลำดับคำตาม โครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและ ภาษาไทย

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
ภาษาไทย	ภาษาไทย	
2. เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย	วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและของไทย	เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/ การเขียน	คำศัพท์ จำนวน ภาษา ต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	นำเสนอข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่ได้จากการค้นคว้า และสรุปด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	คำ วลี ประโยค จำนวน ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ	ใช้คำ วลี ประโยค จำนวน ภาษา ในการสื่อสารตามสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองในชั้นเรียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ใช้ภาษา ต่างประเทศในการ สืบค้น/ค้นคว้าความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ	คำศัพท์ จำนวนภาษา ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับ การศึกษาต่อและ ประกอบอาชีพ	ใช้ภาษาต่างประเทศใน การสืบค้น/ค้นคว้าข้อมูล เกี่ยวกับการศึกษาต่อและ ประกอบอาชีพ

สรุปได้ว่า สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศนั้น ให้ความสำคัญครอบคลุมทักษะภาษาครบทั้ง 4 ด้าน แต่ด้านทักษะการพูดนั้นสำหรับเด็กถือว่าเป็นทักษะที่ต้องได้รับการพัฒนาเพราะสามารถนำไปใช้กับทักษะอื่นได้อีกด้วย

2. การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การพูดเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการเรียนการสอนภาษา เป็นเครื่องบ่งชี้ความสามารถในการสื่อความหมาย ว่าผู้เรียนใช้ภาษาได้เหมาะสมกับสถานการณ์หรือไม่ ผู้วิจัย ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพูดในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. ความหมายและความสำคัญของการพูด

1.1 ความหมายของการพูด

สุมิตรา อังควินกุล (2545 : 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังรับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของข้อมูล ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพธุรกิจต่าง ๆ ในการเรียนการสอนวิชาภาษาต่างประเทศ ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากเพราะผู้พูดย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้อย่างเข้าใจ และช่วยในการอ่านการเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตามทักษะทางภาษาที่ซับซ้อน และเกิดการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจดจำ

งามพริ้ง รุ่งโรจน์ดี (2548 : 3) ให้นิยามว่า การพูด คือการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการ เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟัง

รับรู้เกิดการตอบสนอง หรือคล้อยตาม

วิดโดสัน (Widdowson, 1983 : 59-60) กล่าวว่า การพูดเป็นได้ทั้งการกระทำ หรือผลิตและการส่งสาร ในการพูดนั้นจะมีการแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง เป็นการสื่อความเข้าใจ การพูดไม่เพียงแต่ใช้อวัยวะในการออกเสียงเท่านั้น แต่ยังใช้ท่าทางการ เคลื่อนไหว กล้ามเนื้อในส่วนต่าง ๆ ของใบหน้าและร่างกาย กล่าวคือการพูดที่ออกเสียงเป็นการ สื่อความหมายโดยผ่านอวัยวะในการรับสาร คือ หู ส่วนการพูดที่ไม่ออกเสียงสามารถสื่อ ความหมายผ่านทางสายตาให้เป็นที่เข้าใจได้

สรุปได้ว่า การพูดคือ พฤติกรรมมนุษย์ที่แสดงออกโดยการใช้อวัยวะ น้ำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการ เพื่อถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ความรู้ และความรู้สึกให้ผู้ฟังเข้าใจ รับรู้ ตามจุดมุ่งหมายของผู้พูด หรือโน้มน้าวให้คล้อยตามความต้องการของตน

1.2 ความสำคัญของการพูด

กรมวิชาการ (2545 : 67) สรุปความสำคัญของการพูดว่า ความสามารถในการ พูดภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็น เพราะมีส่วนช่วยที่จะแสดงออกถึงความต้องการ และความรู้ สึกนึกคิดของผู้พูด โดยสามารถนำการพูดนั้นไปใช้ในสถานการณ์ที่เกี่ยวกับชีวิต ประจำวัน หรือการรายงานเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยถ้อยคำที่กะทัดรัด อีกทั้งยังสามารถเรียบเรียงคำพูดที่ได้ ฟัง หรือสิ่งที่อ่านมาให้เป็นคำพูดของตนเอง อีกทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างคล่องแคล่ว เมื่อสามารถพูดได้ก็ย่อมสามารถฟังสิ่งที่ผู้อื่นพูดได้เข้าใจ และช่วยให้ง่ายต่อการอ่านและ การเขียน

สุมิตรา อังควัฒนกุล (2539 : 167) ให้แนวคิดว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ สำคัญเพราะเป็นการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพธุรกิจต่าง ๆ โดยเฉพาะใน การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ หากผู้เรียนพูดได้ก็ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ และช่วย ให้การอ่านและเขียนง่ายขึ้นด้วย

สรุปได้ว่า การพูดเป็นทักษะที่จำเป็น เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องใช้ในชีวิตประจำ มากกว่าทักษะอื่น ๆ การพูดได้และพูดเป็นทำให้การใช้ทักษะอื่น ๆ ง่ายขึ้น และการพูดนำไปสู่ การสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างกันและกันด้วย

2. แนวทางการพัฒนาทักษะการพูด

สุมิตรา อังควัฒนกุล (2540 : 167-168) ได้เสนอขั้นตอนและแนวทางในการ เลือกรูปแบบกิจกรรมในการสอนทักษะการพูดไว้ดังนี้

ขั้นตอนการสอน

1. ขึ้นบอกรัตถุประสงค์ ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขึ้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรจะอยู่ในรูปปริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นกับปริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่ถูกสถานที่พูดและเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง
3. ขึ้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อม ๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟัง ได้ยิน ได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ใช้ภาษาอย่างอิสระ ใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

การเลือกกิจกรรมการสอน

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้น เกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่าง ๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ของนักเรียนโดยครูอาจให้คำสำคัญต่าง ๆ
6. หารายงานเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้
7. จัดสถานการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่าง ๆ กันไป เช่น ร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร เป็นต้น
8. ให้เล่นเกมต่าง ๆ ทางภาษา
9. ให้ได้วาทิ อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ
10. ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทย แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมุติ

สกอตต์ (Scott. 2001 : 70) เสนอขั้นตอนในการสอน และกิจกรรมการพูดไว้ดังนี้

1. ขึ้นบอกรัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน

2. **ขั้นเสนอเนื้อหา** การเสนอเนื้อหาควรจะอยู่ในรูปบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูดซึ่งจะต้องขึ้นกับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่พูดสถานที่พูด และเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

3. **ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน** การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากการเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อม ๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรได้ยิน ได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบและเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานที่จริง

3. การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 79-80) ได้สรุปรูปแบบการวัดและประเมินผลทักษะการพูดไว้ 3 ประเภทดังนี้

1. การพูดเดี่ยวเพียงคนเดียว เช่น การกล่าวรายงาน การอธิบาย การเล่าเรื่อง การให้คำแนะนำ การกล่าวแสดงความคิดเห็นหรือการวิพากษ์วิจารณ์ เป็นเทคนิคการสอบแบบตรงเพราะผู้สอบได้พูดโดยตรง

2. การสัมภาษณ์หรือการสนทนาซึ่งมักเป็นการสนทนาระหว่างบุคคล 2 คน โดยฝ่ายหนึ่งเป็นครู หรือผู้ดำเนินการสอบเป็นผู้ป้อนตัวกระตุ้นหรือคำถามให้ผู้สอบได้แสดงทักษะการพูด ผู้คุมสอบจะเป็นผู้ให้คะแนน ส่วนมากมักเริ่มที่การทักทายเพื่อลดความเครียดในการสอบมักเป็นการถามโดยทั่วไป เช่น ทิศทาง การสั่งอาหาร การจองตั๋วต่าง ๆ หรือพูดแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เช่น การวางแผนการศึกษาต่อ การทำงาน เป็นต้น

3. การอภิปรายหรือโต้วาที ซึ่งเป็นการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่ม โดยมีกรรมการให้คะแนนเป็นผู้ให้คะแนนเป็นรายบุคคล แต่การพูดแบบนี้มีตัวแปรในการพูดที่ผู้พูดจะต้องใช้ข้อมูลที่เตรียมมาและการคิดแก้ไขปัญหาแบบฉับพลัน และเป็นการรักษาปฏิสัมพันธ์มารยาทในการพูดซึ่งเป็นการวัดผลประเมินผล

เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การออกเสียงว่าชัดเจนหรือไม่เพียงใด การลงเสียงหนักเบา การใช้เสียงขึ้นลงการเว้นจังหวะในการพูด

2. ท่วงที สีหน้า การสบตากับผู้ฟังว่าสอดคล้องและเหมาะสมกับการแสดงออกทางการพูดหรือไม่ และผู้พูดสามารถใช้อย่างได้ผลหรือไม่

3. ศัพท์ สำนวนที่ใช่ว่าเหมาะสมและได้ความหมายหรือไม่

4. โครงสร้างประโยคที่ใช้ว่าถูกต้องหรือไม่
5. ใจความสำคัญของการพูด
6. รายละเอียดสนับสนุน หรือโต้แย้ง พร้อมทั้งการให้เหตุผล
7. การสรุปประเด็น หรือการขมวดท้ายการพูด
8. การรักษาสัมพันธภาพกับผู้ที่พูดด้วยโดยการใช้ปฏิสัมพันธ์ทางภาษาที่

เหมาะสม เช่น วิธีสอดแทรกคำพูดของผู้อื่น การนำเข้าสู่การพูดของตนเองอย่างราบรื่นไม่ห้วน และไม่ใช่การขัดคออย่างสุภาพ กลวิธีขึ้นต้นและลงท้ายการพูดที่เหมาะสม

4. เกณฑ์การประเมินทักษะการพูด

การประเมินทักษะการพูดต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้พูดในด้านสำเนียง การออกเสียง การเน้นหนักในคำ และในประโยค ความคล่องแคล่วของการพูด และความสามารถในการสื่อสาร (อัจฉรา วงศ์โสธร. 2538 : 80) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินการพูด กำหนดไว้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงเกณฑ์ประเมินทักษะการพูด

ทักษะ	เกณฑ์ประเมิน
1. ไวยากรณ์	ก. ขอบเขต ข. ความถูกต้อง
2. คำศัพท์	ก. ขอบเขต ข. ความถูกต้อง
3. การออกเสียง	ก. เสียงคำเดี่ยว ๆ (โดยเฉพาะข้อแตกต่างของหน่วยเสียง) ข. การลงเสียงหนักเบาและจังหวะการพูด ค. การใช้เสียงสูงต่ำในประโยค ง. การเชื่อมเสียง/การละเสียง/การผสมเสียง
4. ความคล่อง	ก. ความเร็วของการพูด ข. การติดขัดระหว่างพูด ค. การติดขัดเล็กน้อยก่อนพูด

ทักษะ	เกณฑ์ประเมิน
5. ทักษะในการสนทนา	ก. การสานเรื่องตามหัวข้อที่พูด ข. การ让别人ได้เริ่มพูด หรือการให้ตนเองได้มีโอกาสดูและการพูดนอกประเด็น ค. ความสอดคล้องสัมพันธ์กันของคำพูดของตน และกับผู้สัมภาษณ์ ง. การดำเนินการสนทนาให้ต่อเนื่อง การขยายความให้ชัดเจน การปรับปรุงแก้ไข การทบทวนตรวจสอบ การหยุด การใช้คำเสริม ฯลฯ
6. ทักษะการใช้ภาษาทางสังคม	ก. จำแนกทำเนียบและลีลาภาษา เช่น แบบเป็นทางการออกจากแบบกันเอง แบบชักจูงใจหรือแบบรอมชอมได้ ข. การกล่าวพาดพิงทางวัฒนธรรม
7. อวัจนภาษา	ก. การสบตาและการใช้ท่วงที ข. ท่าทางและสีหน้า
8. เนื้อหาการพูด	ก. ความสอดคล้องเชื่อมโยงของข้อคิดเห็น ข. ความเกี่ยวข้องกับประเด็น

สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2545 : 75-76) ได้ให้หลักเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลทักษะการพูด (Speaking Skill) ดังนี้

1. ประเด็นในการประเมิน มี 5 ประเด็น คือ
 - 1.1 การใช้ภาษา
 - 1.2 เนื้อหาสาระ
 - 1.3 การเรียบเรียงเนื้อเรื่อง
 - 1.4 ความคล่องตัว
 - 1.5 กริยาท่าทาง
2. ระดับขั้นความสามารถในการพูด แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ
 - 2.1 ระดับกลไก

2.1.1 สามารถออกเสียงคำถามจากแถบเสียงได้

2.1.2 สามารถออกเสียงประโยคจากแถบเสียงได้

2.1.3 สามารถท่องชื่อ วัน เดือน ได้

2.1.4 สามารถนับจำนวนเลขได้

2.2 ระดับความรู้ สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้

2.3 ระดับถ่ายโอน

2.3.1 สามารถเปลี่ยนประโยคให้มีความหมายเหมือนกัน โดยใช้คำ

ที่กำหนดให้ เปลี่ยนส่วนอื่น ๆ ตามที่จำเป็น

2.3.2 สามารถตอบทสนทนาตามสถานการณ์ที่กำหนด

2.4 ระดับสื่อสาร

2.4.1 สามารถบรรยายภาพเดี่ยวได้

2.4.2 สามารถบอกทิศทางจากแผนที่ได้

2.4.3 สามารถบรรยายภาพชุดได้

2.5 ระดับวิเคราะห์วิจารณ์

2.5.1 สามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากเรื่องราวที่

กำหนดให้ได้

2.5.2 สามารถแสดงความคิดเห็นจากภาพที่กำหนดให้ได้

คณะกรรมการพัฒนาคุณภาพวิชาการ (2546 : 250) แบ่งลักษณะการทดสอบ การพูดไว้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดย

1.1 การให้ตัวนะที่สามารถมองเห็นได้ แต่นักเรียนควรมีความคุ้นเคยกับ สัญลักษณ์ที่ใช้เสียก่อน

1.2 การให้ตัวนะที่เป็นคำพูด อาจใช้ภาษาแม่ หรือภาษาที่เรียน หรือใน บางครั้งอาจเขียนก็ได้

1.3 การสอบพูดปากเปล่าด้วยวิธีการทดสอบแบบโคลซ (Cloze)

1.4 การเล่าเรื่อง (Narrative Task) เล่าเรื่องให้ฟังแล้วให้ไปเล่าต่อให้เพื่อน ฟังแล้วบันทึกเทปไว้

1.5 ให้พูดตามสถานการณ์สมมุติโดยใช้ภาษาตามหน้าที่ (Function)

ที่เหมาะสม

2. การพูดโดยอิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น

2.1 ให้บรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจให้คำสั่งเป็น

ภาษาแม่

2.2 ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องง่าย ๆ

2.3 ให้พูดตามหัวข้อที่กำหนดให้ ควรให้หลาย ๆ หัวข้อ

2.4 ให้บรรยายสิ่งของ บุคคล ฯลฯ

2.5 ให้พูดเพื่อสนับสนุนความคิดของตนเองโต้แย้ง ปฏิเสธ พูดหักล้างข้อ

โต้แย้ง

2.6 สนทนาและสัมภาษณ์ เนื้อหาในการสัมภาษณ์ ควรเลือกให้เหมาะสม

กับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

2.7 ให้พูดนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เช่น บทความ ภาพ วิดีทัศน์

2.8 ให้พูดสรุปจากเอกสาร

2.9 ให้พูดเชิงวิเคราะห์โดยนำเสนอหน้าชั้น

ริชาร์ด (Richards, 1998 : 6) กล่าวว่า การแบ่งระดับความสามารถในการพูดประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1. บุคลิกภาพ (personality) การนำเสนอ (Presentation) ดีลิตาทำทางทั่วไป

(General style)

2. เสียงฟังได้ยิน (Audibility) ความสามารถในการเปล่งเสียง เสียงสูง – ต่ำ

(Project)

3. ความเร็ว (Speed) และความชัดเจน (Clarity) ของเสียง การใช้ศัพท์

(Diction)

4. ความสามารถในการสร้างหรือดำรงความเหมาะสมกลมกลืนในการสื่อสาร

(Rapport)

สรุปได้ว่าการประเมินทักษะการพูดนั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของการพูดในหลายส่วน ไม่ว่าจะเป็น วัจนภาษา และ อวัจนภาษา ไวยากรณ์และทักษะการออกเสียงทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำแบบประเมินไว้อย่างครอบคลุมและเหมาะสมทั้งตามเนื้อหาและระดับของผู้เรียนตามรูปแบบที่ได้ทำการศึกษา

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสำเร็จของกระบวนการจัดการเรียน การสอนผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543 : 29) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของ สมรรถภาพทางสมอง หลังจากเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ แล้วผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาที่ เรียนมาน้อยเพียงใด มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรใน วิชานั้น ๆ เพียงใด

จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ตามแนวคิด ของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ เป็นการ ตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้างและมี ความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าใด เช่น พฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่ามากน้อยเพียงใด นั่นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นการตรวจสอบเชิงพฤติกรรมของผู้เรียนด้าน พุทธิพิสัย ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตาม จุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการ ปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้เป็นผลงานปรากฏออกมา ให้ทำการสังเคราะห์ และวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา งานช่าง การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบ ภาคปฏิบัติ (Performance Test) ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติ (Procedure) และ ผลงาน

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับ เนื้อหาวิชารวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน มีวิธีการวัดได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1 การสอบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็น การสอนที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านออกเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่ง ต้องการดูการใช้ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ

2.2 การสอบแบบให้เขียนความ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็น ตัวหนังสือตอบ ซึ่งมีการตอบอยู่ 2 รูปแบบ คือ

2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ได้แก่ การใช้ข้อสอบวัดแบบอัตนัยหรือความเรียง

2.2.2 แบบจำกัดคำถาม เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้คำตอบ หรือกำหนดคำตอบออกมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำถามคำตอบ 4 รูปแบบ คือ แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำและแบบเลือกตอบ

2. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมนึก ภักดิ์ทิษณี (2546 : 45) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้าง (Teacher Made Test) หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนจะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทั่ว ๆ ไปในโรงเรียน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้าง แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบคุณภาพต่าง ๆ ของนักเรียนที่ต่างกลุ่มกัน เช่น เปรียบเทียบคุณภาพของนักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่งกับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ทั่วประเทศ เป็นต้น

3. แนวคิดที่ใช้เป็นแนวในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 122 – 123) ได้เสนอแนวคิดที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลนั้น นิยมสร้างโดยยึดตามการจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษา ตามปกติการวัดจะมี 3 ด้าน ได้แก่

1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านสมองและสติปัญญา แบ่งย่อยได้ดังนี้

1.1 ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการที่จะจดจำกับความรู้ที่รับไปแล้ว

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการตีความแปลความ และการขยายความ

1.3 การนำไปใช้ (Application) หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ความสามารถ ที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ได้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถในการหาข้อเท็จจริงหาความสำคัญ และหลักการต่าง ๆ ของสิ่งนั้น

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวมเข้ามารวมกัน หรือทำให้เกิดเรื่องใหม่ สิ่งใหม่

1.6 การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินสิ่งต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นเครื่องตัดสิน

2. พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านจิตใจ ที่แสดงออกมาในรูปแบบของค่านิยม

3. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับทักษะในการเคลื่อนไหว การใช้วัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ตลอดจนการประสานงานของประสาทและกล้ามเนื้อ

ถ้าจากการเรียนรู้ อาจแยกลักษณะการประเมินผลจากข้อมูลออกเป็น 2 วิธี คือ

1. การประเมินผลแบบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Evaluation)
2. การประเมินผลแบบอิงกลุ่ม (Norm Referenced Evaluation)

4. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนการสร้างแบ่งได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนการสร้างแบบทดสอบ ประกอบด้วย

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการทดสอบ สิ่งสำคัญประการแรกที่ผู้สร้างข้อสอบจะต้องรู้ คือ อะไรคือจุดมุ่งหมายของการทดสอบ ทำไมจึงต้องมีการสอบ และจะนำผลการสอบไปใช้อย่างไร

2. กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เนื้อหาที่ต้องการวัดได้จากจุดมุ่งหมายของการทดสอบ ผู้สร้างข้อสอบจะต้องวิเคราะห์จำแนกเนื้อหาที่ต้องการวัดให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด สำหรับพฤติกรรมที่ต้องการวัดนั้นอาจจำแนกตามทฤษฎีใด ทฤษฎีหนึ่ง เช่น ทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) ซึ่งจำแนกพฤติกรรมเป็น 6 ระดับ คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เป็นต้น

3. กำหนดลักษณะหรือรูปแบบของแบบทดสอบ อาจเลือกแบบทดสอบประเภทความเรียงหรือแบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) แบบตอบสั้นและเลือกตอบหรือแบบทดสอบปรนัย (Objective Test) ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการทดสอบเช่นกัน

4. การจัดทำตารางวิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เป็นการวางแผนผังการสร้างข้อสอบ ทำให้ผู้สร้างข้อสอบรู้ว่าในแต่ละเนื้อหาจะต้องสร้างข้อสอบในพฤติกรรมใดบ้าง พฤติกรรมละกี่ข้อ

5. กำหนดส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสอบ เช่น คะแนน ระยะเวลาสอบ
 ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ เป็นการเขียนข้อสอบ ตามเนื้อหา พฤติกรรมและรูปแบบของแบบทดสอบที่กำหนดไว้ โดยจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับร่าง
 ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบคุณภาพข้อสอบก่อนนำไปใช้ เมื่อสร้างแบบทดสอบแล้วจึงนำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ซึ่งคุณภาพของแบบทดสอบอาจพิจารณาทั้งคุณภาพของแบบทดสอบรายข้อ ได้แก่ ความยาก (Difficulty) และอำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพของแบบทดสอบทั้งฉบับ ได้แก่ ความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability)

การตรวจสอบสามารถทำได้ทั้งตรวจสอบเองและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ การตรวจสอบเป็นการตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถาม - คำตอบตามหลักการสร้างข้อสอบที่ดี สำหรับการตรวจโดยผู้เชี่ยวชาญจะเป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อดูว่าข้อคำถามแต่ละข้อสัมพันธ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

5. การหาคุณภาพของแบบทดสอบ

แบบทดสอบที่ดีควรมีคุณสมบัติ ดังนี้

5.1 ความเชื่อมั่น (Reliability) เป็นความคงเส้นคงวาของของคะแนนที่ได้จากการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบนั้นหลาย ๆ ครั้งกับผู้เข้าสอบกลุ่มเดียวกัน ความเชื่อมั่นเป็นคุณภาพของแบบทดสอบทั้งฉบับ มีค่าตั้งแต่ 0 – 1 โดยมีแนวทางในการพิจารณา ดังนี้
 ถ้าความเชื่อมั่นน้อยกว่า 0.70 หมายความว่าความน่าเชื่อถือค่อนข้างต่ำ (ควรปรับปรุง)
 ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.70 หมายความว่าความน่าเชื่อถือยอมรับได้ (สังคม / มนุษยศาสตร์)
 ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.80 หมายความว่าความน่าเชื่อถือยอมรับได้ (วิทยาศาสตร์ / คณิตศาสตร์)
 ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.90 หมายความว่าความน่าเชื่อถือได้มาตรฐานระดับสากล

5.2 ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ในการวัด คือวัดได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการจะวัด ความเที่ยงตรงแบ่งเป็น 3 ประเภท คือความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) หมายถึงคุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถวัดเนื้อหาวิชาได้ตรงตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion-related

validity) หมายถึงคุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถนำคะแนนจากการทดสอบนั้นมาใช้ในการพยากรณ์ผลการเรียนได้ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct validity) หมายถึงคุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถวัดสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ได้

5.3 ความเป็นปรนัย (Objectivity) เป็นคุณสมบัติของแบบทดสอบ 3 ประการ

5.3.1 อ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

5.3.2 การตรวจให้คะแนนตรงกัน

5.3.3 การแปลความหมายของคะแนนตรงกัน

5.4 ความยาก (Difficulty) หมายถึงสัดส่วนของจำนวนผู้ทำข้อสอบถูกต้องกับจำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด ความยากมีค่าตั้งแต่ 0 – 1 ใช้สัญลักษณ์ p แทนความยาก โดยมีความหมายดังนี้ถ้า $p > 0.80$ ข้อสอบง่ายมาก

5.5 อำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นประสิทธิภาพของข้อสอบในการจำแนกเด็กเก่งออกจาก เด็กอ่อน อำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ -1 ถึง +1 ใช้สัญลักษณ์ r แทนอำนาจจำแนก โดยมีความหมายดังนี้ถ้า $r = 0.60$ ข้อสอบมีอำนาจจำแนกดีมาก

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของความรู้ ความสามารถและทักษะที่นักเรียนได้จากการเรียนการสอนทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน สภาพแวดล้อมและแหล่งอื่น ๆ สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้น การที่ครูผู้สอนจะเลือกออกข้อสอบประเภทใดนั้น ต้องพิจารณาข้อดี ข้อจำกัด ความเหมาะสมของแบบทดสอบกับเนื้อหา หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test)

4. เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

เกมเป็นกิจกรรมที่สามารถเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและทำให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลิน ผู้วิจัยได้ศึกษาลำดับขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

ริซัน (Rixon. 1984 : 1-5) ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ดำเนินไป โดยมี ความร่วมมือกัน หรือการแข่งขันกัน เพื่อนำไปสู่เป้าหมายซึ่งต้องมี กฎเกณฑ์ และ วัตถุประสงค์ในการเล่น

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2541 : 36) ได้กล่าวถึง เกม (Games) เป็นวิธีการหนึ่งซึ่ง สามารถ นำมาใช้ในการสอนได้ดีโดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วย ตนเองภายใต้ ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใด อย่างหนึ่งอันจะมีผล ออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรม ต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการ เรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนัก ไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิด ความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า เกมทางภาษาหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้ เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎ กติกา เป็นข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่น ได้แสดงความสามารถของตนเอง ตัดสินใจ เอง และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะ

2. จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้ เกม เพื่อให้ เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

วีด (Weed. 1975 : 303-304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษา ไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีความมั่นใจ การตื่นตัวและมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม “Simon Says”
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียน ภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดี อีกด้วย

ริซัน (Rixon. 1984 : 1-4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษา ก็คือ เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความสามารถที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นจะต้องทำตาม หรือ พูดตามผู้เล่นคนอื่น ๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ควรเป็นดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียน ภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียน ไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระแสนวัตกรรมที่นักเรียนควรจะ ทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล พากเพียร และอดทน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักฟังตนเอง
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ใหู้้จักที่ เขาที่เรา เป็น คนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี
5. เพื่อปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้ เป็นนักต่อสู้ ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้น เน้น ปฏิสัมพันธ์กัน โดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึก และพัฒนา

ทักษะ ต่าง ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ ผู้เรียนมี ลักษณะเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

3. ประเภทของเกมทางภาษา

มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

บารุง โตรัตน์ (2524 : 148 ; อ้างถึงใน สมพร วราวิทย์ศรี. 2541 : 19) ได้แบ่งเกม ในการสอน ภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวกว ส่วน ของร่างกาย มากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวกวของร่างกายมากกว่า ผู้เล่นอาจจะ ต้องเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกใน การค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วใน การคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่น เคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of Speech

3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับ โครงสร้างทางภาษา

4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้

ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วย เสริมทักษะทาง การเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้ เป็น กิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมุติ การโต้ว่าที่ สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด

2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทุกคนชอบและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ อาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวม ก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย ของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา และเกมเพื่อการประเมินผล

4. ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหวเพราะลักษณะของความ ต้องการ ทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความ สนุกสนานร่า เริงด้วยแล้วยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการ เจริญเติบโต ต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วน ต่าง ๆ ได้เจริญเติบโต อย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อย ๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหวี่ยง ทุ่ม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือคิดตัวเด็กมาแล้ว หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้มี ความหมายไปในทางกีฬาหรือพลศึกษา ฉะนั้นเกมการเล่น ประเภทต่าง ๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษา และกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เกม เหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการ เคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น จึงมีผู้ที่สนใจและให้ ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิด ประโยชน์หลายท่าน ดังต่อไปนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษา ว่า เกมนี้ มีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นเนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกต จากการตอบ คำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่ เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย

7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน

8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาหลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนาน อยากร่วม และกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถ ใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกชั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทักษนาจร ฯลฯ

สุภภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) การเล่นเกมช่วยในการสอนภาษา กล่าวคือ เป็นการ ส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมายทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรือ อาจจะเพื่อการฝึกสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีการเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสุขสนาน ทั้งเด็กและ ผู้ใหญ่ ทักษะทางภาษาต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 43) ได้เสนอเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนว่า เกม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ ขั้นแสดงให้ดู (Presentation) ขั้นฝึกซ้ำ (Repetition) ขั้นการนำภาษามารวมกันใหม่ (Recombination) และการใช้ภาษาอย่างอิสระ (Free use of language) ซึ่ง สอดคล้องกับของ ไรท์ (Wright.1937 : 1-3) ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังนั้น จึงไม่เป็นเพียงการใช้เกม เฉพาะคาบกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศจากการที่นักเรียนเหน็ดเหนื่อยต่อการ เรียนมาเป็นการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมว่า เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะ การใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน ทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้สถานการณ์เพื่อการ ติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

5. ลักษณะของเกมที่ดี

ริซัน (Rixon. 1984 : 5) ได้เสนอแนะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนา ทักษะทางภาษา และไม่ควรขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของ การสื่อสารของผู้เล่นมากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานของการเล่นเกม และสิ่งที่ ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของ ผู้เล่นได้สูง

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10- 15 นาที ควรคำนึงว่า การเล่นเพื่อเรียน การฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น

3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
2. เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
3. สั้น และสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
- 5.) ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดีนั้น ควรมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำ อะไรในสุดสัปดาห์นี้

2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไร และจะใช้ คำพูดว่าอย่างไร

3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบ กลับมาก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

6. การคัดเลือกเกม

วีด (Weed. 1975 : 304-305) ได้เสนอแนะของหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้ เพื่อให้ ประสบผลสำเร็จในการสอน ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

1. สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้น ๆ
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่นเกม

3. จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือ เดี่ยว
4. ความสามารถของผู้เล่น
5. วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
6. ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน
7. ชนิดของเกม
8. การควบคุมเกม (การดำเนินของเวลา)
9. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
10. การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
11. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
12. ดัดแปลง และปรับปรุงเกมต่างให้เหมาะสมกับสถานการณ์

เลมเลช (Lemlech. 1994 : 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่น ๆ ฉะนั้นครูควร เลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด
2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่น
3. ความสนใจของผู้เรียน
4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมี

ประโยชน์ต่อ กิจกรรม

5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และสำนวน ที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการ จัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือก เกมซึ่ง สอดคล้องกับ วีด (Weed. 1975 : 304-305) ที่ได้เสนอมาแล้วข้างต้นว่า ควรใช้หลักการ ดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำ กติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมครูจะต้องควบคุมการเล่น ให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้ เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่า จะต้อง คิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกม นั้น ๆ
4. ตัดสินใจว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัสดุของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลัง หรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เจียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก

7. กำหนดเวลาในการเล่น เกม เพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือ ไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียน

สรุปได้ว่า เกมเป็น เครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ ทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬาในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อ สุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิด ความคุ้นเคยกัน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถนำไปใช้ได้ทุกชั้นตอนในด้าน การเรียนการสอน และได้ใน

หลายสถานการณ์ และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำเอาเทคนิคจิ๊กซอว์เข้ามาอยู่ในขั้นตอนของการเตรียมเกมทำให้ผู้เรียนมีความแม่นยำในเนื้อหามากยิ่งขึ้นอีกด้วย

5. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์ (Jigsaw)

1. ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนี้

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. 1991 : 6-7) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่จัดขึ้น โดยการคละกันระหว่างนักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน นักเรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จในการเรียน

สลาวิน (Slavin. 1995 : 2 – 7) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีสอนที่นำไปประยุกต์ใช้ได้หลายวิชาและหลายระดับชั้น โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย โดยทั่วไปมีสมาชิก 4 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน นักเรียนในกลุ่มที่ต้องเรียนและรับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกัน นักเรียนจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนประสบความสำเร็จบรรลุเป้าหมายร่วมกัน จึงทำให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพากัน และสมาชิกในกลุ่มจะได้รับรางวัลร่วมกัน เมื่อกลุ่มทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้

วัฒนาพร ระจับทุกซ์ (2545 : 34) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่าสมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2544 : 6) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีสอนแบบหนึ่ง โดยกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานพร้อมกันเป็นกลุ่มขนาดเล็ก โดยทุกคนมีความรับผิดชอบงานของตนเอง และงานส่วนรวมร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันและกันมีทักษะการทำงานกลุ่ม เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย ส่งผลให้เกิดความพอใจอันเป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มร่วมมือ

องค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จอห์นสัน แอนด์ จอห์นสัน (Johnson and Johnson, 1994 : 31-37) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีองค์ประกอบดังนี้

1. การมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันในทางบวก (Positive Interdependence) หมายถึง การที่สมาชิกในกลุ่มมีการทำงานอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน มีการแข่งขัน มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์และข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกันมีบทบาทหน้าที่และประสบความสำเร็จร่วมกัน รวมทั้งได้รับผลประโยชน์หรือรางวัลโดยเท่าเทียมกัน

2. การปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ระหว่างการทำงานกลุ่ม (Face to Face Promotion Interaction) เป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกัน อธิบายความรู้ให้แก่เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟังและมีการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกัน

3. ความรับผิดชอบการปฏิบัติงานของสมาชิกในกลุ่ม (Individual Accountability) เป็นกิจกรรมที่ตรวจเช็คหรือทดสอบให้มั่นใจว่าสมาชิกมีความรับผิดชอบต่องานกลุ่ม หรือ ไม่เพียงใด โดยสามารถจะทดสอบเป็นรายบุคคล เช่น การสังเกต การทำงาน การสุ่มถามปากเปล่า เป็นต้น

4. การใช้ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการใช้การทำงานเป็นกลุ่มย่อย (Interdependence and Small Group Skills) ในการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้เพื่อให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จ ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะระหว่างบุคคล ทักษะการทำงานกลุ่ม เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเป็นผู้นำ ทักษะการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการกลุ่ม เป็นต้น

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนซึ่งสมาชิกแต่ละคนจะต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน มีการวางแผน ดำเนินการตามแผน ประเมินผลงาน และปรับปรุงงานร่วมกัน

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทั้ง 5 องค์ประกอบข้างต้น เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องมีความมุ่งมั่น มีความสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างจริงจังในการดำเนินกิจกรรม จึงจะทำให้งานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดได้

การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ มีแนวคิดซึ่งตั้งบนพื้นฐานของความเชื่อ ดังต่อไปนี้

1. การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ จะสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น การเรียนรายบุคคลหรือการแข่งขัน ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่มจะสร้างพลังบวกให้แก่กลุ่ม
2. สมาชิกของแต่ละคนในกลุ่มของการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้จะเรียนรู้จากกันและกันจะพึงพาการเรียนรู้
3. การปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มนอกจากจะพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนแล้วยังพัฒนาสังคมไปในตัวด้วย เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนากิจกรรมทางสติปัญญาที่เพิ่มพูนการเรียนรู้มากกว่าการเรียนการสอนรายบุคคล
4. การร่วมมือกันเรียนรู้จะเพิ่มพูนความรู้สึกในทางบวกซึ่งกันและกัน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มลดความรู้สึกโดดเดี่ยว และห่างเหินในทางตรงกันข้าม จะสร้างความสัมพันธ์และความรู้สึกที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ
5. การร่วมมือกันเรียนรู้จะพัฒนา ความรู้สึกเห็นคุณค่าของตนเองรู้จักตนเองจากการเรียนรู้ได้ดีขึ้น รวมทั้งจากสิ่งแวดล้อมที่ทำให้ตระหนักว่าตนเองได้รับการยอมรับ และเอาใจใส่จากสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม
6. ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพผลจากงานที่กำหนดให้กลุ่มรับผิดชอบหรือกล่าวอีกในหนึ่งคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันทำงานมากเท่าใด ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการทำงานร่วมกันมากขึ้นเท่านั้น
7. ทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่าง ๆ สามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ เพื่อประสิทธิภาพของการทำงานร่วมกัน

2. รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้

ในราวต้นปี ค.ศ. 1970 ได้มีกลุ่มนักวิจัยให้ความสนใจเกี่ยวกับงานวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนร่วมมือกันเรียนรู้ขึ้นในห้องเรียนจากการศึกษาพื้นฐาน และกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอาจจำแนกรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ออกเป็น 3 รูปแบบ

2.1 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Robert Slavin และคณะ (อ้างอิง) จาก Hopkins University, Slavin ได้พัฒนาเทคนิคการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ต่าง ๆ จนผลการสอนในทุกแบบของ Slavin จะยึดหลักการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ 3

ประการด้วยกันคือรางวัล เป้าหมายของกลุ่ม และความหมายสำคัญหรือความหมายของแต่ละบุคคล และโอกาสในการช่วยให้กลุ่มประสบผลสำเร็จเท่าเทียมกัน จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่ารางวัลของกลุ่มและความหมายและความหมายของแต่ละบุคคลต่อกลุ่ม เป็นทักษะที่จำเป็นและสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ของกลุ่ม Slavin เป็นที่ยอมรับกันแพร่หลายมีดังต่อไปนี้

2.2.1 STAD (Student - Teams - Achievement - Divisions) เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถดัดแปลง ใช้ได้เกือบทุกวิชา และทุกระดับชั้น เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางสังคมเป็นสำคัญ

2.2.2 TGT (Teams Games Tournament) เป็นรูปแบบการสอนที่คล้ายกับ STAD แต่เป็นการจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น โดยการใช้ การแข่งขันเกมแทนการทดสอบย่อย

2.2.3 TAI (Teams Assisted Individualization) เป็นรูปแบบการสอนที่ผสมผสานแนวความคิดระหว่างการร่วมมือกันเรียนรู้กับการสอนรายบุคคล (Individual Instruction) รูปแบบของ TAI จะเป็นการประยุกต์ใช้กับคณิตศาสตร์

2.2.4 CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) เป็นรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่มุ่งพัฒนาขึ้นเพื่อสอนการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายโดยเฉพาะ

2.2.5 JIGSAW ผู้ที่คิดค้นการสอนแบบ JIGSAW เริ่มแรกคือ Elliot Aronson และคณะ (1978) หลังจากนั้น Slavin ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาปรับขยาย เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบรรยาย เช่น สังคมศึกษา วรรณคดี บางส่วนของวิชาคณิตศาสตร์ รวมทั้งวิชาอื่น ๆ ที่เน้นการพัฒนา ความรู้ความเข้าใจมากกว่าพัฒนาทักษะ

3. ความหมายของเทคนิค (Jigsaw)

กรมวิชาการ (2545 : 119) ได้ให้ความหมายของเทคนิค Jigsaw เป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมายให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาที่กำหนดให้ สมาชิกแต่ละคนจะถูกกำหนดโดยกลุ่ม ให้ศึกษาเนื้อหาคนละตอนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะไปทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาที่เหมือนกัน หลังจากที่ทุกคนศึกษาเนื้อหานั้นจนเข้าใจแล้ว จึงกลับเข้ากลุ่มเดิม แล้วเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง โดยเรียงตามลำดับเรื่องราว เสร็จแล้วให้สมาชิกในกลุ่มคนใดคนหนึ่งสรุปเนื้อหาของสมาชิกทุกคนเข้า

ด้วยกัน ครูผู้สอนอาจเตรียมข้อสอบเกี่ยวกับบทเรียนนั้นไว้ ทดสอบความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน ในช่วงสุดท้ายของการเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Jigsaw

นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค Jigsaw ไว้ ดังนี้

สนอง อินละคร (2544 : 122) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Jigsaw ไว้ดังนี้

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถ กลุ่มละ 4-6 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยคนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2-4 คน และอ่อน 1 คน แต่ละกลุ่มเลือกประธาน และ เลขานุการกลุ่ม เรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home Group)

2. กลุ่มบ้าน (Home Group) แต่ละกลุ่มมอบหมายภาระงานให้สมาชิก รับผิดชอบดังนี้

คนที่ 1 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 1

คนที่ 2 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 2

คนที่ 3 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 3

คนที่ 4 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 4

คนที่ 5 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 5

คนที่ 6 รับผิดชอบเนื้อหา หรือใบงานหรือบัตรกิจกรรมที่ 6

3. จัดกลุ่มเชี่ยวชาญ (Expert Group) โดยให้นักเรียนกลุ่มบ้านของแต่ละกลุ่ม ที่รับผิดชอบเรื่องเดียวกันไปรวมกลุ่มใหม่ แล้วศึกษา ฝึกฝน ทำความเข้าใจเนื้อหา ทำใบงาน หรือทำกิจกรรมร่วมกันจนมีความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ อย่างดี

4. กลับกลุ่มบ้าน (Home Group) โดยนักเรียนแต่ละคนกลับกลุ่มเดิม แล้วผลัดกันอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มฟัง เริ่มจากเรื่องที่ 1 2 3 ไปจนครบทุกคน สมาชิกในกลุ่มซักถาม จนเป็นที่เข้าใจ

5. แต่ละกลุ่มเตรียมตัวทดสอบรายบุคคล แล้วรวมคะแนน หรือเฉลี่ยคะแนน เป็นคะแนนของกลุ่ม

6. มอบรางวัลหรือประกาศเกียรติคุณแก่กลุ่มที่ได้คะแนน รวมหรือคะแนน เฉลี่ยสูงสุด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 176) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Jigsaw ไว้ดังนี้

1. ครูแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ ให้เท่ากับจำนวนสมาชิก
 2. จัดกลุ่มผู้เรียนโดยให้มีความสามารถละกันเรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home group) แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาหัวข้อที่ต่างกัน
 3. ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มมานั่งด้วยกันเพื่อทำงานและศึกษาร่วมกันในหัวข้อดังกล่าว เรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group)
 4. สมาชิกแต่ละคนออกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลับไปกลุ่มเดิมของตน ผลัดกันอธิบายเพื่อถ่ายทอดความรู้ที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟังจนครบทุกหัวข้อ
 5. ครูทดสอบเนื้อหาที่ศึกษาแล้วให้คะแนนรายบุคคล
- จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Jigsaw แล้วผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้และสรุปขั้นตอนได้ 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาสาระหรือเรื่องที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยแบ่งเนื้อหาหรือประโยคที่ต้องใช้ในแต่ละหัวข้อย่อยเท่ากับจำนวนสมาชิกของแต่ละกลุ่ม
2. ผู้สอนจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้มีสมาชิกที่มีความสามารถละกันเป็นกลุ่มบ้าน (Home Group) จำนวนสมาชิกในกลุ่มอาจมี 2-6 คนก็ได้
3. ผู้สอนแจกใบความรู้ อุปกรณ์หรือสื่อการเรียนรู้ให้กลุ่มละ 1 ชุด หรือให้สมาชิกคนละ 1 ชุดก็ได้ (ทุกกลุ่มจะศึกษาในเรื่องเดียวกัน) มอบหมายให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนรับผิดชอบศึกษา ค้นคว้าเพียงคนละ 1 ส่วน
4. สมาชิกทำหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนแยกย้ายจากกลุ่มบ้าน ไปจับกลุ่มใหม่เพื่อทำการศึกษาเอกสารหรือค้นคว้าเพิ่มเติมในส่วนที่ตนเองได้รับมอบหมาย โดยสมาชิกที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาหัวข้อย่อยเดียวกัน จะไปนั่งรวมกลุ่มกัน กลุ่มละ 3-6 คน หรือตามจำนวนที่ผู้สอนกำหนด อ่าน ศึกษา หรือฝึกฝนจากการฟังครูผู้สอน จัดลำดับขั้นตอนการนำไปใช้กับเกม และเตรียมนำไปสอนหรือให้ความรู้แก่สมาชิกในกลุ่มบ้าน
5. ผู้เชี่ยวชาญของแต่ละกลุ่มกลับไปกลุ่มเดิมของตนแล้วผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกัน อธิบายให้ความรู้สมาชิกในกลุ่มทีละคนจนครบ มีการซักถามข้อสงสัย ตอบปัญหา ทบทวนให้เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน
6. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนทำการทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาหรือประโยค สนทนาจนสมาชิกในกลุ่มมีความมั่นใจ หลังจากนั้นครูผู้สอนจะนำเล่นเกมซึ่งแต่ละเกมจะเป็น

เกมที่เน้นการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังจากเล่นเกมแล้วครู มอบรางวัลหรือคำชื่นชม กลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุด

สรุปได้ว่า เทคนิคจิ๊กซอว์ Jigsaw เป็นเทคนิคที่เหมาะสมจะนำมาบูรณาการกับ เกมการสื่อสารเพราะผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีการเรียนรู้โดยใช้สมาชิกในกลุ่มเป็น ผู้ดำเนินการ ทั้งนี้ยังสามารถกระตุ้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนและ ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง ในขณะที่ครูผู้สอนจะมีหน้าที่หลักเพียงคอยดูแลและแก้ปัญหา ในกิจกรรมการเรียนเท่านั้น

6. ความพึงพอใจ

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งใน สภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษาจึงต้องคำนึงถึงความ พึงพอใจในการเรียนรู้

1. ความหมายของความพึงพอใจ

กิติมา ปรีดีดิถ (2529 : 321) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ที่ชอบหรือพอใจ ที่มีองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ของงาน และผู้ปฏิบัตินั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของเขาได้

สลใจ วิบูลกิจ (2534 : 42) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพของอารมณ์ บุคคลที่มีต่อองค์ประกอบของงานและสภาพแวดล้อมในการทำงานที่สามารถตอบสนองต่อ ความต้องการของบุคคลนั้น ๆ

พิทักษ์ ราชาทุม (2542 : 20) ได้สรุปว่า ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกและเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความคาดหวังหรือต้องการในทางที่ดี หรือไม่มีความรู้สึกขัดแย้งกับสิ่งนั้น

มอร์ส (Mores. 1955 : 27) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ทุกสิ่ง ทุกอย่างที่สามารถลดความเครียดของผู้ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าเกิดความเครียดมากจะทำให้ เกิดความไม่พอใจในการทำงาน และความเครียดนี้มีผลมาจากความต้องการของมนุษย์ เมื่อ มนุษย์มีความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกหาวิธีตอบสนอง ความเครียดก็จะลดน้อยลงหรือ หดไปความพึงพอใจก็จะมากขึ้น

วอลเลอร์สไตน์ (Wallerstein. 1971 : 256) ได้ให้ความหมายไว้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และ ความพึงพอใจเป็น กระบวนการทางจิตวิทยาไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มี จากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้นการที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจจะต้องศึกษาปัจจัย และองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุแห่งความพึงพอใจนั้น

แอปเปิลไวท์ (Applewhite. 1965 : 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึก ส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมายกว้างรวมไปถึงความพึงพอใจใน สภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้ สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติ กิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการร่วม ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผล สำเร็จ

2. วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน

มีการศึกษาด้านความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล ระหว่างสภาพทางจิตใจกับผลการ เรียนที่น่าสนใจจุดหนึ่ง คือ การสร้างความพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่เด็กทุกคน ซึ่งในเรื่องนี้ได้มีผู้ให้แนวคิดไว้หลายท่าน ดังนี้

สกินเนอร์ (Skinner. 1997 : 1- 63, 69 – 120 ; อ้างอิงจาก วันทยา วงศ์ศิลปภรณ์. 2533 : 9) มีความเห็นว่าการปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดย เทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรม ซึ่งหมายถึง เสรีภาพ และความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือ การทำให้คนมีความ เป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจ เป็น ธรรมดาของการไปสู่ความเป็นคน

เสรีภาพมีความหมายตรงข้ามกับการควบคุม แต่เสรีภาพในความหมายของ สกินเนอร์ไม่ได้หมายถึงความเป็นอิสระจากการควบคุมหรือความเป็นอิสระจากสิ่งแวดล้อม แต่หมายถึงความเป็นอิสระจากการควบคุมบางชนิด ที่มีลักษณะแข็งกร้าว นั้นไม่ได้หมายถึง การทำลายหนีจากสิ่งแวดล้อม แต่เป็นการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ ให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลง จนบุคคลเกิดความรู้สึกว่า มิได้ถูก ควบคุมหรือต้องแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอกบางอย่าง บุคคลควร ได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ การเป็นที่ยกย่องยอมรับเป็นความภาคภูมิใจ

ความภาคภูมิใจเป็นคุณค่าของมนุษย์ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่องยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใด ๆ มากเท่านั้น นั่นคือ สัดส่วนและปริมาณของการยกย่องยอมรับ ที่การกระทำจะเป็นส่วนกลับความเด่นหรือความสำคัญที่จูงใจให้เขากระทำ

สกินเนอร์ได้อ้างคำกล่าว ของ จาค รูสโซ (Jecan – Jacques Rousseau) ที่แสดงความคิดในแนวเดียวกันกับหนังสือ เอมีล (Emile) โดยได้ให้ความคิดเห็นแก่ครูว่า จงทำให้เด็กเกิดความเชื่อว่าเขาอยู่ในความควบคุมของตัวเอง แม้ว่าผู้ควบคุมที่แท้จริง คือ ครู ไม่มีวิธีการใดดีไปกว่าการให้เขาแสดงความรู้สึกว่าเขาอิสรภาพ ด้วยวิธีนี้คนจะมีกำลังใจด้วยตัวเอง ครูควรปล่อยให้เด็กได้ทำเฉพาะสิ่งที่เขาอยากทำ แต่เขาควรจะทำเฉพาะสิ่งที่ครูต้องการให้เขาทำเท่านั้น

แนวคิดของสกินเนอร์สรุปได้ว่า เสรีภาพนำไปสู่ความภาคภูมิใจ และความภาคภูมิใจนำบุคคลไปสู่ความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อการคิด ตัดสินใจ การกระทำ และผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง และนั่นคือ เป้าหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาสิ่งที่สกินเนอร์ต้องการเน้น คือ การปรับแก้พฤติกรรมของคนต้องแก้ด้วยเทคโนโลยีของพฤติกรรมเท่านั้นจึงจะสำเร็จ ส่วนการใช้เทคโนโลยีพฤติกรรมนี้ กับใครอย่างไร ด้วยวิธีไหน ถือเป็นเรื่องของการตัดสินใจใช้ศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยภูมิปัญญาของผู้ใช้เท่านั้น

ไวท์เฮด (Whitehead, 1967 : 1-14) กล่าวถึงจังหวะของการศึกษา และขั้นตอนของการพัฒนาว่ามี 3 ขั้นตอน คือ จุดยืน จุดแย้ง และจุดปรับ ซึ่งไวท์เฮดเรียกชื่อใหม่เพื่อใช้ในการศึกษาว่า การสร้างความพอใจ การทำความกระจ่าง และการนำไปใช้ในการเรียนรู้ใด ๆ ควรเป็นไปตาม 3 จังหวะ คือ

- การสร้างความพอใจ - นักเรียนปรับสิ่งใหม่ ๆ มีความตื่นตื่นพอใจในการได้พบและเก็บสิ่งใหม่ ๆ
- การทำความกระจ่าง - มีการจัดระบบระเบียบ ให้คำจำกัดความ มีการกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน
- การนำไปใช้ - นำสิ่งใหม่ที่ได้มาไปจัดสิ่งใหม่ ๆ ที่จะได้พบต่อไปเกิดความตื่นตื่นที่จะเอาสิ่งใหม่ ๆ เข้ามา

ไวท์เฮด กล่าวถึงการสร้างภูมิปัญญาในระบบการศึกษาว่า ได้ปฏิบัติกันอย่างผิดพลาดมาตลอด โดยใช้ วิธีการฝึกทักษะอย่างง่าย ๆ ธรรมดา ๆ แล้วคาดเดาเอาว่าจะทำให้เกิด

ภูมิปัญญาได้ ถนนที่มุ่งสู่การเกิดภูมิปัญญา มีสายเดียว คือ เสรีภาพในการแสดงความรู้ มีสายเดียวเช่นกัน คือ วิทยาการที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ ดังนั้น เสรีภาพและวิทยาการเป็นสาระสำคัญ ทั้งสองประการของการศึกษา ประกอบเป็นวงจรการศึกษา 3 จังหวะ คือ เสรีภาพ – วิทยาการ – เสรีภาพ ซึ่งเสรีภาพในจังหวะแรกก็คือ ขั้นตอนการสร้างความปลอดภัย วิทยาการในจังหวะที่สองคือ ขั้นทำความกระจำง และเสรีภาพในช่วงสุดท้าย คือ การนำไปใช้ วงจรเหล่านี้ไม่ได้มีวงจรถ้วน แต่มีลักษณะเป็นวงจรซ้อนวงจร วงจรหนึ่งเปรียบได้กับเซลล์หนึ่งหน่วย และขั้นตอนของการพัฒนาอย่างสมบูรณ์ของมันก็คือ โครงสร้างอินทรีย์ของเซลล์เหล่านั้น เช่นเดียวกับวงจรเวลา ประจำวัน ประจำสัปดาห์ ประจำปี เป็นต้น วงจรของบุคคลตามช่วงอายุ จะเป็นระดับ ดังนี้

ตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 13 หรือ 14	เป็นขั้นของความสนใจ
ช่วงอายุ 14 – 18 ปี	เป็นขั้นของการค้นหาทำให้ความกระจำง
และอายุ 18 ปีขึ้นไป	เป็นขั้นของการนำไปใช้

ความรู้ที่ต่างแขนงวิชาการเรียนที่ต่างวิธีการควรเลี้ยงให้นักเรียน เมื่อถึงเวลาอันสมควรและเมื่อนักเรียนมีพัฒนาการทางสมองอยู่ในขั้นเหมาะสม หลักการนี้เป็นที่ทราบกันทั่วไปอยู่แล้วแต่ยังไม่มีการถือปฏิบัติโดยคำนึงถึงจิตวิทยาในการดำเนินการทางการศึกษา เรื่องทั้งหมดนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ เพียงแต่หลักการเหล่านี้ไม่ได้ถูกหยิบขึ้นมาอภิปรายเพื่อให้เกิดการปฏิบัติอย่างจริงจัง และถูกต้อง ความล้มเหลวของการศึกษาเกิดขึ้นจากการใช้จังหวะการศึกษาไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในขั้นตอนของการสร้างความปลอดภัยหรือจังหวะของเสรีภาพในช่วงแรกการละเลยหรือขาดประสบการณ์ในส่วนนี้ ผลดีสูงสุดที่เกิดขึ้น คือ ความรู้ที่ไร้พลัง และไร้ความคิดริเริ่ม ผลเสียหายสูงสุดที่เกิดขึ้น คือ ความรังเกียจ ไม่ยอมรับความคิดนั้น และนำไปสู่การไร้ความรู้มากที่สุด

สรุปได้ว่า เสรีภาพเป็นต้นเหตุของการนำบุคคล ไปสู่จุดหมายปลายทางที่จะศึกษาต้องการ นั่นคือ เป็นบุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อผลการกระทำของตน เสรีภาพเป็นบ่อเกิดความพึงพอใจ ดังนั้น เสรีภาพในการเรียน จึงเป็นการสร้างความปลอดภัยในการเรียน ความพอใจทำให้คนมีพัฒนาการในตนเอง วิธีการของการให้เสรีภาพในการเรียนเป็นเรื่องที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาได้ ยาก แต่ความหมายกว้าง ๆ โดยทั่วไป คือ การให้นักเรียนมีโอกาสเลือกและตัดสินใจด้วยตนเองและเพื่อตนเอง เป็นการควบคุมที่ผู้ถูกคุมไม่รู้ตัว

7. แผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้หรือเดิมเรียกว่าแผนการสอนนั้น มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2540 : 135) ได้ให้ความหมายของแผนการสอนไว้ว่า แผนการสอนเป็นกระบวนการจัดเตรียมสภาพของแผนการเรียนการสอนที่เหมาะสมที่สุด ที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้

ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545 : 94) ได้กล่าวไว้ว่าแผนการสอน เป็นการกำหนดขั้นตอนการสอน ที่ครุมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้เกิดพฤติกรรมเรียนรู้ในเนื้อหา และประสบการณ์หน่วยใดหน่วยหนึ่ง ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

วัชรารัตน์ กองมณี (2546 : 35) ให้ความหมายของแผนการสอนว่า การบันทึกหรือกำหนดขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้ง

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึง การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการนำวิชาที่จะต้องสอนตลอดปีการศึกษา มาสร้างเป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการสอนโดยกำหนดวิธีสอน สื่ออุปกรณ์ การวัดและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด

2. ความสำคัญของแผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 2) ได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมตัวล่วงหน้าเป็นการนำเทคนิควิธีการสอนการเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยีและจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสานประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ
2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียนการสอนการเลือกใช้สื่อ การวัดผลและประเมินผลตลอดจนประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็น
3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอนและครูที่สอนแทนนำไปใช้ปฏิบัติการสอนอย่างมั่นใจ
4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการได้

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2550 : 281) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการเรียนรู้ ดังนี้ แผนการเรียนรู้เปรียบได้กับพิมพ์เขียวของวิศวกรหรือสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิศวกรหรือสถาปนิกจะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้ฉันใด ผู้เป็นครูก็น่าจะขาดแผนการสอนไม่ได้ฉันนั้น ยิ่งผู้สอนได้ทำแผนการสอนด้วยตนเอง ก็จะยิ่งประโยชน์แก่ตนเองมากเพียงนั้น ผลดีของการจัดทำแผนการสอนพอสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอน วิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้นเพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง
2. ช่วยให้ผู้ครรมีสื่อการสอนที่ทำด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสะดวกในการตัดการเรียนการสอน ทำให้สอนได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตร และสอนได้ทันเวลา
3. เป็นผลงานทางวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้
4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้สอนแทนในกรณีที่ครูผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนในชั่วโมงสอนนั้นได้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 58) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำได้ล่วงหน้าด้วยตนเอง ทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย
3. ช่วยให้ผู้สอนทราบว่า การสอนของตนได้เดินทางไปในทิศทางใด หรือทราบว่าสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดผลประเมินผลอย่างไร
4. ส่งเสริมให้ผู้สอนใฝ่ศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จะหาและใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดผลประเมินผล
5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอนแทน
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษ

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอนสำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้นได้

สรุปได้ว่า ประโยชน์และความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้คือทำให้ครูได้ศึกษาหลักสูตร แนวการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการวัดผลและประเมินผลอย่างละเอียด ช่วยให้ครูสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียน เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และให้เกิดความมั่นใจในการสอน เป็นคู่มือสำหรับครูที่สอนแทน เป็นแหล่งข้อมูลในการเสนอแนะบุคคลและเป็นผลงานที่อ้างอิงได้ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

3. ขั้นตอนในการทำแผนการจัดการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546 : 182-183) โครงการอบรมครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า

ขั้นแรก ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัด

ขั้นที่สอง วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรม

ขั้นที่สาม กำหนดหน่วยการเรียนรู้และคาบเวลาเรียน โดยพิจารณาจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรม

ขั้นที่สี่ กำหนดกิจกรรมในการเรียนแต่ละหน่วยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

ขั้นที่ห้า กำหนดสื่อ อุปกรณ์ ให้เหมาะสมกับกิจกรรม

ขั้นที่หก กำหนดการประเมินผลให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับการกำหนด

กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550 : 286) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดทำแผนการเรียนรู้ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่จะสอน เช่น จุดประสงค์ประจำวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวการสอนของกรมวิชาการเพื่อศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ในแต่ละระดับชั้นว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้และนำมาเขียน

ในแผนการเรียนรู้และนำกิจกรรมในแนวการสอนมาพิจารณาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการเขียนแผนการสอนต่อไป

3. ขั้นตอนการเขียนแผนการสอนสิ่งสำคัญต้องวางแผนอย่างรอบครอบโดยกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลา กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง กำหนดสื่อการสอนและการวัดผล ประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การสอน

4. ขั้นตอนการลงมือเขียนแผนการสอนตามหลักการและรูปแบบการสอน และรายละเอียดแต่ละหัวข้อให้ชัดเจนดังนี้

4.1 ชื่อเรื่อง หรือชื่อหัวข้อเรื่องย่อย

4.2 จำนวนชั่วโมง

4.3 สาระสำคัญ

4.4 จุดประสงค์การเรียนรู้

4.5 สาระการเรียนรู้

4.6 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

4.7 กระบวนการเรียนรู้

4.8 การวัดผลประเมินผล

จากขั้นตอนในการทำแผนการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายขั้นตอนครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื้อหาและธรรมชาติของวิชาเพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้บรรลุผลตามความต้องการ

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ได้เป็น 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Presentation) คือ ขั้นของการเรียกความสนใจของผู้เรียนให้เกิดกับบทเรียนอาจใช้การตั้งคำถาม การเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน อาจเป็นภาพการ์ตูนหรือเพลง เป็นต้น

2. ขั้นฝึก (Practice) คือ ขั้นที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และฝึกฝน ผู้วิจัยได้ทำการแทรกเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เข้าไปในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 คือให้ผู้เรียนจับกลุ่มโดยคละระดับความสามารถ เก่ง – กลาง – อ่อน และสร้างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม มาศึกษาหัวข้อสนทนา หรือ ภาระงานในบทเรียนนั้น ๆ หลังจากนั้นให้กลับไปกลุ่ม ทำการ

อธิบายบทสนทนาที่ไปฝึกและเรียนรู้มา โดยให้สมาชิกร่วมกันรับผิดชอบ

3. **ขั้นนำไปใช้ (Production)** คือ หลังจากศึกษาบทเรียนแล้วก็ให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการขั้นตอนของการใช้เกม ซึ่งแต่ละเกมที่ผู้วิจัยคัดเลือกเป็นเกม การสื่อสารทั้งหมด สมาชิกช่วยกันในการเล่น เกม กลุ่มที่ชนะหรือที่มีคะแนนสูงสุด ก็ได้รับการชมเชยหรือรางวัล และในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องทดสอบ หลังเรียนทั้งในลักษณะของทักษะการพูด และ แบบทดสอบหลังเรียนอีกด้วย

4. การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542 : 170) เมื่อเขียนแผนการสอนและจัดหาหรือจัดทำสื่อต่าง ๆ รวมถึงเครื่องมือและเกณฑ์การวัดและประเมินผลประกอบแผนการจัดการสอนเสร็จแล้ว ควรได้มีการประเมินแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือไม่ มีความเหมาะสม ครอบคลุมหรือไม่ และมีสิ่งใดที่ยังบกพร่องควรปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

การประเมินแผนการสอนมีอยู่ 3 ระยะ ดังต่อไปนี้

1. การประเมินแผนการสอนก่อนนำไปใช้ คือ การตรวจสอบแผนการสอนว่าเป็นแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือไม่ มีความเหมาะสม ครอบคลุมหรือไม่ ประสบความสำเร็จและประเด็นที่ควรปรับปรุงแก้ไขต่อไป

2. การประเมินแผนการสอนระหว่างนำไปใช้ เป็นการตรวจสอบการปฏิบัติตามแผนการสอน โดยการสังเกตบันทึกปัญหาหรือข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่ทำให้การเรียนการสอนไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ หรือไม่ประสบความสำเร็จและประเด็นที่ควรปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3. การประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการใช้ เป็นการประเมินภาพรวมเมื่อสอนจบแต่ละหน่วยหรือ บท และเมื่อสอนจบทั้งรายวิชาเพื่อให้ได้ข้อสรุปว่าเมื่อจัดการเรียนการสอนตามแผนการสอนที่จัดทำไว้แล้วนั้น บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างไร ผลการทดสอบหลังเรียนเป็นอย่างไรเมื่อเทียบกับการทดสอบก่อนเรียน

5. ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

บุรุษย์ ศิริมหาสาคร (2545 : 1) กล่าวว่า แผนการสอนก็คล้ายกับแผนที่ซึ่งจะนำผู้เดินทางไปสู่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ ดังนั้น แผนการสอนที่ดีต้องตอบคำถามหลัก ๆ 3 ข้อนี้ได้

1. สอนเพื่ออะไร

2. สอนอย่างไร

3. สอนแล้วได้ผลตามที่ต้องการหรือไม่ นั่นคือ แผนการสอนที่ดีและสมบูรณ์จะต้องประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

3.2 การเรียนการสอนที่จะทำให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

3.3 การวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่า ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้จริงหรือไม่

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 46) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรมีลักษณะดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ชัดเจน ว่าในการสอนเรื่องนั้น ๆ ต้องการให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติอะไร ด้านใด

2. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ชัดเจน ระบุบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียนไว้อย่างชัดเจนว่าจะต้องทำอะไรจึงทำให้การเรียนการสอนบรรลุผล

3. กำหนดสื่ออุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ไว้ชัดเจนว่าจะใช้สื่อ อุปกรณ์ หรือแหล่งเรียนรู้อะไรบ้าง และจะใช้อย่างไร

4. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลไว้ชัดเจน จะใช้วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลใดเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

5. ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ ในกรณีที่มีปัญหาเมื่อมีการนำไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนเป็นอย่างอื่นได้ โดยไม่กระทบต่อการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้

6. มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ และสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงที่ผู้เรียนดำเนินชีวิตอยู่

7. แปลความหมายได้ตรงกัน แผนการจัดการเรียนรู้ที่เขียนขึ้นต้องสื่อความหมายได้ตรงกัน อ่านเข้าใจง่าย ผู้นำไปใช้สามารถเข้าใจและใช้ได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

8. มีการบูรณาการแบบองค์รวมของเนื้อหาสาระความรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกัน

9. มีการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ และนำไปใช้ในชีวิตจริงกับการเรียนในเรื่องต่อไป

อาจกล่าวได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าลักษณะ 4 ประการ คือ

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติมากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการเป็นไปตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้บอกคำตอบ เป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถาม หรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา หรือหาแนวทางความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานเป็นกระบวนการและนำกระบวนการไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน
4. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุ อุปกรณ์สำเร็จรูป และราคาสูง

แผนจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องสามารถตอบคำถามได้ว่า

1. จะให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อะไรบ้าง
2. จะเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนอะไรบ้าง จึงจะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดประสงค์
3. ครูต้องมีบทบาทอย่างไรในกิจกรรม ตั้งแต่ครูเป็นศูนย์กลางจนถึงผู้เรียนเป็นผู้จัดทำเอง
4. จะใช้สื่อ อุปกรณ์อะไรจึงช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์
5. จะรู้ได้อย่างไรว่าผู้เรียนจะเกิดคุณสมบัติตามที่คาดหวังได้

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีมีประโยชน์ควรเป็นแผนการเรียนรู้ที่ตอบได้ว่าสอนใคร สอนอะไร สอนอย่างไร มีกิจกรรมอะไรบ้าง วัตถุประสงค์อย่างไร จึงจะบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ดังนั้นการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนมีอิสระในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเองซึ่งมีหลายรูปแบบแล้วแต่ผู้สอนจะยึดรูปแบบใดจึงเหมาะสมกับบริบททั้งครู นักเรียน โรงเรียน เพื่อความเหมาะสมและสะดวกต่อการนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนต่อไป ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย นั้นเน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยนำเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มาใช้ในขั้นตอนของกระบวนการการเรียนรู้จึงเป็นแผนที่สามารถกำหนดให้ผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาและถ่ายทอดความรู้แก่เพื่อนในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและแก้ไขเท่านั้น

6. การหาประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการ และผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ซึ่งพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เชนิณู กิจระการ (2544 : 49 - 51) ได้อธิบายไว้ว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน แผนการสอน แบบฝึกทักษะ บทเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวอย่าง = 80/80 ดังนี้

เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนมากหาค่า E_1 และ E_2 โดยใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum X$ แทน คะแนนของแบบฝึกหรือของแบบทดสอบย่อยทุกชุด
 รวมกัน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน
 N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

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

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนผู้เรียน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดคือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนน ทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 (E_2) คือผลการสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40) คน ได้ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือจำนวนนักเรียน ทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนเลข 80 ตัว หลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน โดย เทียบกับคะแนนที่ได้ก่อนเรียน (Pre - test)

เฉพาะตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) สมมุตินักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อน เรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่า แตกต่างจากคะแนนเต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 แสดงว่าความ แตกต่างของการสอบ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียนกับหลังเรียน) เท่ากับ $85 - 10 = 75$ ดังนั้นค่าของ $E_2 = (75/90) \times 100 = 88.33\%$ ถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ($E_2 = 80$)

เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือนักเรียนทั้งหมด แบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกเป็นจำนวนร้อยละ 80 ถ้านักเรียนทำ ข้อสอบข้อใดถูก มีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า สื่อไม่มีประสิทธิภาพและ ชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีควมบกพร่อง

โดยสรุปว่าเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้จะนิยมตั้งเป็น ตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยาก ก็อาจตั้ง เกณฑ์ไว้ 75/75 80/80 หรือ 85/85 90/90 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาว่าง่าย เป็นต้น

การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของโปรแกรมบทเรียน (Effectiveness Index : E.I.) โดยใช้วิธีของกู๊ดแมน เฟรทเชอร์และชไนเดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider. 1980 : 30-34 ; อ้างอิงมาจาก ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. 2547 : 155-156) ใช้สูตรดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนผลสอบหลังเรียน} + \text{ผลรวมของคะแนนผลสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน}) (\text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนผลสอบก่อนเรียน}}$$

เมื่อ

E.I. แทน ดัชนีประสิทธิผล

8. บริบทของโรงเรียนศรีสุขพิทยาคม

โรงเรียนศรีสุขพิทยาคมตั้งอยู่บนเนื้อที่ 25 ไร่ ของ ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ก่อตั้งเมื่อปี 2537 โดยระยะแรกเป็น โรงเรียนสาขาของ โรงเรียน กันทรวิชัย เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้น ม.1 – ม.6 มีเขตพื้นที่บริการ 9 หมู่บ้าน ปัจจุบันมี นายสุริยา แสงจันทร์ ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการ โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม บุคลากรมี ครู ประจำการ 11 คน พนักงานราชการ 3 คน และภารโรง 2 คน มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 285 คน โดยนักเรียนที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลนั้นเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของปีการศึกษา 2556 จำนวนทั้งหมด 20 คน

ตารางที่ 3 แผนการจัดชั้นเรียน และจำนวนนักเรียน

ชั้นเรียน	จำนวนห้องเรียน		จำนวนนักเรียน			หมายเหตุ
	ตามแผน	ตามจัด	ชาย	หญิง	รวม	
ม. 1	2	2	30	28	58	1. มีนักเรียนที่มีความบกพร่องเรียนร่วม จำนวน 1 คน
ม. 2	2	1	29	24	53	
ม. 3	2	1	14	17	31	2. จำนวนนักเรียน : ห้อง (เฉลี่ย) 35.57 คน : 1 ห้อง
ม. 4	1	1	24	25	49	
ม. 5	1	1	14	22	36	3. จำนวนอัตราส่วนครู : นักเรียน (เฉลี่ย) 1 คน : 17.78 คน
ม. 6	1	1	12	7	19	
รวม	9	7	123	123	249	

ข้อมูลครู

ตารางที่ 4 จำนวนบุคลากรจำแนกตามวุฒิทางการศึกษา

วุฒิ	ปริญญาเอก		ปริญญาโท		ปริญญาตรี		อนุปริญญา		รวม	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
ผู้บริหาร	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-
ผู้ช่วยผู้บริหาร	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-
ครูปฏิบัติการ	-	-	-	1	4	7	-	-	4	7
ครูอัตราจ้าง	-	-	-	-	1	3	-	-	1	4
รวม	-	-	-	1	8	9	-	-	8	10

โรงเรียนศรีสุขพิทยาคมเป็นโรงเรียนมัธยมประจำตำบล พื้นฐานด้านวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการพูดนั้น มีข้อจำกัดหลายด้านเพราะการจัดการเรียนการสอนเพราะเด็กในชนบทนั้นมักจะเงินอายุทำให้เป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ณัฐมา นามวงษ์ (2548 : 78) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนนักเรียนที่มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม และ ศึกษาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคู อำเภอนหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยเกมมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนน และจำนวนร้อยละ 90 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของจำนวนเต็ม

จันทร์เพ็ญ สุภาแก้ว (2550 : 125) ได้ศึกษาการใช้เกมเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาย ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 19 คน พบว่า จากการใช้แผนการจัดกิจกรรมเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมีการพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมอยู่ในระดับสูง

วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551 : 76 ข) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านกานต์สามัคคี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดุรธานี เขต 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) พบว่า 1) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม มีความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ก่อนเรียนเฉลี่ยร้อยละ 29.33 และ 3.58 ผลการเรียนรู้หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 61.33 และ 64.00 ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่าความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) เจตคติต่อการสอนโดยใช้เกมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.57

นริสา กัลยา (2552 : 98) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้เกมเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 6 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละของคะแนนเต็มคือ คิดเป็นร้อยละ และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70

ศศิธร ช่วยสงค์ (2551 : 76) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Florence and Alvin (2006 : 233 – 247) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเรียนคำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วม ที่เป็นครู 3 คน และ นักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ 100 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียน คำศัพท์โดยการใช้เกมออนไลน์ และกลุ่มควบคุม เรียนโดยใช้วิธีทำกิจกรรมในห้องเรียน เก็บข้อมูล ก่อนเรียนในสัปดาห์ที่หนึ่งและหลังเรียนในสัปดาห์ที่เก้าของการเรียน ผลการศึกษาพบ กลุ่ม ทดลองที่เรียนโดยการใช้เกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และครูผู้สอนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการสอน แต่ควรจะมีหน่วยงานในการควบคุม

Cristina (2011 : 371 – 382) ได้ศึกษาการเรียนไวยากรณ์ภาษาสเปน โดยเล่นเกม เป็นฐาน กับนักศึกษาชั้นปีที่สาม ที่เรียนวิชาภาษาสเปนชั้นสูง เก็บข้อมูลโดยการชုံตัวอย่าง ง่าย ประชากรมีอายุ 18 – 31 ปี มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมและภาษาต่างกัน 8 คนเกิดใน ออสเตรเลีย อีก 5 คนเกิดในประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ เก็บข้อมูลโดยใช้คำถามปลายเปิด และคำถามปลายปิด โดยใช้ประเด็นคำถาม (a) ตัวแปรด้านสถิติ (b) ครูผู้สอนไวยากรณ์ (c) มุมมองของผู้เรียน (d) ประสบการณ์จากการเรียนโดยเกม และ (f) ประเมินผลจากการมอง และการสัมภาษณ์ เพื่อหาความสามารถในการหาความหมายและการใช้คำกริยาภาษาสเปน ของนักศึกษา การใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ทำให้สามารถเปรียบเทียบก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยการใช้เกม ผลการศึกษาพบว่า การเรียนไวยากรณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียน สามารถเอาชนะอุปสรรคในการเรียนไวยากรณ์ภาษาที่เป็นภาษาที่สอง และผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนภาษา

Mohammad (2011 : 582 – 595) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนคำศัพท์ในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กับนักเรียนระดับเตรียม จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม สร้างแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนเพื่อหาคำศัพท์ที่จะใช้ในการทดสอบ เก็บข้อมูลจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า กลุ่มทดลองที่เรียน โดยใช้เกม มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีข้อเสนอแนะว่าการเรียนภาษาควรจะมีวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การใช้ ภาพและเสียงเป็นสื่อในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

จากการศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ในการเรียนการสอนความเข้าใจและเจตคติต่อการเรียนวิชาใด ๆ ถือเป็นเรื่องสำคัญ เมื่อมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนแล้ว ความร่วมมือและความเข้าใจของผู้เรียนย่อมจะมีมากขึ้นด้วย การสอน โดยใช้เกมก็ถือเป็นรูปแบบการสอนประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้ เพราะผู้เรียน ได้มีการลงมือปฏิบัติจริง มีความสนุกสนานในการเรียนเนื้อหาทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมในการเรียนการสอนนั้น ทำให้สามารถเกิดผลด้านดีแก่ผู้เรียนได้

10. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมทางภาษาประกอบเทคนิค
จิ๊กซอว์ (Jigsaw)

1. ทักษะการพูด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ฟังพอใจ

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน โรงเรียนศรีสุภาพิทยาคม สังกัด
องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2556

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 4 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 10 แผน ใช้เวลาในการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง
2. แบบประเมินทักษะการพูด
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ประกอบการสอน ดังนี้

1.1.1 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้เน้นที่สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ได้เนื้อหา ตัวชี้วัด และกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1.2 วิเคราะห์คำศัพท์ในการสอนจากคลังคำศัพท์ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.1.3 วิเคราะห์ตัวชี้วัด เพื่อกำหนดจุดประสงค์ปลายทาง และจุดประสงค์นำทาง วิธีการวัด และประเมินผลความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1.4 กำหนดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์นำทาง โดยใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะการพูด โดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

1.1.5 สร้างและคัดเลือกเกม โดยใช้เกม และปริศนาต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูด จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เกมทางภาษาและนำมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

1.1.6 สร้างกระบวนการ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ผสมเข้ากับเกมเพื่อฝึกทักษะการพูดทุกแผนการจัดการเรียนรู้ แต่ละเกมจะใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที สำหรับฝึกในชั้นฝึก มีจำนวน 10 แผน ใช้เวลาแผนละ 2 ชั่วโมง โดยในทุกแผนจะมีเกมพัฒนาทักษะภาษาอยู่ 1 เกม รวมทั้งหมด 10 เกม

1.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน สื่อการเรียนรู้ และการประเมินผล แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย

1.1.8 นำแผนที่ได้รับการแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ดังต่อไปนี้

1) นายชาติชาย เนื่องโนราช วุฒิ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน) ตำแหน่ง ครู คศ.3 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

2) นางอนงค์ พงษ์คุณาพร วุฒิ ค.ม. (คณิตศาสตร์ศึกษา) ตำแหน่ง ครู คศ.3 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ผู้เชี่ยวชาญด้านสถิติและวัดผลประเมินผลเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องของเครื่องมือและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

3) นางสาวอุทัยพันธ์ พุดลา ศศ.ม. (ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงาน อาชีพ) อาจารย์สอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาษาอังกฤษ

4) นางเกษญา ไชยวงจันทร์ ศศ.ม. (ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงาน อาชีพ) ครูชำนาญการพิเศษ รร.อนุบาลมหาสารคาม สพป.มหาสารคาม เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาษาอังกฤษ

5) นางสาวกรรณิการ์ สร้อยบุศดา วุฒิ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตร

โดยผู้วิจัยได้สร้าง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อฝึกทักษะการพูด แต่ละเกมใช้เวลา ประมาณ 10-15 นาที ดังรายละเอียดที่ปรากฏในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงเนื้อหา เกม และประเภทของเกมทางภาษาที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ ตามแผนการจัดการเรียนรู้

แผน	ชื่อแผน	ชื่อเกม	ประเภทของเกม
1	Introducing yourself	Find someone who....	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและ ให้ข้อมูล
2	Greeting and leave taking	Find your partner	กล่าวคำทักทาย
3	Talking about favorite things	Running talking	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและ ให้ข้อมูล

แผน	ชื่อแผน	ชื่อเกม	ประเภทของเกม
4	Asking and giving personal information	Role-play game	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
5	Saying something are in the room	Running talking	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
6	Talking about furniture and appliance	Marketing game	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
7	Talking about family	Magic ball	เล่าเรื่อง / ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
8	Identifying and describing people	Find your partner	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
9	Talking about weather	Role – play game	ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล
10	Talking about Weekend activities	Magic ball	เล่าเรื่อง / ตอบ – ถาม เพื่อหาข้อมูลและให้ข้อมูล

2. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

2.1 สร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) โดยได้ศึกษาแนวทางจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ กำหนดระดับการประเมินความเหมาะสม เป็น 5 ระดับ (วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2545 : 175-180)

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อหาข้อบกพร่องและนำไปแก้ไข

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เกณฑ์การพิจารณาตัดสิน จะพิจารณาแผนที่มีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 5.00 จึงจะถือว่าใช้ได้

เกณฑ์การประเมิน

มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00

มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50

ปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50

น้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50

น้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.50

2.4 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนการสอนและนำไปใช้สอน

3. วิธีสร้างแบบประเมินทักษะการพูด

ศึกษาหลักการวัดและประเมินผลในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เอกสารสำหรับการวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามสภาพจริงตามรูปแบบของรูบริค (Rubric) กำหนดขอบข่าย กำหนดประเด็นในการให้คะแนน และดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาวิธีสร้างแบบประเมินทักษะการพูด จากเอกสารแนวทางการประเมินผลด้วยทางเลือกใหม่ สำนักทดสอบทางการศึกษา (2546 : 53) และเอกสารการวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 40)
2. นำมาดัดแปลงและสร้างแบบประเมินให้เหมาะสมกับการวัดทักษะการพูด
3. นำเสนอแบบประเมินทักษะการพูดต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมพฤติกรรมที่วัด
4. แก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา
5. นำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ความเหมาะสมและครอบคลุมกับพฤติกรรมที่วัด
6. นำแบบประเมินทักษะการพูดมาแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน คือ ในด้านการแยกประเด็นพฤติกรรมที่วัด ควรแยกเป็นการออกเสียงในคำ ในประโยคการเสนอเนื้อหา ความคล่องแคล่ว และทำทางประกอบ และนำหนักคะแนนควรเพิ่มความคล่องแคล่วจึงจะเหมาะกับการวัดทักษะการพูดและจัดทำแบบประเมิน โดยมีประเด็นในการให้คะแนนดังตัวอย่าง

1. การออกเสียง (5 คะแนน)

1.1 การออกเสียงคำศัพท์ (2 คะแนน)

2 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักขระ ออกเสียงหนัก-เบา (Stress)

ในพยางค์ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

1 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักขระ ออกเสียงหนัก-เบา (Stress)

ในพยางค์ผิดบางส่วน ทำให้สื่อสารไม่ชัดเจน

1.2 การออกเสียงประโยค (3 คะแนน)

- 3 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้น เสียงสูงต่ำ (Intonation) ในประโยคถูกต้อง ทำให้สื่อสารได้ชัดเจน
- 2 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (Intonation) ในประโยคผิดบางส่วน แต่สื่อสารได้พอเข้าใจ
- 1 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (Intonation) ในประโยคผิดเป็นส่วนมาก สื่อสารไม่ค่อยเข้าใจ

2. การเสนอเนื้อเรื่อง (5 คะแนน)

- 5 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่กำหนดให้อย่างสมบูรณ์
- 3 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องเป็นส่วนใหญ่
- 2 คะแนน หมายถึง พูดคำศัพท์ได้บางคำ แต่พูดประโยคไม่ได้และสื่อสารไม่เข้าใจ

3. ความคล่องแคล่ว (5 คะแนน)

- 5 คะแนน หมายถึง พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด ทำให้สื่อสารได้อย่างสมบูรณ์
- 3 คะแนน หมายถึง พูดติดขัดบ้าง แต่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์
- 2 คะแนน หมายถึง พูดเป็นประโยค แต่หยุดเป็นระยะๆ ทำให้การสื่อสารไม่ต่อเนื่อง

4. ท่าทางประกอบการพูด (5 คะแนน)

- 5 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางประกอบ และพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทที่พูด
- 3 คะแนน หมายถึง พูดโดยปราศจากท่าทางประกอบ

5. เกณฑ์ประเมิน/ ระดับคุณภาพ

- ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก
- ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี
- ได้คะแนน ร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้
- ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ลักษณะของแบบทดสอบ

เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4.2 การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

4.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ จากหนังสือเทคนิคการสร้างแบบทดสอบของ ชาวาล แพร์ตกุล (2545 : 2) และแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ สมยศ เม่นเข้ม (ม.ป.ป.) แนวทางการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 49) และ ละเอียด จุฑานันท์ (2544 : 3) การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 154-155) และจากหนังสือ The Practice of English Language Teaching ของ ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1991 : 153) แล้วประมวลแนวคิดเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

4.2.2 วิเคราะห์คำศัพท์ และจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อสร้างแบบทดสอบให้เที่ยงตรงตามเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อต้องการให้แบบทดสอบครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด

4.2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และพฤติกรรมที่ต้องการวัด ตามสัดส่วนที่ได้กำหนดไว้ เป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

4.3 การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.3.1 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อขอคำแนะนำหรือตรวจสอบข้อบกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence) ตามวิธีการของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน

4.3.3 นำแบบทดสอบที่ได้มา ทดลองใช้ (Try Out)

4.3.4 นำแบบทดสอบมาหาค่าอำนาจจำแนก ค่าความยาก โดยค่าความยากอยู่ที่ระหว่าง 0.20 – 0.80 ถือว่าใช้ได้

5. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน โดยการศึกษาวิธีทางสถิติ สำหรับการวิจัย เทคนิคที่ใช้สร้างเครื่องมือ เก็บรวบรวมข้อมูลการสร้างแบบสอบถามและเทคนิคในการรวบรวมข้อมูล และวิธีตรวจสอบมาตราส่วนประมาณค่า (บุญชุม ศรีสะอาด. 2545 : 59-63)

5.2 การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมี จำนวน 20 ข้อ มีทั้งหมด 4 ด้าน ด้านเนื้อหาสาระ ด้านการจัดกิจกรรม ด้านสื่อและอุปกรณ์ ในการจัดกิจกรรม และด้านการวัดและประเมินผลโดยใช้มาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) เป็น 5 ระดับ ตามแบบของ ไลเคิร์ต (Likert's Scale) โดยกำหนดความหมายของแต่ละระดับดังนี้

- | | |
|-----------|------------|
| 5 หมายถึง | มากที่สุด |
| 4 หมายถึง | มาก |
| 3 หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 หมายถึง | น้อย |
| 1 หมายถึง | น้อยที่สุด |

5.3 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียน ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความโดยหาจากค่าความสอดคล้อง (IOC) ที่จะดับ 0.5 จึงเหมาะสมแล้วนำเครื่องมือที่ได้มาเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.4 เมื่อปรับปรุงจนเป็นที่พอใจจึงจัดพิมพ์และนำไปใช้เก็บข้อมูลต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ก่อนการสอนการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ทำแบบทดสอบทั้งหมด 5 ครั้ง ระหว่างแผนที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการพูดของนักเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ เป็นระยะระหว่างสอนตามแผนทุกแผน รวม 10 ครั้ง

3. ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน หลังการสอนการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ทำแบบทดสอบทั้งหมด 5 ครั้ง ระหว่างแผนที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินระดับความพึงพอใจ หลังจากเรียนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้เกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในระดับคุณภาพ 75/75

2. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกม โดยใช้สถิติทดสอบค่า t (t-test dependent)

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) เป็นค่าสถิติที่นิยมใช้กันมาก โดยเป็นการเปรียบเทียบความถี่ หรือจำนวนที่ต้องการกับความถี่หรือจำนวนทั้งหมดที่เทียบเป็น 100 (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 105)

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 หาค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 105)

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

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6.1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 :

105)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน ค่าคะแนน

N แทน จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม

Σ แทน ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence : IOC) โดยคำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 59-66)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

R แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เข้าชวชาญ

6.2.2 หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 84)

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

เมื่อ P แทน ค่าความยากของแบบทดสอบ

R แทน จำนวนคนที่ตอบถูก

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

2.3 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination : B) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้สูตรของ (Brennan) (สมนึก ภัททิยธนี. 2546 : 223) โดยใช้เกณฑ์การผ่าน (คะแนนจุดตัด)

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนคนสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนคนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

N_1 แทน จำนวนคนสอบผ่านเกณฑ์

N_2 แทน จำนวนคนสอบไม่ผ่านเกณฑ์

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สูตรของ Lovett (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 96)

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum \bar{X}_i - \sum X_i^2}{(K - 1) \sum (X_i - c)^2}$$

r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
k	แทน	จำนวนข้อสอบ
X_i	แทน	คะแนนของแต่ละคน
C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย แบบทดสอบ ของนักเรียนก่อนเรียนกับ หลังเรียน โดยใช้ค่าทางสถิติ t-test Dependent Samples (สุรวาท ทองบุ. 2550 : 129)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

ΣD แทน ผลรวมค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

การหาค่าประสิทธิภาพ โดยใช้ สูตร E_1/E_2 (เมษินู กิจระการ. 2544 : 49 – 50)

$$E_1 = \frac{\Sigma X}{\frac{N}{A}}$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

ΣX แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำใบงานระหว่างเรียน

A แทน คะแนนเต็มของการทำใบงานระหว่างเรียนรวมกันทุกชุด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

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

เมื่อ E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน
B	แทน	คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
N แทน จำนวนนักเรียน
 E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเมื่อทราบความมีนัยสำคัญ
* แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาคุณภาพของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ในระดับคุณภาพ 75/75

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับเกมทางภาษา โดยใช้ค่าสถิติทดสอบ ค่า t (t-test dependent)

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับเกมทางภาษา โดยใช้สถิติทดสอบค่า t (t-test dependent)

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ในระดับคุณภาพ 75/75

การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ปรากฏผลดังตารางที่ 6-7

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนทดสอบย่อยระหว่างเรียนของของนักเรียนรวมทุกแผน

เลขที่	คะแนน ก่อน เรียน	คะแนนจากการประเมินระหว่างเรียนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้						คะแนน หลังเรียน E ₂
		แผนที่ 1-2	แผนที่ 3-4	แผนที่ 5-6	แผนที่ 7-8	แผนที่ 9-10	รวม E ₁	
	30	10	10	10	10	10	50	30
1	12	8	7	8	8	8	39	22
2	14	8	8	8	8	8	40	24
3	10	8	7	8	8	9	40	21
4	13	8	8	8	8	8	40	24
5	16	9	9	8	10	9	45	26
6	15	8	8	8	7	8	39	22
7	12	9	9	10	9	10	47	25
8	10	8	8	8	8	8	40	22
9	9	8	8	7	8	8	39	23
10	13	8	8	8	8	9	41	24
11	15	7	8	8	8	8	39	21

เลขที่	คะแนน ก่อน เรียน	คะแนนจากการประเมินระหว่างเรียนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้						คะแนน หลังเรียน E_2
		แผนที่ 1-2	แผนที่ 3-4	แผนที่ 5-6	แผนที่ 7-8	แผนที่ 9-10	รวม E_1	
	30	10	10	10	10	10	50	30
12	12	8	8	9	8	8	41	22
13	14	8	8	8	7	8	39	25
14	17	8	8	8	8	8	40	23
15	13	8	8	8	9	8	41	24
16	9	8	8	8	8	8	40	22
17	11	8	9	9	10	9	45	25
18	12	8	9	8	8	8	41	24
19	14	7	8	8	8	7	38	21
20	15	8	8	8	8	8	40	23
รวม	256	160	162	163	164	165	813	463
เฉลี่ย	12.80	8.00	8.10	8.15	8.20	8.25	40.65	23.15
S.D.	2.20	0.31	0.43	0.57	0.68	0.62	2.26	1.46
ร้อยละ	42.67	80.00	81.00	81.50	82.00	82.50	81.30	77.16

จากตารางที่ 6 พบว่าผลรวมคะแนนจากการทดสอบย่อยทั้ง 5 ครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 40.65 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน มีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 81.30 และจากการทดสอบแบบประเมินทักษะการพูดและกิจกรรมในการทดสอบการพูดหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.15 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.16

ตารางที่ 7 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพด้าน	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		
			\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
E ₁	50	20	40.65	2.26	81.30
E ₂	30	20	23.15	1.46	77.16
สรุปผล			E ₁ /E ₂ เท่ากับ 81.30/77.16		

จากตารางที่ 7 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 81.30/77.16 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์กับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏผล ดัง

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของทักษะทางการพูด ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิค จิ๊กซอว์ (Jigsaw)

ผลสัมฤทธิ์	n	\bar{X}	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	20	14.05	3.46	23.92	.000
หลังเรียน	20	34.35	1.73		

จากตารางที่ 8 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มีคะแนนทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิค จิ๊กซอว์ (Jigsaw) ก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิค จิ๊กซอว์ (Jigsaw)

ผลสัมฤทธิ์	n	\bar{X}	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	20	12.80	2.20	18.626	.000
หลังเรียน	20	23.15	1.46		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 9 แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิค จิ๊กซอว์ (Jigsaw) มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ปรากฏผลดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
เนื้อหาด้านสาระการเรียนรู้			
1. ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.20	0.55	มาก
2. ได้ศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อที่ต้องการ	4.40	0.65	มาก
3. เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	4.54	0.83	มากที่สุด
4. รู้สึกชอบและสนุกในบทเรียน	4.20	0.70	มาก
5. จากเนื้อหาที่เรียนสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.30	0.71	มาก
เฉลี่ย	4.32	0.68	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
1. ได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีอิสระ	4.24	0.68	มาก
2. กล้าถามเพื่อนและครูมากขึ้น	4.32	0.61	มาก
3. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.40	0.71	มาก
4. มีความพอใจในกิจกรรมที่ได้ทำ	4.20	0.61	มาก
5. มีความอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.28	0.59	มาก
เฉลี่ย	4.29	0.66	มาก
ด้านสื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม			
1. แบบฝึกหัดทักษะการพูดที่ใช้เกม	4.27	0.63	มาก
2. เกิดทักษะกระบวนการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.37	0.60	มาก
3. ทำความเข้าใจแบบฝึกทักษะที่ใช้กิจกรรมเกมในการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ	4.13	0.76	มาก
4. เครื่องมือที่ใช้ประกอบการเรียนมีคุณภาพ	4.36	0.55	มาก
5. มีความรู้สึกสนุกกับการเรียนเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรม	4.20	0.94	มาก
เฉลี่ย	4.27	0.70	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. ครูผู้สอนมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ	4.40	0.55	มาก
2. เมื่อตอบคำถามถูกต้องจะได้รับคำชมเชย	4.58	0.85	มากที่สุด
3. ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบ	4.54	0.63	มากที่สุด
4. ยอมรับในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม	4.40	0.66	มาก
5. ฝึกให้คิดเป็นและกล้าตัดสินใจ	4.36	0.54	มาก
เฉลี่ย	4.45	0.67	มาก
เฉลี่ยรวม	4.34	0.83	มาก

จากตารางที่ 10 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษามีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.34, S.D. = 0.83$) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.67$) รองลงมาคือด้านเนื้อหาสาระ ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.68$) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.29, S.D. = 0.66$) และด้านสื่ออุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.27, S.D. = 0.70$) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นพัฒนาการจากการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษา และผลการศึกษา สรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนเรียนกับหลังเรียน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา

สรุปผล

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.30/77.16 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.83)

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.30/77.16 หมายความว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียนในแต่ละแผนซึ่งมีการทดสอบจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 81.30 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.16 แสดงว่า การจัดกิจกรรมจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ

1.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านวิธีสร้างและพัฒนาที่เป็นระบบมีขั้นตอนการดำเนินการตั้งแต่การศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ศึกษากิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ แนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองกับนักเรียน

1.2 แผนการจัดกิจกรรมจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนนำไปทดลองใช้จริง ได้ผ่านการประเมินความเหมาะสมทางด้านสาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด กิจกรรม/กระบวนการ การวัดประเมินผล ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีความถูกต้องเหมาะสม สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การแสวงหาความรู้และข้อสรุปได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมซึ่งนำมาประกอบเข้ากับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไว้ในแต่ละแผนในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับความเห็นของ เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 2) ว่าเกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการ เรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

1.4 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนได้ร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรมที่ครอบคลุมหมายให้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนานส่งเสริมการร่วมมือมีบรรยากาศการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและยังสอดคล้องไปด้วยความสนุกสนานสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แจมมณี (2545 : 363) วิธีสอน โดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถพัฒนาความเข้าใจด้านไวยากรณ์ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของสอดคล้องกับงานวิจัยของวิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551 : 78) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม พบว่าความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการใช้เทคนิคจิ๊กซอว์สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร ช่วยสงค์ (2551 : 97) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเกมทางภาษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถพัฒนาความเข้าใจด้านไวยากรณ์ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551 : 78) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ที่เรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม พบว่าความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการใช้เทคนิคจิ๊กซอว์สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร ช่วยสงค์ (2551 : 97) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมนั้น มีความสนุกสนานเป็นสำคัญ และมีรูปแบบการประเมินผลพัฒนามาจากการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ คือให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มและมีการแข่งขัน ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ เพิ่มพูนทักษะและมีความสนุกสนาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Florence and Alvin (2006 : 233 - 247) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วม ที่เป็นครู 3 คน และนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ 100 คน ผลการศึกษาพบ กลุ่มทดลองที่เรียนโดยการใช้เกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และครูผู้สอนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการสอน

จากสาเหตุดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรม

การเรียนการสอนใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 เนื่องจากเทคนิคที่นำมาใช้นี้เป็นเล่นและมีการแข่งขัน อาจจะทำให้กิจกรรมล่าช้าหรือไม่ทันเวลา ครูผู้สอนจึงควรคอยควบคุมให้กิจกรรมเป็นไปอย่างรวดเร็วมีการกระตุ้น เช่นการจับเวลาในการเล่นเกม

1.2 ครูควรคอยกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนได้มีโอกาสในการคิด มีอิสระและร่วมมือกันภายในกลุ่มโดยเน้นพัฒนาการของเด็กที่เรียนอ่อนเพื่อให้ทุกคนประสบความสำเร็จ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ในการเรียนรู้

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) กับ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคอื่น ๆ ในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะให้กับนักเรียน ได้เลือกวิธีเรียนได้อย่างหลากหลาย

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ.(2540). เอกสารเสริมความรู้ : การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ :
คอมฟอร์ม.
- _____. (2544). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมอาเซียน. (ม.ป.ป.). มาตรฐานอาเซียนกันเถอะ. กรุงเทพฯ : กระทรวงการต่างประเทศ.
(เอกสารอัดสำเนา).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). โครงการอบรมครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ :
กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2551). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศใน
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2545). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิติมา ปรีดีคิดก. (2529). ทฤษฎีการบริหารองค์การ. กรุงเทพฯ : ชนการพิมพ์.
- คณะกรรมการพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้. กรุงเทพฯ :
กระทรวงศึกษาธิการ.
- งามพริ้ง รุ่งโรจน์ดี. (2548). เมื่อจับไม้ค้พูดภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : ศ.ส.ท..
- จรุง แสงจันทร์. (2539). “การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอน,” สารพัฒนาหลักสูตร. ตุลาคม
– ธันวาคม.
- จันทร์เพ็ญ สุภาแก้ว. (2550). การใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนชาวเขา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศึกษานารี
อนุสรณ์ บ้านแม่เมืองน้อย อำเภอแม่เอย จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
(ภาษาอังกฤษ) อุดรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- ชวาล แพรัตกุล. (2545). เทคนิคการวัดผล. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

- ชัยฤทธิ์ คีลาเดช. (2545). คู่มือการเขียนแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2547). การบริหารสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- ณัฐมา นามวงษ์. (2548). ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ทิสนา เขมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน) ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คอมแพคพรีนท์.
- บำรุง โตรัตน์. (2524). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม : แผนกบริการกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุรชัย ศิริมหาสาร. (2545). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บুদ্ধ พอยท์.
- เผชิญ กิจกรการ. (2544). “การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา,” วารสารการวัดผลการศึกษา. 7(1) : 44-52 ; มกราคม-มีนาคม.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิทักษ์ ราชามุม. (2542). ศึกษาความพึงพอใจและความต้องการในการให้บริการด้านการจัดการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญของศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียนอำเภอตามทัศนะของครูประจำกลุ่ม จังหวัดหนองคาย. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (บริหารการศึกษา) มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิมพ์นัธ เดชะคุปต์. (2544). พฤติกรรมการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).

- ไพศาล วรคำ. (2552). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : ครูศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). **100 LANGUAGE Game**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม. (2553). ฝ่ายทะเบียนวัดผลฝ่ายวิชาการโรงเรียนศรีสุขพิทยาคม, มหาสารคาม : โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม.
- ละเอียด จุฑานันท์. (2544). แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ : ตามหลักสูตรภาษาอังกฤษ พ.ศ. 2539 ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2521. หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2524. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว).
- วัชรภรณ์ กองมณี. (2546). การพัฒนาแผนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วัฒนาพร ระเบียบทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บริษัทแอลทีเพรส.
- _____. (2545). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิชย์.
- วันทยา วงศ์ศิลปภิรมย์. (2533). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่เป็นผลจากความพอใจในการได้เลือกบทเรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). เล่าสู่กันฟังกิจกรรมสาธิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภารัตน์ อุปรินทร์. (2551ก). การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ) อุดรธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- _____. (2551ข). การแข่งขันการพูดภาษาอังกฤษ Impromptu Speech ป.4-ป.6. อุดรธานี : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานีเขต 1.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2550). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 3. เอกสารประกอบการสอนวิชา 0506703. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม.

- ศลใจ วิบูลกิจ. (2538). ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการประสานงานของศึกษานิเทศก์กับความพึงพอใจของเจ้าหน้าที่ในสำนักงานศึกษานิเทศก์อำเภอ เขต 3. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. สงขลา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- ศลใจ วิบูลกิจ. (2534). ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการประสานงานของศึกษานิเทศก์กับความพึงพอใจในการทำงานของเจ้าหน้าที่ในสำนักงานศึกษานิเทศก์อำเภอเขตการศึกษา 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ.
- ศศิธร ช่วยสงค์. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและทักษะการคิดพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับกั จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) กับแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน) นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช.
- สนอง อินละคร. (2544). เทคนิควิธีการและนวัตกรรมที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. อุบลราชธานี : อุบลกิจออฟเซตการพิมพ์.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กภาพสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- _____. (2551). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กภาพสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- สมพร วราวิทย์ศรี. (2550). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2546). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษาสำนักงานทดสอบทางการศึกษา. แนวทางการประเมินผลด้วยทางเลือกใหม่. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2546). รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติระดับชั้นมัธยมศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2546. สำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา. (2545). แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). เกมกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.

- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2545). วิจัยทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2540). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2539). แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรวาท ทองบุ. (2550). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- อรุณี วิริยะจิตรา. (2532). การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- Applewhite. (1965). **Organization**. New York : McGraw-Hill.
- Cristina. (2011). "Student Participation in a Process of Teacher Change : Toward Student – Centered Teaching and Learning," **Dissertation Abstracts International**. 61(7) : 2573-A ; January.
- David W. Johnson ,Roger T. Johnson and Cary Roseth. (2008). "Cooperative Learning In Middle Schools Interrelationship of Relationships and Achievement". **American Psychological Association**. 134(2) : 223–246.
- Florence and Alvin. (2006). "Effect(s) of Traditional Versus Learning-Styles Instructional Methods on Seventh-Grade Students' Achievement, Empathy, and Transfer of Skills Through a Study of the Holocaust," **Dissertation Abstracts International**. 63(4) : 1243-A ; October.

- Gasser, M., and Waldman, E. Using songs and games in the ESL classroom. In M. Celce-Murcia and L. McIntosh (Eds.), (1979). **Teaching English as a second or foreign language** (49-61). Rowley, MA : Newbury House.
- Harmer. (1991). **The Practice of English Language Teaching**. London : Longman. Holec.
- Johnson, D.W. and Johnson, R.T. (1991). **Learning Together and Alone; Cooperative and Individualistic Learning**. 5th ed. Englewoodcliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- _____. (1994). **An overview Cooperative Learning** . In J. S. Thousand R.A. Villa & A.I Nevin (Eds) . Creativity and Collaborative Learning. Baltimore , Maryland : Paul H. Brookes Publishes Co.
- Jim. (2008). "A Logistics strategy taxonomy". **Journal of Business Logistics**, 29(2) : 27-54.
- Kinnear. (2006). **an extraordinary tirade against North East reporters**. New York : McGraw-Hill.
- Lemlech. (1994). "The congruency of the STS approach and constructivism," In R.E. Yager (Ed.), **Science/Technology/Society as Reform in Science Education** (39-49). New York : State University of New York Press.
- Mohammad. (2011). **The Effectiveness of Using a Suggested Program Based on Games and Visual on Enriching English Vocabulary of First Grade Prep School**. Jeddah Community Collage King Abdulaziz University.
- Mores. (1955). **Psychology and Teaching**. Bombay D.B. : Tarpaper Yalasons & Private.
- Ojeda, Fernando Arturo. (2005). "The Role Word Games in Second Language Acquisition : Second Language Pedagogy, Motivation and Ludic Tasks," **Dissertation Abstracts International**. 65(08) : 2969-A ; February.
- Richard, Jack C. (1998). **Beyond Training : Perspectives on Language Teacher Education**. Cambridge : Cambridge University Press.
- Rixon, Shelagh. (1984). **How To Use Game in Language Teaching**. London : Heinemann Educational Books.
- Roberta and Nancy. (2011). **Amazon Giveaway allows you to run promotional giveaways in order to create buzz, reward your audience, and attract new followers and customers**. New York : Ken Call lives in Northbrook.

Scout. (2001). **Every Employer a Manager : More Meaningful work Through Job Environment.** New York : McGraw–Hill.

Slavin, R.E. (1995). **Cooperative Learning** (2nd ed.). London : Allyn and Bacon.

Wallerstein. (1971). **Dictionary of Psychology.** Maryland : Penguin Book.

Weed, Gretchen E. (1975). **Using Game in Teaching Children.** Tokye.

Whitehead. (1967). **Process Skills Enhancement in the STS Classroom.** Oxford University Press.

Widdowson, H. (1983). **Teacher Language as Communication.** London : Oxford University Press.

_____. (1983). **Learning Purpose and Language Use.** London : Oxford University Press.

Wright, J.M.. (1973). **Scale for the Measurement of Attitude.** New York : McGraw Hill.

Yager (Ed.), (1997). **Science/Technology/Society as Reform in Science Education.** New York : State University of New York Press.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

มฐ ต.1ม.1/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

สาระการเรียนรู้

3.1 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ความเข้าใจ (Knowledge)

เกี่ยวกับ

- **Vocabulary:**

School subjects: e.g. English, Geography, Science, Art, Information Technology (IT), Music, History, Maths, Physical Education

Days of the week: e.g. Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday

Objects: e.g. pencil, pencil sharpener, notepad, eraser, ruler, atlas, bag, etc.

Educational System: primary school, secondary school, sixth form, university

- **Language Structure:**

- Article – a, an: a + consonant / an + vowel

- Subject pronouns: I, you, he/she/it, we, you, they

- Object pronouns: me, you, him/her/it, us, you, them

- The verb 'to be': affirmative, negative, and interrogative forms; and short answers

- Subject + Verb: **Alison is** English. **She is** a teacher.

- Capital Letters: John, Maths, Monday, April, Spain, etc.

- **Functional Exponents:**

- **Introducing yourself:**

Bob: Hello. My name's Bob, Bob Thomas.

Susan: Hi! I'm Susan Wilson.

Bob: Nice to meet you, Susan.

Susan: Nice to meet you, too.

- **Phonology:**

/aɪ/: grade, name, same, later

/æ/: am, thanks, atlas, bag, man

3.2 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และ เจตคติ (Attitudes) เกี่ยวกับ

1. การสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันในโรงเรียนอย่างสุภาพ เหมาะสมถูกต้องกับกาลเทศะ
2. การมองเห็นความสำคัญในการเขียนและพูดบรรยายแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับกิจกรรม หรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียงตัวในโรงเรียน โดยใช้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม
3. มีความใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน

3.3 เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ (Process / Skills)

1. อ่านออกเสียงคำ ประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและ สถานการณ์ต่าง ๆ ในโรงเรียน
2. สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ใน ชีวิตประจำวันในโรงเรียน
3. พูดบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใน โรงเรียน
4. พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม หรือเรื่องใกล้ ๆ ตัว ในโรงเรียน พร้อม ทั่งให้เหตุผลประกอบสั้น ๆ เช่น การทำงานร่วมกับเพื่อน (Working together)

4. ชิ้นงาน / ภาระงาน (รวบยอด)

1. ทำแบบทดสอบก่อน/ หลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
2. พูดบรรยายให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ใน ชีวิตประจำวันในโรงเรียน
3. พูดแสดงความคิดเห็น โดยใช้เหตุผลประกอบสั้น ๆ เกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่อง ต่าง ๆ ใกล้เคียงตัวในบริบทโรงเรียน เช่น การแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาของโปสเตอร์ เรื่อง Working together
4. แสดงบทบาทสมมติในการสนทนาให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและ สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันในโรงเรียน

5. การประเมินผลการเรียนรู้

5.1 การประเมินชิ้นงาน / ภาระงานรวบยอด

1. การประเมินก่อน/ หลังเรียนการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

2. การประเมินผลการพูดบรรยายให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันในโรงเรียน

3. การประเมินผลการแสดงบทบาทสมมติในการสนทนาให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันในโรงเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ (3 Ps)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Presentation)

1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าเป็นการฝึกการใช้ภาษาในการแนะนำตนเอง (Introducing yourself)

2. ให้นักเรียนอ่านบทสนทนา Introducing yourself ในใบความรู้ที่ 1 ครูถามว่าคู่สนทนา คือ Bob และ Susan มีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร และนักเรียนรู้ได้อย่างไร

T : Do they know each other?

Ss : No, they are strangers.

T: How do you know?

Ss: They are introducing themselves. (Bob says “My name’s Bob.”)

3. นักเรียนจับคู่ฝึกการใช้บทสนทนาดังกล่าว ซึ่งเป็นการใช้ภาษาเพื่อการทักทาย หรือทำความรู้จักกัน ในการพบปะกันเป็นครั้งแรก

4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป Functional exponent จากบทสนทนาในใบความรู้ที่ใช้สำหรับการทักทายและแนะนำตัวเอง จากนั้นให้จดบันทึกลงในสมุด

ขั้นที่ 2 ขั้นฝึก (Practice)

ในขั้นฝึก ครูผู้สอนจะใช้เกมประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) มาใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียน ชื่อเกม Find someone who..... (แนบท้ายแผน) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยมีทั้ง เด็กเก่ง ปานกลาง และเด็กอ่อน รวมอยู่ในกลุ่มเดียวกันเรียกว่ากลุ่มบ้าน (Home Group)

2. ให้เด็กที่เก่งที่สุดในแต่ละกลุ่ม แยกออกมาเพื่อจัดเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert group) แล้วให้ศึกษาประโยชน์จากใบความรู้ที่คุณครูมอบให้

3. ให้เด็กตัวแทนกลุ่มกลับมาที่กลุ่มบ้านเพื่อมาอธิบายประโยคภาษาอังกฤษที่ไปศึกษามาเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มเตรียมตัวเล่นเกม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1. ครูทบทวนบทเรียนและความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมในชั่วโมงที่ 1
2. ให้นักเรียนจับคู่ เพื่อแสดงบทบาทสมมติ ตามบทสนทนาที่ได้เรียนมา
3. ครูประเมินทักษะการพูด โดยใช้แบบประเมินทักษะ

ผลงานปฏิบัติชิ้นงาน

1. กิจกรรมคู่: การพูดสนทนาขอและให้ข้อมูลส่วนบุคคล
2. คำตอบที่ได้จากการฟังการสนทนาให้ข้อมูลส่วนบุคคล
3. คำตอบที่ได้จากการอ่านข้อความบรรยายบุคคลสั้น ๆ
4. ให้กลุ่มรางวัลหรือคะแนนพิเศษแก่กลุ่มที่ชนะการเล่นเกม

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินการสนทนาให้ข้อมูลส่วนบุคคล โดยใช้แบบประเมินการสนทนา

กิจกรรมคู่เพื่อการเรียนการสอน

- 1.1 ใบความรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Introduce yourself
- 1.2 เกมทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ชื่อเกม เกมสื่อจากภาพ
- 1.3 Audio CD

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวสุมณฑนา ชีร์ภักดิ์ศิริ)

ใบความรู้ที่ 1

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

Introducing yourself

T : Do they know each other?

Ss : No, they are strangers.

T: How do you know?

Ss: They are introducing themselves. (Pond says “My name’s Pond.”)



Hello ! my name’s pond.



Hi! I’m Tal.



I’m 13 years old.
How old are you?

I’m 12 years old.
Where are you from?



I come from America.
And you?



I come from Thailand.
Nice to meet you.

Nice to meet you too.



ใบงานที่ 1

Match the questions and the answers. (6 points)

1. ___ How old is Mike? a. They're from the United States.
2. ___ Where is Kate from? b. He's sixteen.
3. ___ Where are Jennifer and Pedro from? c. It's 544-8798.
4. ___ What's your telephone number? d. We're Japanese.
5. ___ How old are your friends? e. They're thirteen.
6. ___ What's your nationality. f. She's from London.

Complete the conversations. (6 points)

1. A: Where _____ Sofia from? B: She's from Poland.
2. A: Where are Natasha and Ivan from? B: _____ are from Moscow.
3. A: _____ he from Brazil? B: Yes. He's from Rio.
4. A: How old _____ they? B: They're fifteen.
5. A: _____ you from the United States? B: Yes. I'm from New York.
6. A: What's your nationality? B: _____ are Korean.

Write negative sentences. Use the words in parentheses. (8 points)

Example: Sonia is from Mexico. She isn't Spanish. (Spanish)

1. I'm fifteen. _____ (sixteen)
2. Gabriel is from Brazil. _____ (Mexican)
3. Mei and Chen are from Canada. _____ (from China)
4. We're fourteen. _____ (fifteen)

Name _____ Date _____ Class _____

Total : _____ / 2

Task 1 (Plan 1-2)

Choose situation by random

Situation 1 : First day in new class : Introduce yourself and ask somebody

Situation 2 : When you met your friend by accident or outside school on weekend : Greeting and leaving



เกม Find someone.....

วัตถุประสงค์ ส่งเสริมการใช้ภาษาในการสนทนาโดยการสัมภาษณ์เพื่อน
อุปกรณ์ ข้อมูลของบุคคลที่ต้องการให้นักเรียนถามหา
การเตรียม เตรียมเนื้อหาในกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

วิธีดำเนินการ

1. ขึ้นเตรียมครูให้นักเรียนทุกคนในห้องมาเขียนลงในสมุดไว้ที่ครูก่อนว่านักเรียนคนไหนจะเลือกเป็นคนประเทศอะไร อายุเท่าไร

2. ครูเตรียมใบคำถามเท่ากับจำนวนนักเรียน สำหรับให้นักเรียนถามหาบุคคลว่ามาจากประเทศไหน และอายุเท่าไร โดยแบ่งการเล่นเป็นที่ละคู่ และทำตามเวลาที่กำหนด

3. ครูแนะนำคำถามที่ต้องใช้ ให้นักเรียนฝึกจนใช้ได้ และแนะนำมารยาทที่ดี ในการที่จะถามข้อมูลต่าง ๆ จากบุคคล เช่น ใช้คำว่า Excuse me, Thank you.

4. เริ่มเล่นด้วยการแจกใบคำถามให้นักเรียนเดินสัมภาษณ์ไปรอบ ๆ ห้อง และบันทึกชื่อของนักเรียนที่ทำกิจกรรมนั้น ๆ ลงให้ครบในเวลาที่ครูกำหนด ใครทำเสร็จก่อน และถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

5. ครูคอยสังเกต กำชับให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษเท่านั้นในการถามเพื่อน

6. ครูทดสอบซ้ำด้วยการสุ่มเรียกมาให้สัมภาษณ์สด ๆ ต่อหน้า

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตความถูกต้องในการออกเสียงสัมภาษณ์เพื่อนด้วยภาษาอังกฤษ

แบบประเมินทักษะการพูดและกิจกรรมในการทดสอบการพูด

คำชี้แจง แบบประเมินทักษะการพูดและกิจกรรมในการทดสอบการพูดนี้ แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 : เป็นชุดแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องพูดเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของตนเอง โดยครูกำหนดทั้งหมด 5 หัวข้อ พร้อมทั้งตอบคำถามครูผู้สอน จำนวน 5 คำถาม

ตอนที่ 2 : เป็นแบบทดสอบทักษะการพูดระหว่างเรียนแต่ละแผน ทั้งหมด 10 แผน โดยทดสอบทั้งหมดเป็น 10 ครั้ง โดยเป็นการทดสอบการสนทนาโต้ตอบ ให้นักเรียนสนทนาโต้ตอบกันตามบทบาท และสถานการณ์ ที่สุ่มเลือกได้

ตอนที่ 1

พูดรายงานตัวหน้าชั้นเรียนทั้งหมด 6 หัวข้อที่ครูกำหนด

1. What's your name and surname?
2. What's your birthday?
3. What's your primary school name?
4. Where do you live?
5. What's your favorite things?

ตอนที่ 2

ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำชี้แจงต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเลือกจับคู่ระหว่างเพื่อนในกลุ่มที่คละคน เก่ง-ปานกลาง-อ่อน
2. แต่ละคู่สุ่มเลือกบทบาท สถานการณ์ ในการสนทนา
3. โดยบทสนทนาจะได้ออกจากการเล่นเกมนิแต่ละแผน

แบบประเมินทักษะการพูด

การออกเสียงและประโยค สังกัดจากการเล่นเกม Find Someone Who _____

ที่	สามารถออกเสียง อักขระ ออกเสียงหนัก- เบา(stress)ในพยางค์ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่		สามารถพูดประโยค ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ กำหนดให้ได้อย่าง สมบูรณ์	สามารถพูด ต่อเนื่องไม่ ติดขัด ทำให้ สื่อสารได้ อย่าง สมบูรณ์	แสดงท่าทาง ประกอบ และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสม กับบทที่พูด	รวม
	คำศัพท์	ประโยค				
	2	3				
			5	5	5	20

เกณฑ์ประเมิน/ ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนน ร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์ให้คะแนน ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (20 คะแนน)

ง. การออกเสียง (5 คะแนน)

1. การออกเสียงคำศัพท์ (2 คะแนน)

2 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักขระ ออกเสียงหนัก-เบา (stress)ในพยางค์ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

1 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักขระ ออกเสียงหนัก-เบา (stress)ในพยางค์ผิดบางส่วน ทำให้สื่อสารไม่ชัดเจน

2. การออกเสียงประโยค (3 คะแนน)

3 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (intonation) ในประโยคถูกต้อง ทำให้สื่อสารได้ชัดเจน

2 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (intonation) ในประโยคผิดบางส่วน แต่สื่อสารได้พอเข้าใจ

1 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (intonation) ในประโยคผิดเป็นส่วนมาก สื่อสารไม่ค่อยเข้าใจ

จ. การเสนอเนื้อเรื่อง (5 คะแนน)

5 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่กำหนดให้อย่างสมบูรณ์

3 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องได้เป็นส่วนใหญ่

2 คะแนน หมายถึง พูดคำศัพท์ได้บางคำ แต่พูดประโยคไม่ได้ และสื่อสารไม่เข้าใจ

ฉ. ความคล่องแคล่ว (5 คะแนน)

5 คะแนน หมายถึง พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด ทำให้สื่อสารได้อย่างสมบูรณ์

3 คะแนน หมายถึง พูดติดขัดบ้าง แต่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์

2 คะแนน หมายถึง พูดเป็นประโยค แต่หยุดเป็นระยะ ๆ ทำให้การสื่อสารไม่ต่อเนื่อง

ง. ท่าทางประกอบการพูด (5 คะแนน)

5 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางประกอบ และพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทที่พูด

3 คะแนน หมายถึง พูดโดยปราศจากท่าทางประกอบ

แบบประเมินทักษะการพูด ก่อน – หลัง เรียน

ที่	สามารถออกเสียง อักษร ออกเสียงหนัก- เบา(stress)ในพยางค์ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่		สามารถพูดประโยค ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ กำหนดให้ได้อย่าง สมบูรณ์	สามารถพูด ต่อเนื่องไม่ ติดขัด ทำให้ สื่อสารได้ อย่าง สมบูรณ์	แสดงท่าทาง ประกอบ และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสม กับบทที่พูด	รวม
	คำศัพท์	ประโยค				
	5	5				

เกณฑ์ประเมิน/ ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนน ร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์ให้คะแนน ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (40 คะแนน)

1. การออกเสียง (10 คะแนน)

1. การออกเสียงคำศัพท์ (5 คะแนน)

3 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักษร ออกเสียงหนัก-เบา (Stress) ในพยางค์
ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

3 คะแนน หมายถึง ออกเสียงอักษร ออกเสียงหนัก-เบา (Stress) ในพยางค์ผิด
บางส่วน ทำให้สื่อสารไม่ชัดเจน

2. การออกเสียงประโยค (5 คะแนน)

3 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (Intonation) ในประโยคถูกต้อง
ทำให้สื่อสารได้ชัดเจน

2 คะแนน หมายถึง ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ (Intonation) ในประโยคผิดบางส่วน
แต่สื่อสารได้พอเข้าใจ

2. การเสนอเนื้อเรื่อง (10 คะแนน)

10 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่กำหนดให้อย่างสมบูรณ์

5 คะแนน หมายถึง พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องได้เป็นส่วนใหญ่

3 คะแนน หมายถึง พูดคำศัพท์ได้บางคำ แต่พูดประโยคไม่ได้ และสื่อสาร
ไม่เข้าใจ

3. ความคล่องแคล่ว (10 คะแนน)

10 คะแนน หมายถึง พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด ทำให้สื่อสารได้อย่างสมบูรณ์

5 คะแนน หมายถึง พูดติดขัดบ้าง แต่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์

3 คะแนน หมายถึง พูดเป็นประโยค แต่หยุดเป็นระยะ ๆ ทำให้การสื่อสาร
ไม่ต่อเนื่อง

4. ท่าทางประกอบการพูด (10 คะแนน)

10 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางประกอบ และพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทที่พูด

5 คะแนน หมายถึง พูดโดยปราศจากท่าทางประกอบ

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน

คำชี้แจง : แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลต่อการเรียนวิชา
ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เขียนเครื่องหมาย ✓
ลงในช่อง

ความคิดเห็น ซึ่งมี 5 ระดับดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง เหมาะสมน้อย

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
เนื้อหาสาระการเรียนรู้					
1. ทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น					
2. ได้ศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อที่ต้องการ					
3. เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ					
4. รู้สึกชอบและสนุกในบทเรียน					
5. จากเนื้อหาที่เรียนสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้					
เฉลี่ย					
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
1. ได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีอิสระ					
2. กล้าถามเพื่อนและครูมากขึ้น					
3. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
4. มีความพอใจในกิจกรรมที่ได้ทำ					
5. มีความอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น					
เฉลี่ย					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านสื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม					
1. แบบฝึกหัดทักษะการพูดที่ใช้เกม					
2. เกิดทักษะกระบวนการการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ					
3. ทำความเข้าใจแบบฝึกทักษะที่ใช้กิจกรรมเกมในการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ					
4. เครื่องมือที่ใช้ประกอบการเรียนมีคุณภาพ					
5. มีความรู้สึกรักสนุกกับการเรียนเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรม					
เฉลี่ย					
ด้านการวัดและประเมินผล					
1. ครูผู้สอนมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ					
2. เมื่อตอบคำถามถูกต้องจะได้รับคำชมเชย					
3. ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบ					
4. ยอมรับในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม					
5. ฝึกให้คิดเป็นและกล้าตัดสินใจ					
เฉลี่ย					

ภาคผนวก ข

ผลวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อ	รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	ความสอดคล้อง ถูกต้องกับเหตุการณ์ สนองความต้องการ ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	ความสามารถในการ จัดกิจกรรมตามเนื้อ เรื่อง	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	ด้านการใช้ภาษา การวางวรรคตอน ความถูกต้องของ ไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ สอดคล้องกับหลักสูตร ระดับของภาษา เหมาะสมกับวัย ความชัดเจนในการใช้ ภาษา การใช้บทสนทนา และ บรรยากาศในการจัด กิจกรรม	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
รวม		118	118	116	117	119	119	116	119	118	118
เฉลี่ย		4.92	4.92	4.83	4.88	4.99	4.99	4.83	4.99	4.92	4.92

ตารางภาคผนวกที่ 2 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (b) ของข้อสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (b)
1	0.81	0.33
2	0.76	0.27
3	0.73	0.24
4	0.78	0.30
5	0.76	0.80
6	0.73	0.77
7	0.68	0.34
8	0.35	0.36
9	0.68	0.34
10	0.46	0.35
11	0.35	0.47
12	0.32	0.42
13	0.30	0.79
14	0.27	0.83
15	0.27	0.71
16	0.27	0.22
17	0.46	0.31
18	0.51	0.23
19	0.73	0.31
20	0.65	0.34
21	0.54	0.60
22	0.51	0.57
23	0.65	0.75
24	0.45	0.79

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (b)
25	0.43	0.84
26	0.59	0.29
27	0.35	0.58
28	0.68	0.23
29	0.35	0.76
30	0.35	0.89
	ได้ค่าความยากระหว่าง 0.27 – 0.81	ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.23 – 0.82



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 3 ค่าความเชื่อมั่น (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความเชื่อมั่น
1	0.78
2	0.73
3	0.72
4	0.72
5	0.67
6	0.62
7	0.73
8	0.81
9	0.71
10	0.62
11	0.72
12	0.73
13	0.67
14	0.74
15	0.75
16	0.73
17	0.79
18	0.71
19	0.67
20	0.62
21	0.72
22	0.71
23	0.64
24	0.73
25	0.74

ข้อที่	ค่าความเชื่อมั่น
26	0.75
27	0.73
28	0.79
29	0.73
30	0.68
ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72	



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 4 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
19	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
24	+1	+1	+1	+1	0	+4	0.80	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ค

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อสอบวิชาภาษาอังกฤษ รหัส อ21101 ชั้น ม.1
โรงเรียนศรีสุภาพพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

Part 1

Choose the correct answer.

- | | |
|--|--|
| <p>1. Which word is opposite to 'big' ?</p> <p>a. small b. tall</p> <p>c. long d. soft</p> <p>2. Which word is opposite to 'short' ?</p> <p>a. light b. long</p> <p>c. thin d. clean</p> <p>3. Which word is opposite to 'clean' ?</p> <p>a. hard b. empty</p> <p>c. thick d. dirty</p> <p>4. Which word is opposite to 'empty' ?</p> <p>a. full b. short</p> <p>c. big d. small</p> <p>5. Which word is opposite to 'thin' ?</p> <p>a. small b. light</p> <p>c. thick d. full</p> <p>6. What is the meaning of 'garage'?</p> <p>a. สนามหญ้า b. ส้วม</p> <p>c. หมอน d. โรงรถ</p> <p>7. What is the meaning of 'bracelet'?</p> <p>a. กำไล b. สร้อยคอ</p> <p>c. ลูกฟุตบอล d. ต่างหู</p> <p>8. What is the meaning of 'blender'?</p> <p>a. เครื่องปั่น b. จาน</p> <p>c. ไมโครเวฟ d. เตาอบ</p> | <p>9. She in the room</p> <p>a. is b. am</p> <p>c. are d. have</p> <p>10. What is the meaning of 'sink'?</p> <p>a. อ่างล้างหน้า b. อ่างอาบน้ำ</p> <p>c. สบู่ d. โถ๊ะ</p> <p>11. What is the meaning of 'toilet'?</p> <p>a. ผ้าเช็ดตัว b. โคมไฟ</p> <p>c. ห้องน้ำ d. ชั้นวางของ</p> <p>12. What is the meaning of 'shelf'?</p> <p>a. หนังสือ b. ชั้นวางของ</p> <p>c. เครื่องปั่น d. หมอน</p> <p>13. What is the meaning of 'toaster'?</p> <p>a. เครื่องปิ้งขนมปัง b. เตาอบ</p> <p>c. จาน d. หม้อ</p> <p>14. What is the meaning of 'lamp'?</p> <p>a. กระทะ b. โคมไฟ</p> <p>c. ไมโครเวฟ d. โรงรถ</p> <p>15. What is the meaning of 'freezer'?</p> <p>a. ตู้เย็น b. ช่องแช่แข็ง</p> <p>c. ส้วม d. ต้นไม้</p> <p>16. What is the meaning of 'bookcase'?</p> <p>a. โคมไฟ b. พรหม</p> <p>c. ชั้นหนังสือ d. หม้อ</p> |
|--|--|

17. What is the meaning of 'dishwasher'?

- a. เครื่องล้างจาน b. อ่างอาบน้ำ
c. กระทะ d. ไมโครเวฟ

18. What is the meaning of 'ring'?

- a. ต่างหู b. สร้อยข้อมือ
c. แหวน d. กำไล

19. They.....very big.

- a. is b. am
c. are d. have

20. This dog ...small, those dogs... .big.

- a. is , are b. are , is
c. is , has d. are , are

21. She and Ifat.

- a. am b. are
c. is d. does

22. Peter doesn'tpencil.

- a. has b. are
c. don't d. have

23. Whatshe doing ?

- a. is b. am
c. are d. has

เปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้

เป็นประโยคปฏิเสธ

24. Sam has a hat.

- a. Sam don't have a hat.
b. Sam doesn't have a hat.
c. Sam doesn't has a hat.
d. Sam don't has a hat

25. They have many dolls

- a. They don't have many dolls.
b. They doesn't have many dolls.
c. They don't has many dolls.
d. They doesn't has many dolls.

26. Her father.....a big buffalo.

- a. have b. has
c. is d. are

27. His brothers.....rabbits

- a. have b. has
c. is d. are

28. Leo beer.....good taste.

- a. is b. has
c. are d. have

29. I don't.....any pens.

- a. is b. has
c. is d. have

30.



A : What.....they do ?

B : They.....for their parents.

- a. does , wait b. do , waits
b. does , waits d. do wait

Good luck !



ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๒๐๔๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๕

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ศาสตราจารย์ ดร. นงนุช นงนุช

ด้วย นางสาวสุมิณพมา อีร์ภักดีสิริ รหัสประจำตัว ๕๔๘๒๑๐๑๘๐๑๒๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทกวีภาษาไทยประเภทบทนิพนธ์ (นิพนธ์) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรณารักษ์ขอเสนอวัตถุประสงค์การวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

- เพื่อ
- ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 - ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 - ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 - อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรพรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศร ๐๕๔๐.๐๑/๖๒๐๔๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๕๕๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๕

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ศ.ดร.กรรณิการ์ กิ่งทองผา

ด้วย นางสาวสุมณัฒณา อีร์ภักดีศิริ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๒๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไทวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๕๓๐๖๒ - ๕๕๓๐๘



ที่ ศบ ๐๕๔๐.๐๑/๖๒๐๔๒

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๕

เรื่อง เวียนเจิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณครูสุภาภรณ์ ผู้ช่วยคณบดี

ด้วย นางสาวสุมันจณา อีร์ภักดิวิ รหัสประจำตัว ๔๔๘๒๑๐๑๘๐๑๒๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาในเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทบทวนภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรณวิเทศาจารย์ประสงค์การวิจัย ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา ตรวจสอบด้านกรวดและประเมินผล ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย อื่นๆ ระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกียรติศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๒๐๔๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๕

เรื่อง เวียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณสมภพ นาคะสุนทร

ด้วย นางสาวสมันชนา ธีรภักดิ์ วิศวะประจำตัว ๕๔๔๒๑๐๑๔๐๑๒๒ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาในเขตราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดำรงตำแหน่งนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แหล่งทางภาษาประกอบเทคนิคจิ๊กซอร์ (Jigsaw) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรดาคณาจารย์ผู้เกี่ยวข้อง คังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

๙ _____

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไชยวรรณ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๓๒-๕๔๓๘

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	สุมัตตนา ธีรภักดิ์ศิริ
วัน เดือน ปี เกิด	17 ตุลาคม 2523
ที่อยู่ปัจจุบัน	82 หมู่ 5 ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนศรีสุขพิทยาคม ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ผู้ช่วยครู
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	บริหารธุรกิจบัณฑิต การจัดการท่องเที่ยวและโรงแรม
พ.ศ. 2553	ประกาศนียบัตร บัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม
พ.ศ. 2559	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการเรียนการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม