



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วิทยานิพนธ์

ของ

กรองกาญจน์ มูลไธสง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วิทยานิพนธ์

ของ

กรองกาญจน์ มูลไธสง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

DEVELOPMENT OF ENGLISH LEARNING ACTIVITIES ON FOOD AND DRINK
USING THE STAD COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUE WITH GAMES
FOR PRATHOMSUKSA 4 STUDENTS

BY
KRONGKAN MOONTHAISONG

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
The Master of Education Degree in Research of Curriculum and Instruction
at Sakon Nakhon Rajabhat University

August 2020

All Rights Reserved by Sakon Nakhon Rajabhat University



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์ กรองกาญจน์ มูลโธสง

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(ดร.พจมาน ชำนาญกิจ) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์) ประธานที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

..... กรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธนาวัฒน์ กุลไพบุตร)แต่งตั้งเพิ่มเติม (รองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย) กรรมการที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

..... กรรมการสอบ
(ดร.นันทนา ลีลาชัย) ผู้ทรงคุณวุฒิ

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรับรองแล้ว

.....
(ดร.อุษา ปราบหงษ์)
ประธานหลักสูตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิกานต์ เพียรบุญญกรณ์)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

เมื่อวันที่ 28 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณา และเอาใจใส่อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ ประธานที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ เอาใจใส่ในการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง เป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ดร.อุษา ปราบหงษ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ธนาพันธ์ กุลไพบุตร นางพรทิพย์ พงษ์พันทนา นางทัศนยา จุฬนีย์ และนางพรพิไล เชื้อคมตา ที่ได้กรุณา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ให้คำแนะนำในการแก้ไข ปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทักษะและให้ประสบการณ์ที่ดีและมีคุณค่า แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณ สิบเอกจิตติ ช่างแกะ ผู้อำนวยการโรงเรียนสมเด็จฯ พระศรีนครินทร์บรมราชชนนี 84 พรรษา ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวก ในการดำเนินการวิจัยเป็นอย่างดี ตลอดจน คณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน โรงเรียนสมเด็จฯพระศรีนครินทร์บรมราชชนนี 84 พรรษา ทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือ เข้าร่วมกิจกรรมและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน รุ่น 13 ที่เป็นกำลังใจในการศึกษาเล่าเรียน และขอขอบคุณ คุณศิวาภรณ์ เก่งสุวรรณ เจ้าหน้าที่ประจำสาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอนที่อำนวยความสะดวกในการศึกษา ตลอดหลักสูตร

คุณค่าและประโยชน์ของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาแด่ คุณพ่อ คุณแม่ สามี บุตร และบูรพาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาอบรมสั่งสอน ให้ผู้วิจัยเป็นอย่างดี ตลอดจนให้การสนับสนุน ให้กำลังใจ จนสามารถบรรลุเป้าหมายในชีวิต ด้านการงาน และประสบความสำเร็จในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

กรรองกาญจน์ มูลไธสง

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	กรรองกาญจน์ มูลไธสง
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ รองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย
ปริญญา	ค.ม. (วิจัยหลักสูตรและการสอน)
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น และ 4) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรรมราชชนนี 84 พรรษา อำเภอห้วยน้ำขาว จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 3) แบบวัดความพึงพอใจ และ 4) แบบวัดพฤติกรรมการกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้เท่ากับ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44)

4. พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.43)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เกม
กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

TITLE	Development of English Learning Activities on Food and Drink Using the STAD Cooperative Learning Technique with Games for Prathomsuksa 4 Students
AUTHOR	Krongkan Moonthaisong
ADVISORS	Asst. Prof. Dr. Vijitra Vonganusith Assoc. Prof. Dr. Sumran Gumjudpai
DEGREE	M.Ed. (Research of Curriculum and Instruction)
INSTITUTION	Sakon Nakhon Rajabhat University
YEAR	2020

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop English learning activities on Food and Drink using the STAD cooperative learning technique with games for Prathomsuksa 4 students to meet the efficiency criteria of 75/75, 2) to compare the students' learning achievement before and after the intervention, 3) to examine students' satisfaction toward the developed English learning activities, and 4) to investigate the students' group work behaviors after the intervention. The sample, obtained through cluster random sampling, consisted of 23 Prathomsuksa 4 students who enrolled in the second semester of academic year 2019 at Somdejpra Srinakarintraborommarachachonnani 84 Pansa School, Wanyai District, Mukdahan province. The research tools consisted of eight lesson plans, a learning achievement test, a set of students' satisfaction questionnaires, an evaluation form of students' group work behaviors. The statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation and Dependent Samples t-test.

The findings were as follows:

1. The developed English learning activities on Food and Drink using the STAD cooperative technique with games met the efficiency criteria of 85.40/84.25, which was higher than the set criteria of 75/75.

2. The students' learning achievement after learning through the developed English learning activities was higher than that of before the intervention at a statistical significance of .01 level.

3. The students' satisfaction toward the developed English learning activities as a whole was at the highest level ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44).

4. The group work behavior of students after the intervention as a whole was at the highest level ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.43).

Keywords: STAD Collaborative Learning Techniques, Games,
English Learning Activities

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามของการวิจัย	6
ความมุ่งหมายของการวิจัย	6
สมมติฐานของการวิจัย	7
ความสำคัญของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	8
กรอบแนวคิดของการวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรรมราชชนนี	
84 พรรษา พุทธศักราช 2555 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	17
วิจัยทัศน์	17
หลักการ	17
จุดหมาย	18
คุณภาพของผู้เรียน	18
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	21
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้	23
โครงสร้างรายวิชา	24
คำอธิบายรายวิชา	26
การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD	28
ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ	28
ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ	29
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD	32
ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
เกม	41
ความหมายของเกม	41
จุดมุ่งหมายของเกม	43
ประเภทของเกม	45
วิธีการใช้เกมประกอบการสอน	60
หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา	65
ประโยชน์ของการใช้เกม	66
การวัดและประเมินผลทางภาษา	69
การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการฟัง	70
การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการพูด	72
การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการอ่าน	78
การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการเขียน	84
แผนการจัดการเรียนรู้	91
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้	91
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	92
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	93
ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้	94
การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้	97
ความพึงพอใจ	99
ความหมายของความพึงพอใจ	99
ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	101
การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ	102
พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	104
ความสำคัญและความหมายการทำงานกลุ่ม	104
ทฤษฎีการทำงานกลุ่ม	105

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
องค์ประกอบของการทำงานกลุ่ม	106
แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	108
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	113
งานวิจัยในประเทศ	113
งานวิจัยต่างประเทศ	116
3 วิธีดำเนินการวิจัย	121
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	121
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย	122
การเก็บรวบรวมข้อมูล	129
การวิเคราะห์ข้อมูล	130
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	131
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	135
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	135
การวิเคราะห์ข้อมูล	136
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	136
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	141
ความมุ่งหมายของการวิจัย	141
สมมติฐานของการวิจัย	142
ขอบเขตของการวิจัย	142
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย	143
ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย	143
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	143
วิธีดำเนินการวิจัย	144

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
สรุปผล	145
อภิปรายผล	146
ข้อเสนอแนะ	151
บรรณานุกรม	153
ภาคผนวก	165
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและสำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์	167
ภาคผนวก ข ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลและตารางคะแนนของนักเรียน	175
ภาคผนวก ค การหาคคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	187
ภาคผนวก ง เครื่องมือในการวิจัย	197
ประวัติย่อของผู้วิจัย	229

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับประถมศึกษา	24
2 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	24
3 โครงสร้างสาระการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	51
4 แบบแผนการทดลองที่ใช้ในการวิจัย	129
5 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการของการกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4	137
6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink	138
7 ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม	138
8 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม	140
9 คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	177
10 บันทึกคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม	178

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
11 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁) ของกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยถือเกณฑ์ ประสิทธิภาพตัวแรก 75	181
12 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₂) ของกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยถือเกณฑ์ ประสิทธิภาพตัวหลัง 75	181
13 ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	182
14 ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนต่อกิจกรรม การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	183
15 ผลการวิเคราะห์การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้ รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	185
16 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ	189
17 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน จากผู้เชี่ยวชาญ	191
18 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบประเมินการพูด จากผู้เชี่ยวชาญ	191
19 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบวัดความพึงพอใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ	193

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
20 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแบบประเมินพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	194
21 ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	195

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดของการวิจัย	10

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่คนทั่วทุกมุมโลกใช้ในการติดต่อสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล การค้าขาย การศึกษา การท่องเที่ยว เทคโนโลยี รวมไปถึงการทำธุรกิจระหว่างประเทศ การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้องและมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ด้วยเหตุนี้ภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และถูกกำหนดให้เป็นภาษาต่างประเทศที่สามารถเรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อผู้เรียนมีการเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องจากระดับประถมศึกษาสู่ระดับมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะเกิดความคุ้นเคยกับการใช้ภาษามากยิ่งขึ้นและสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 190)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ประเทศไทยมีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมาเป็นเวลาช้านาน แต่การสอนภาษาอังกฤษยังประสบปัญหาต่าง ๆ เช่น เรียนภาษาอังกฤษหลายปีแต่ไม่สามารถติดต่อสื่อสารได้ หรือพูดภาษาอังกฤษได้แต่ไม่สามารถอ่านเขียน นอกจากนี้ ผลการวิจัย (2552, หน้า 10) ได้กล่าวว่สาเหตุส่วนใหญ่มาจากนักเรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจความหมาย ไม่รู้คำศัพท์ ขาดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน จึงรู้สึกว่าการอ่านเป็นเรื่องยาก ปัญหาที่

เกิดกับการอ่านภาษาอังกฤษนักการศึกษาเชื่อว่า ความสามารถในการอ่านภาษาที่สอง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถในตัวภาษาเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับกลวิธีการอ่าน ผู้อ่านที่มีความสามารถในภาษาที่สองจำกัด สามารถใช้กลวิธีการอ่านมาช่วยในการทำความเข้าใจบทอ่านได้ ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากครูผู้สอนหรือตัวผู้เรียน ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้และฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษให้เกิดความชำนาญ ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น แต่ไม่สามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ทำให้ขาดความเชื่อมั่น (จันทร์ธิดา โคตตะวงค์, 2558, หน้า 4) และส่งผลกระทบต่อความก้าวหน้าในอาชีพการงานหรือการเรียนรู้อะดับสูง กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดให้มีหลักสูตรภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษาเพื่อมุ่งมั่นให้เยาวชนนำความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเอง แสวงหาความรู้และประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1)

นอกจากนี้ ปัจจุบันนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้นมีปัญหาในการพูดไม่กล้าที่จะพูดเพราะขาดความมั่นใจในการใช้ภาษา สาเหตุหนึ่งมาจากวิธีการสอนของผู้สอนที่ขาดเทคนิคที่จะช่วยให้นักเรียนกล้าพูดและพูดได้อย่างถูกต้อง ผู้สอนยังคงยึดหลักการสอนแบบเน้นไวยากรณ์และการแปล ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และขาดโอกาสที่จะได้ฝึกพูดเพื่อการสื่อสารทั้งในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน นอกจากนี้ผู้สอนบางคนยังคงมีความเชื่อว่า ถ้าเน้นการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารแล้วนักเรียนจะไม่มีความแม่นยำในเรื่องไวยากรณ์ ทำให้ไม่สามารถอ่านและเขียนได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557, หน้า 1) จากปัญหาด้านการพูดที่กล่าวมานั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรอิงมาตรฐาน มีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เป็นเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน และเป็นกรอบทิศทางในการกำหนดขอบข่ายเนื้อหาทักษะกระบวนการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถบรรลุมาตรฐานตัวชี้วัดที่กำหนดสถานศึกษา ซึ่งเป็นแผนหรือแนวทางในการเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ แก่ผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน จึงเป็นงานสำคัญของครูผู้สอนแต่ละคนที่ต้องดำเนินการ นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยเฉพาะตัวชี้วัดในด้านการใช้ภาษาอังกฤษว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ต้องสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน และ

เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3)

อย่างไรก็ตามวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพมีหลายวิธีด้วยกันที่จะนำมาแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนจากปัญหาที่พบดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) มีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่ใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่ม จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ กับสมาชิกของกลุ่มเป็นอย่างดี เริ่มต้นจากการแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม มีสมาชิกจำนวนที่พอเหมาะ เมื่อเริ่มการเรียนการสอนนักเรียนจะต้องฝึกตนเองให้มีความสามารถเพียงพอที่จะทำกิจกรรมกลุ่มได้ (กรมวิชาการ, 2545, หน้า 13) การจัดการเรียนการสอนที่จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มจะความสามารถสมาชิกในกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระ นั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระอาจมีหลายตอนผู้เรียนอาจต้องทำ แบบทดสอบในแต่ละตอนและ เก็บคะแนนของตนไว้ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้ายซึ่งเป็นการทดสอบย่อย หลาย ๆ ครั้งที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้

การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD หรือการแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมพันธ์ (Student Teams Achievement Divisions) เป็นการเรียนที่ผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการสอนรายบุคคลเข้าด้วยกัน โดยแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วย เด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ร่วมกัน วิธีการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสามารถจากแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมที่ครูเตรียมให้และเน้นส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ การทำงานร่วมกัน จะเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ และเรียนรู้ได้เร็วขึ้นนักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดังเช่นผลงานวิจัยของ จิรนนท์ กุญชะโมรินทร์ (2558, หน้า 6) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่าน ออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ ของนักเรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม มีค่าเท่ากับ 0.7246 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.46 นักเรียนที่เรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด วิธีการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD นี้เป็นวิธีการแบบกลุ่มร่วมมือโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายและยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เพื่อนำกลุ่มของตนเองให้ประสบความสำเร็จ (พนอ เลิศรอด, 2559, หน้า 32-40) ดังนั้น ครูผู้สอนได้ใช้เกมเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แคมมณี, 2551, หน้า 365)

งานวิจัยหลายชิ้นพบว่า เกมจะช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนแบบเดิม เช่น การท่องจำ การสอนแบบแปล ให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากการเล่นเกม เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในขณะที่กำลังเรียนรู้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันภายในห้องเรียนและระหว่างเรียนกับครูผู้สอน ผู้สอนมีหน้าที่เอาใจใส่ดูแลคอยอำนวยความสะดวก เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาคอยกระตุ้นเสริมแรงให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน เกิดความสนุกสนาน ดังนั้น การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ทั้งยังช่วยให้ผลการเรียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี วิธีนี้เน้นการให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันในทีมมากกว่าการแข่งขัน (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553, หน้า 28) กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมติสถานการณ์ขึ้น ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนได้เล่นอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ (Johnson, 2001, pp. 76-161) ครูผู้สอนได้ใช้เกมเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็น ผู้เล่นทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แคมมณี, 2551, หน้า 266-267) เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอน

สามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึง ความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ตลอดจนวิธีการในการเล่น ที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับ ประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชา ภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลาง ในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้น การนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง (ณัฐวรารพร เปลี่ยนปรำณ, 2558, หน้า 15)

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยในฐานะครูที่ปฏิบัติการสอน วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษา ประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ นักเรียนไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ไม่กล้าแสดงออก ขาดความกระตือรือร้น ขาดการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเพื่อนในกลุ่ม นักเรียนขาดความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย ทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักในความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี 84 พรรษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ค่อนข้างต่ำ จากผลทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 วิชาภาษาอังกฤษคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ คือ 38.37 คะแนนเฉลี่ยระดับเขต คือ 43.44 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.96 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับเขตและระดับประเทศ จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพราะในเนื้อหาความรู้ที่หลากหลาย ตรงตามตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่ทางสถาบันการทดสอบศึกษาแห่งชาติใช้ในการออกข้อสอบ ทุกปี และเนื้อหาเหมาะสมกับระดับวัย นักเรียนสามารถนำความรู้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ได้และเกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามจุดประสงค์ของหลักสูตรและสอดคล้องกับเป้าหมายของ การสอนภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามการวิจัยไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 หรือไม่ อย่างไร
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน หรือไม่ อย่างไร
3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับใด
4. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากขึ้นไป
4. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำไปพัฒนากิจกรรมการเรียน การสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. เป็นแนวทางสำหรับครูหรือผู้สนใจ ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค STAD ในกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 โรงเรียน โรงเรียนขยายโอกาสในเครือข่ายอำเภอห้วยใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ รวมห้องเรียนทั้งสิ้น 2 ห้อง นักเรียนรวมทั้งหมด 40 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระศรี

นครินทราบรมราชชนนี 84 พรรษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากนักเรียนห้องเรียนดังกล่าวมีลักษณะเป็นชั้นเรียนที่ความสามารถ ประกอบด้วย นักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งมีลักษณะที่มีสภาพคล้ายคลึงกับห้องเรียนอื่น ๆ ดังนั้น จึงเป็นตัวแทนของประชากรได้

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2.2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

2.2.4 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขอบข่ายเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- | | |
|--------------------|-----------|
| 3.1 Food Group | 2 ชั่วโมง |
| 3.2 Food survey | 2 ชั่วโมง |
| 3.3 Going shopping | 2 ชั่วโมง |

3.4 Healthy food	2 ชั่วโมง
3.5 Eating out	2 ชั่วโมง
3.6 My favorite food and drinks	2 ชั่วโมง
3.7 How to make healthy food and drink	2 ชั่วโมง
3.8 Taste and Feeling	2 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้

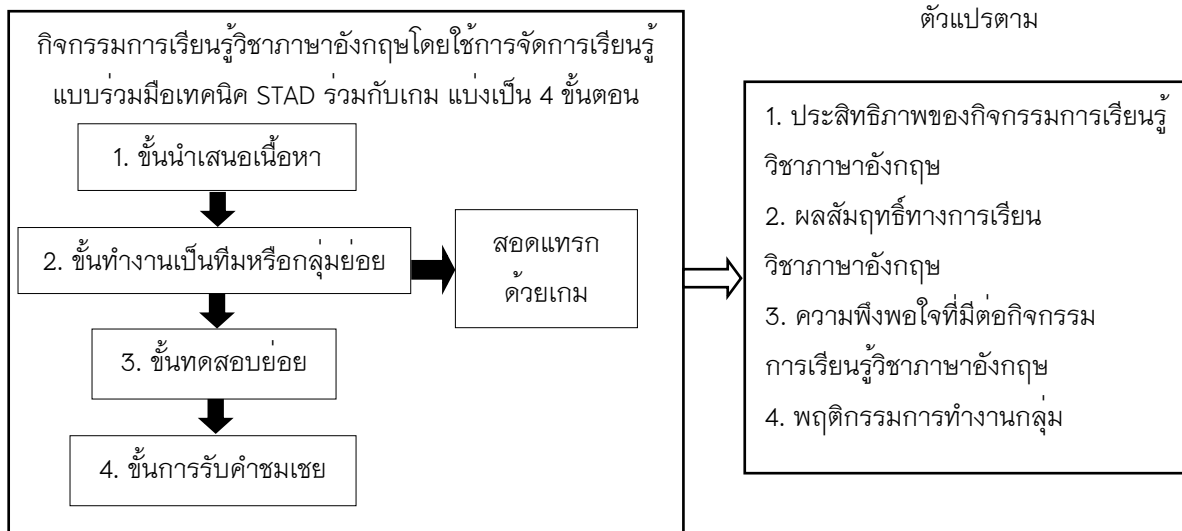
ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมเวลาทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย เป็นแนวทางในการจัดการเรียนสอนเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังภาพประกอบ 1

ตัวแปรอิสระ



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ได้นิยามศัพท์เฉพาะดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ สมาชิกในกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระ อาจมีหลายตอนผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน ซึ่งเป็นการทดสอบย่อยหลาย ๆ ครั้ง ที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้ และเก็บคะแนนของตนไว้ โดยคะแนนได้จากแบบทดสอบแต่ละแผนการเรียนรู้ การเรียนวิธีนี้เน้นการให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันในทีมมากกว่าการแข่งขัน มีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเสนอเนื้อหา การเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ประกอบด้วย การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ แจ้งคะแนนฐานของแต่ละบุคคล บอกเกณฑ์ได้ละรางวัล ทบทวนความรู้และสอนเนื้อหาใหม่ของบทเรียนต่อนักเรียนทั้งห้องโดยครูผู้สอน ซึ่งครูผู้สอนต้องใช้กิจกรรมการสอนที่เหมาะสมตามลักษณะของเนื้อหาบทเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนประกอบคำอธิบายของครู เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มย่อย สอดแทรกด้วยเกม ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วย สมาชิก 4 คน ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะมีความแตกต่างกันเรื่องระดับสติปัญญา ซึ่งหน้าที่สำคัญของกลุ่ม ก็คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้สามารถทำแบบทดสอบได้ดี กิจกรรมของกลุ่มจะอยู่ในรูปการอภิปรายหรือการแก้ปัญหาพร้อมกันการแก้ความเข้าใจผิดของเพื่อนในกลุ่ม กลุ่มจะต้องทำให้ดีที่สุดเพื่อช่วยสมาชิกแต่ละคนของกลุ่มจะต้องช่วยสอนเสริมเพื่อให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจเนื้อหาสิ่งที่เรียนมาทั้งหมด ซึ่งการทำงานของกลุ่มเน้นความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม การนับถือตนเอง (Self-Esteem) และการยอมรับเพื่อนที่เรียนอ่อน ซึ่งสิ่งที่นักเรียนควรคำนึงถึง คือ นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนให้รู้เนื้อหาอย่างถ่องแท้ นักเรียนไม่สามารถศึกษาเนื้อหาจบคนเดียวโดยที่เพื่อนในกลุ่มไม่เข้าใจ ถ้าหากไม่เข้าใจ ควรปรึกษาเพื่อนในกลุ่มก่อนปรึกษาครู และในการศึกษาในกลุ่มไม่ควรส่งเสียงดังรบกวนกลุ่มอื่นและให้แต่ละกลุ่มย่อยศึกษาหัวข้อที่เรียนจากใบงานหรือแบบฝึกหัดที่ครูกำหนด ประมาณ 2-3 ข้อ โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันปฏิบัติตามใบงานและแบ่งหน้าที่การทำกิจกรรม ดังนี้คะแนนของแต่ละกลุ่มที่เรียกว่าคะแนนกลุ่มสัมฤทธิ์ ซึ่งในการทดสอบนักเรียนทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตนโดยไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้สอดแทรกเกม

ขั้นที่ 3 ขั้นทดสอบย่อย หลังจากเรียนไปแล้ว นักเรียนต้องได้รับการทดสอบ โดยครูทำการทดสอบวัดความเข้าใจประมาณ 15-20 นาที และคะแนนที่ได้จากการทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มที่เรียกว่า คะแนนกลุ่มสัมฤทธิ์ ซึ่งในการทดสอบนักเรียนทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตนโดยไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน คิดคะแนนในการพัฒนาตนเองและของกลุ่ม ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบคะแนนที่สอบได้กับคะแนนฐาน (Base Score) โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนน ความก้าวหน้าของผู้เรียน ซึ่งนักเรียนจะทำได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความขยันที่เพิ่มขึ้นจากครั้งก่อนหรือไม่ นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้คะแนนสูงสุดเพื่อช่วยกลุ่ม หรืออาจไม่ได้เลยถ้าหากได้คะแนนน้อยกว่าคะแนนฐานเกิน 10 คะแนน ในการทดสอบแต่ละครั้งนักเรียนแต่ละคนจะได้คะแนนพัฒนา

ขั้นที่ 4 ชมเชย ยกย่อง การยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

2. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานกระบวนกรที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียน

เล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ จากการศึกษาประเภทของเกม ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมมาประกอบการสอน เพื่อความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้ และใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) Food Group 2 ชั่วโมง 2) Food survey 2 ชั่วโมง 3) Going shopping 2 ชั่วโมง 4) Healthy food 2 ชั่วโมง 5) Eating out 2 ชั่วโมง 6) My favorite food and drinks 2 ชั่วโมง 7) How to make healthy food and drink 2 ชั่วโมง และ 8) Taste and Feeling 2 ชั่วโมง

3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม หมายถึง การเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2-3 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 1 คน ในอัตราส่วน 1 : 2 : 1 การจัดการกิจกรรมโดยใช้เกมในการฝึกทักษะการอ่านออกเสียง การอ่าน การฟัง และการเขียนคำศัพท์ และมีขั้นตอนการสอนที่ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามลำดับดังนี้ ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย ขั้นที่ 3 การทดสอบย่อย และขั้นที่ 4 กลุ่มที่ได้รับการยกย่องและการยอมรับ

4. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ค่าร้อยละที่ได้จากการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ในแต่ละแผนการเรียนรู้และค่าร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนที่กำหนดเกณฑ์ 75/75

75 ตัวแรก (E_1) ประสิทธิภาพของกระบวนการวัดได้จากค่าร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำใบงานระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยจาก แบบทดสอบย่อยในแต่ละกิจกรรมได้คะแนนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 75

75 ตัวหลัง (E_2) ประสิทธิภาพของผลลัพธ์วัดได้จากร้อยละของคะแนน เฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งวัดได้ ประกอบด้วย

5.1 ระดับความสามารถในการฟัง ได้แก่ ระดับกลไก ระดับความรู้ จากบรรยายและสนทนา

5.2 ระดับความสามารถในการพูด ได้แก่ ระดับถูกต้อง ความคล่องแคล่วจากการพูดเกี่ยวกับเรื่อง Food and Drink

5.3 ระดับความสามารถในการอ่าน ได้แก่ ความสามารถของผู้อ่านในการทำความเข้าใจและตีความหมายของบทอ่านได้ สามารถสรุปใจความสำคัญจากบทอ่านได้ แล้วนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากบทอ่านไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

5.4 ระดับความสามารถในการเขียน ได้แก่ การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียน เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

6. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกชอบของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนในการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้อันผู้วิจัยสร้างขึ้น มีจำนวน 20 ข้อ

7. พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนที่พึงประสงค์ขณะที่ปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ การแบ่งงานกันทำ การปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน การร่วมมือกันทำงาน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล การทำงานเสร็จตามกำหนดเวลา โดยเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีจำนวน 5 ข้อ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชมราชชนนี 84 พรรษา พุทธศักราช 2555 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 วิสัยทัศน์
 - 1.2 หลักการ
 - 1.3 จุดหมาย
 - 1.4 คุณภาพของผู้เรียน
 - 1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.6 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.7 โครงสร้างรายวิชา
 - 1.8 คำอธิบายรายวิชา
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD
 - 2.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ
 - 2.2 ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ
 - 2.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD
 - 2.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. เกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของเกม
 - 3.3 ประเภทของเกม
 - 3.4 วิธีการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.5 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
 - 3.6 ประโยชน์ของการใช้เกม

4. การวัดและประเมินผลทางภาษา
 - 4.1 การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการฟัง
 - 4.2 การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการพูด
 - 4.3 การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการอ่าน
 - 4.4 การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการเขียน
5. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.4 ขั้นตอนการเขียนแผนการเรียนรู้
 - 5.5 การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
6. ความพึงพอใจ
 - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 6.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 6.3 การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ
7. พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
 - 7.1 ความสำคัญและความหมายการทำงานกลุ่ม
 - 7.2 ทฤษฎีการทำงานกลุ่ม
 - 7.3 องค์ประกอบของการทำงานกลุ่ม
 - 7.4 แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี

84 พรรษา พุทธศักราช 2555 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี 84 พรรษา ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2555 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี 84 พรรษา, 2551, หน้า 20-25)

1. วิสัยทัศน์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี 84 พรรษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งทางร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้เกิดเต็มศักยภาพ

2. หลักการ

หลักการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามแบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะเจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทางด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบและตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนและประสบการณ์

3. จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่จุดประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ หรือยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุนทรีย์ และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม ให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

4. คุณภาพของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษา พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ต้องมีความรู้ความสามารถ ดังนี้

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำ และกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

2) พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

3) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

4) พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม วัฒนธรรม ของเจ้าของภาษาบอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และ ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

5) บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยค ง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6) บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

7) ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8) ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตาม หัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

10) ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และ เรื่องเล่า

2) พุด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พุด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พุดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พุด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

3) พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

4) พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

5) ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ตามความสนใจ

6) บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยค ชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่าง เทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

7) ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

8) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและ สถานศึกษา

9) ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

10) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายใน วงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

11) ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences)

สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่านทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันแก้ไขปัญหามีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่รวมกันผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง การปฏิบัติตนเป็นคนดีในสังคม มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง ปฏิบัติตนอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ
- 3) มีวินัย หมายถึง ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของโรงเรียน ครอบครัว ชุมชนและกิจกรรมในห้องเรียน เช่น สมุดงาน ชิ้นงาน สะอาดเรียบร้อย ปฏิบัติตนอยู่ในข้อตกลงที่กำหนดให้ร่วมกันทุกครั้ง
- 4) ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถถ่ายทอดเผยแพร่ องค์ความรู้ให้กับผู้อื่น
- 5) อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง มีความเป็นอยู่อย่างพอเพียง รู้จักการเรียนรู้ชีวิตให้มีคุณค่า
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง มุ่งมั่นทำงานอย่างรอบคอบ จนประสบความสำเร็จ
- 7) รักความเป็นไทย หมายถึง มีความตระหนักเห็นคุณค่าของความเป็นไทย และมีเจตคติที่ดี รักษาเอกลักษณ์ไทยและขนบธรรมเนียมประเพณี
- 8) มีจิตสาธารณะ หมายถึง มีความสำนึกและมุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่รวมกันอย่างมีความสุข

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

6. สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้ และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

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 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

7. โครงสร้างรายวิชา

รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตรโรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์รา
บรมราชชนนี 84 พรรษา พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
วิชาภาษาอังกฤษ

ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับประถมศึกษา

ระดับชั้น	รหัส	ชื่อรายวิชา	เวลาเรียนรายปี
ชั้น ป. 1	อ 11101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)
ชั้น ป. 2	อ 12101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)
ชั้น ป. 3	อ 13101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)
ชั้น ป. 4	อ 14101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)
ชั้น ป. 5	อ 15101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)
ชั้น ป. 6	อ 16101	ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (80/ปี)

ตาราง 2 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ14101
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	Myself	ต 1.2 ป 4/4	ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน คำศัพท์ สำนวนภาษา ข้อความ และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูล	8	10
2	School	ต 1.2 ป 4/2 ต 4.1 ป 4/1	โครงสร้างประโยคประโยค คำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาต	8	10
3	Family	ต 1.1 ป 4/3 ต 1.2 ป 4/1 ต 1.2 ป 4/4	สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ประโยค และข้อความสั้นที่ฟังหรืออ่าน ประโยคคำสั่ง คำขอร้อง คำขอ อนุญาต ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลในครอบครัว	8	10

ตาราง 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
4	Free time	ต 2.1 ป 4/1 ต 2.2 ป 4/1 ต 2.2 ป 4/2 ต 4.2 ป 4/1	คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ การเขียนคำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความสัญลักษณ์ ภาพ เนื้อเรื่อง	8	10
5	Shopping	ต 1.1 ป 4/3	คำ ประโยค สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมาย ของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ฯลฯ วงคำศัพท์ 550-700 คำ บทสนทนา นิทาน เพื่อตอบคำถามของเรื่องคำศัพท์ บทสนทนา และประโยค ที่ขอใช้ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง สิ่งใกล้ตัว เพื่อน และครอบครัว ประโยคและข้อความที่ใช้ใน การพูดให้ข้อมูลมารยาทและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	8	10
6	Weather	ต 1.2 ป 4/5 ต 2.1 ป 4/2 ต 3.1 ป 4/1	สภาพภูมิอากาศ ฤดูกาล ของภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศ	8	10
7	Travel	ต 1.1 ป 4/4 ต 1.2 ป 4/1 ต 1.3 ป 4/3	ประโยค บทสนทนา หรือนิทาน ตอบคำถามประโยคถามตอบ คำศัพท์ สำนวน และประโยค ที่ใช้ขอและให้ข้อมูล แสดงความ คิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว	8	10
8	Relationship with other	ต 2.1 ป 4/3 ต 4.2 ป 4/1	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา ประวัติวัน สำคัญ คำทักทาย คำอวยพร ตามเทศกาล	8	10

ตาราง 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
9	Food and Drink	ต 1.3 ป 4/2 ต 2.2 ป 4/1 ต 3.1 ป 4/1	คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและ เครื่องดื่ม ความหมาย อ่านออก เสียง และสะกดคำ กลุ่มคำ ประโยค บทสนทนาง่าย ๆ และขั้นตอนการประกอบอาหาร เครื่องดื่ม	18	20
รวมตลอดปี/ภาค				80	100

8. คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
สมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรมราชชนนี 84 พรรษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
เวลา 80 ชั่วโมง/ปี

ฟัง อ่านออกเสียง คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ สะกดคำ คำสั่ง
คำขอร้อง คำแนะนำง่าย ๆ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค
และข้อความสั้นๆ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน มีทักษะการพูดสื่อสารทางภาษา
ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก ความคิดเห็นเกี่ยวกับใจความเหมือน
และความแตกต่างของภาษา วัฒนธรรม สังคมเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และ
ชีวิตความเป็นอยู่ง่าย ๆ ของเจ้าของภาษา ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
กับภาษาและวัฒนธรรมไทย อย่างมีประสิทธิภาพ

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาตง่าย ๆ โดยใช้การ ฟัง พูด อ่าน
และเขียน เลือกรูปภาพประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือ
เครื่องหมายที่อ่าน ตอบคำถามจากการฟัง และอ่านประโยค บทสนทนา และนิทานง่าย ๆ
พูด เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล แสดงความต้องการของตนเอง และขอแสดง

ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูด เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่าง ๆ พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และเขียน พูด วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวตามที่ฟัง หรืออ่าน พูดแสดงความคิดเห็นง่าย ๆ เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ง่าย ๆ ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย อธิบายความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนา แสวงหาความรู้ ในการสืบค้น และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โลกทัศน์ของตน มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ใฝ่เรียนรู้ มีวินัย มีความซื่อสัตย์ รักความเป็นไทย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีจิตสาธารณะ และดำรงตนอยู่อย่างพอเพียง

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป 4/1, ป 4/2, ป 4/3, ป 4/4

ต 1.2 ป 4/1, ป 4/2, ป 4/3, ป 4/4, ป 4/5

ต 2.1 ป 4/1, ป 4/2, ป 4/3

ต 2.2 ป 4/1, ป 4/1, ป 4/2

ต 3.1 ป 4/1

ต 4.1 ป 4/1

ต 4.2 ป 4/1

รวม 18 ตัวชี้วัด

การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, หน้า 144) ได้ให้ความหมายว่า STAD เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สมาชิกในกลุ่ม 4 คน มีระดับสติปัญญาต่างกัน เช่น เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน อ่อน 1 คน ครูผู้สอนกำหนดบทเรียนและการทำงานกลุ่ม แล้วจึงสอนบทเรียนให้ผู้เรียนทั้งชั้น จากนั้นให้กลุ่มทำงานตามที่กำหนด ผู้เรียนในกลุ่มช่วยเหลือกันเด็กเก่งช่วยการตรวจงานของเพื่อนให้ถูกต้องก่อนนำเสนอครูผู้สอน การสอบต่างคนต่างทำข้อสอบ แล้วเอาคะแนนของทุกคนมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม ครูผู้สอนจัดลำดับคะแนนของทุกกลุ่มแล้วปิดประกาศให้ทุกคนทราบ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553, หน้า 26) สรุปว่า การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนที่มีระดับสติปัญญาและความสามารถ แตกต่างกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 4-5 คน โดยครูเป็นผู้กำหนดบทเรียนและงานของกลุ่มครูเป็นผู้เสนอบทเรียนให้กับนักเรียนทั้งชั้นแล้วให้กลุ่มทำงานตามที่ครูกำหนด นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันคนที่เรียนเก่งช่วยเหลือเพื่อน ๆ เวลาสอบทุกคนต่างทำข้อสอบ ของตนแล้วครูนำคะแนนของสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มมาคิดเป็นคะแนนของกลุ่มและจัดลำดับ ของคะแนนทุกกลุ่มแล้วปิดประกาศให้ทุกคนทราบ

วรรณมา โด่งพิมาย (2555, หน้า 26) สรุปว่า การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละประมาณ 4 คน โดยสมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถที่แตกต่างกันเป็นนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยครูเป็นผู้กำหนดบทเรียนและงานกลุ่มครูสอนบทเรียนให้กับนักเรียนทั้งชั้นแล้วกลุ่ม ทำงานตามที่ครูกำหนด นักเรียนในกลุ่มช่วยเหลือกันคนเก่งช่วยเหลือเพื่อน ๆ เวลาสอบทุกคน ต่างทำข้อสอบของตนครูนำคะแนนของสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มมาคิดเป็นคะแนนของกลุ่ม จัดลำดับคะแนนของทุกกลุ่มแล้วปิดประกาศให้ทุกคนทราบโดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม คือ 1) การนำเสนอบทเรียน 2) การเรียนกลุ่มย่อย 3) การทดสอบย่อย 4) คะแนนความก้าวหน้าของแต่ละคน และ 5) ทีมที่ได้รับ

Slavin (1997, p. 284) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือ การเรียนแบบหนึ่ง ซึ่งนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ปกติจัดกลุ่มละ 4 คน และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียน เช่น นักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถต่ำ 1 คน หน้าที่ของนักเรียนในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบและช่วยเหลือเกี่ยวกับการเรียนซึ่งกันและกัน

Williams (2000, p. 168) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนที่มีการแบ่งกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน โดยมีส่วนประกอบ 5 ส่วน คือ มีเป้าหมายร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ทางบวก ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ความสำเร็จของบุคคล และทักษะทางสังคม

จากความหมายของการเรียนแบบร่วมมือดังกล่าวข้างต้น คือ วิธีสอนแบบหนึ่ง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แบบละความสามารถ โดยสมาชิกในกลุ่มให้กำลังใจและช่วยเหลือกันในการทำงาน มีความรับผิดชอบร่วมกัน ทำให้ทุกคนในกลุ่มได้บรรลุตามจุด ประสงค์ในการเรียนรู้ซึ่งเป็นการแข่งขันกับตนเองและกลุ่มอื่นอย่างสร้างสรรค์

2. ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ

แนวคิดทางทฤษฎีการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ เทคนิค STAD นักการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดการสอนแบบ STAD มีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป ตามพื้นฐานประสบการณ์และความเชื่อ ดังนี้

อารี พันธุ์ณี (2543, หน้า 198-200) ได้กล่าวถึงหลักการสำคัญของการสร้างแรงจูงใจ ในกระบวนการเรียนการสอน ดังนี้

1. การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้วยการเสนอแนะหรือกำหนดหัวข้อที่จะทำให้นักเรียนสนใจใคร่รู้ เพื่อให้เด็ก ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง หัวข้อเหล่านี้อาจเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าสงสัย ไม่แน่ใจหรือเกิด ความรู้สึกขัดแย้งก็ได้ ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ จนกว่าจะสามารถค้นคว้าหาความรู้ มาสนองตอบความสนใจนั้นได้ อย่างไรก็ตาม การกำหนดหัวข้อต้องพึงระวังอย่าให้เกินความสามารถหรือต้องใช้เวลามากเกินไป เพราะจะทำให้ให้นักเรียนเบื่อหน่ายและหมดความสนใจ และทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียนรู้ของนักเรียนคนนั้นได้

2. การใช้วิธีการแปลกใหม่ ควรนำเสนอวิธีการแปลกใหม่ เพื่อสร้างความสนใจ โดยใช้วิธีการใหม่ ซึ่งนักเรียนไม่เคยคาดคิดหรือมีประสบการณ์มาก่อน เช่น การให้นักเรียน ร่วมกันวางโครงการประเมินผลการสอน ให้นักเรียนช่วยกันคิดกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งแปลกไปกว่าที่เคยทำวิธีแปลกและใหม่จะช่วยให้ นักเรียนเกิดการสนใจ และมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

3. เกมและการเล่นละคร การสอนให้เด็กได้ปฏิบัติจริง ทั้งในการเล่นเกมนและแสดงละครทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ยิ่งขึ้น

4. การตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมาย ครูควรตั้งรางวัลล่วงหน้า แก่งานที่นักเรียนทำเสร็จเพื่อยั่วยุให้นักเรียนพยายามมากขึ้น และการให้รางวัลก่อนการเรียนรู้อีกได้ เพื่อให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้อื่นใหม่ ครูควรพยายามให้เด็กมีโอกาสได้รับแรงเสริมกำลังใจ อย่างทั่วถึง ไม่ควรให้เฉพาะผู้ชนะในการแข่งขันเท่านั้น แต่อาจให้รางวัลกับการแข่งขันกับตนเอง

5. การชมเชยและการตำหนิ ทั้งการชมเชยและการตำหนิจะมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กด้วยกันทั้งสองอย่าง โดยทั่วไปแล้วการชมเชยจะให้ผลดีกว่าการตำหนิ บ้างเล็กน้อย เด็กโตชอบการชมเชยมากกว่าการตำหนิ เด็กที่เริ่มเรียนดีนั้นเมื่อถูกครูตำหนิ จะมีความพยายาม มากกว่าเมื่อได้รับคำชมเชย

ชูศักดิ์ แสนปัญญา (2537, หน้า 62-65) ได้กล่าวถึง ประเภทของ ตัวเสริมแรงมี 3 ประเภท ดังนี้

1. ตัวเสริมแรงทางสังคม เช่น การยิ้ม การสัมผัส การปลอบโยน การชมเชย การเอาใจใส่ การให้ความใกล้ชิด เป็นต้น

2. ตัวเสริมแรงที่เป็นวัตถุ เช่น ขนม อาหาร ของเล่น ลูกกวาด เงินเหรียญ เป็นต้น

3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม เช่น การให้เล่นเกม การให้อิสระเมื่อทำงานเสร็จ การให้อ่านการ์ตูน การให้ดูโทรทัศน์ เป็นต้น

จากหลักการของทฤษฎีการให้แรงเสริม สามารถนำมาใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้เทคนิค STAD กล่าวคือ การให้แรงเสริมเป็นการกระตุ้นการพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนทั้งในด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

ลักขณา สิริวัฒน์ (2557, หน้า 193–206) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นให้ครูใช้วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากมีรูปแบบการสอนให้เลือกอย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่าง ๆ สำหรับเนื้อหาและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

พิจิตรา ธงพานิช และสาวิตรี เถาว์โท (2559, หน้า 127) ได้กล่าวว่า รูปแบบนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเองและด้วยความร่วมมือ และช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ รวมทั้งได้พัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิดการแก้ปัญหาและอื่น ๆ

ทิตนา แคมมณี (2560, หน้า 265) ได้กล่าว ผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกัน เพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้-ชนะต่างจากการร่วมมือกัน ซึ่งกันให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ ประกอบด้วย

1. การเรียนต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (positive interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน
2. การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (face to face interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ
3. การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (social skills) โดยเฉพาะทักษะทำงานร่วมกัน
4. การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing) ที่ใช้ในการทำงาน
5. การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสัมฤทธิ์ทั้งรายบุคคล และรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ (individual accountability) หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นแล้วยังสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วย รวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอีกมาก

จากที่ได้ศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่า ทฤษฎีพื้นฐานการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นทฤษฎีที่เน้นการให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ มีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีความสัมพันธ์กัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานร่วมกัน

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD

นักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ไว้ดังต่อไปนี้

กรมวิชาการ (2544, หน้า 64-65) ได้ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนเทคนิค STAD ไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อดูความรู้พื้นฐานของนักเรียน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 6 คน เลือกประธาน และเลขานุการกลุ่ม
3. ให้เลขานุการกลุ่มมารับปัญหา หนังสือ และเอกสารที่จะต้อง ค้นคว้าภายในกลุ่มของตน
4. ทุกกลุ่มประชุมวางแผนและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ เพื่อปฏิบัติงานตามที่ครูมอบหมายมาพร้อมกับปัญหา หรือกรณีตัวอย่าง
5. นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารพร้อม กับใช้ประสบการณ์ของตนเองเป็นส่วนประกอบ
6. ประชุมปรึกษาหารือ และอภิปรายภายในกลุ่มของตนเอง
7. แต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลและเขียนเป็นรายงานกลุ่มและแจกกลุ่ม ต่าง ๆ
8. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น
9. ให้กลุ่มอื่น ๆ ชักถามข้อข้องใจ
10. ครูอธิบายเพิ่มเติมในกรณีที่ประเด็นสำคัญยังไม่ได้พูดถึงจากกลุ่ม ต่าง ๆ แล้วครูสรุป
11. นักเรียนบันทึกความรู้เพิ่มเติมที่ได้รับการเรียนลงในสมุด

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2551, หน้า 163-164) กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มสัมพันธ์แบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูสอนเนื้อหาใหม่แก่นักเรียนทั้งชั้น ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนและสอนเนื้อหาใหม่แก่นักเรียนด้วยวิธีสอนที่หลากหลาย เช่น วิธี Where to การสอนอ่าน การสอนพูด การออกเสียง

ขั้นที่ 2 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละความสามารถแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน คละตามความสามารถของนักเรียน คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง ค่อนข้างเก่ง 1-2 คน ปานกลาง ค่อนข้างอ่อน 1-2 คน และอ่อน 1 คน โดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กเรียนเก่งจะช่วยตรวจงานก่อนนำส่งครูและสอนเด็กเรียนอ่อน ขณะเดียวกันเด็กเรียนอ่อนก็มีโอกาสได้พัฒนาตนเอง สมาชิกแต่ละคนต้องพยายามตั้งใจเรียนและร่วมกิจกรรมให้ดีที่สุดเพื่อชัยชนะของกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ครูมอบหมายงานให้แต่ละกลุ่มทำกิจกรรมหรือใบงาน/แบบฝึก

ขั้นที่ 4 นักเรียนทำแบบทดสอบรายบุคคลนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนรายบุคคล โดยไม่ซักถามเพื่อนในกลุ่มและต้องแข่งขันกับตนเองโดยทำคะแนนความก้าวหน้า (คะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน) ให้ดีที่สุด

ขั้นที่ 5 การพิจารณาคะแนนความก้าวหน้าหรือผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มสมาชิกในกลุ่มตรวจคำตอบด้วยตนเอง หรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่มหรือต่างกลุ่มตรวจคำตอบ แล้วพิจารณาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากคะแนนที่ได้ในการทดสอบหลังเรียนกับส่วนต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน ในลักษณะรายคน และเป็นกลุ่ม สำหรับผลสัมฤทธิ์เป็นกลุ่มจะพิจารณาจากคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละคนที่ได้สูงขึ้น

ขั้นที่ 6 ประกาศและยกย่องกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดครูประกาศชื่อกลุ่มและรายชื่อสมาชิกของกลุ่มที่มีคะแนนความก้าวหน้าหรือผลสัมฤทธิ์สูงที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้กำลังใจด้วยการยกย่องชมเชย ปิดประกาศชื่อกลุ่ม สมาชิกและผลงานไว้ที่ป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน หรือให้รางวัล

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 172-173) ได้ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเทคนิค STAD ไว้ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมเนื้อหา ประกอบด้วย**
 - 1.1 การจัดเตรียมเนื้อหาสาระ ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาสาระหรือเรื่องที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นเนื้อหาใหม่โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองรวมทั้งสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ ใบความรู้ ใบงาน เป็นต้น
 - 1.2 การจัดเตรียมแบบทดสอบย่อย เช่น ข้อทดสอบ กระดาษคำตอบ เกณฑ์การให้คะแนน เป็นต้น
2. **ขั้นจัดทีมผู้สอนจัดทีมผู้เรียนโดยคละกันทั้งเพศและความสามารถ**

ทีมละประมาณ 4-5 คน เช่น ทีมที่มีสมาชิก 4 คน อาจประกอบไปด้วย ชาย 2 คน หญิง 2 คน เป็นคนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน อ่อน 1 คน เป็นต้น
3. **ขั้นเรียนรู้ ประกอบด้วย**
 - 3.1 ผู้สอนแนะนำ วิธีการเรียนรู้
 - 3.2 ทีมวางแผนการเรียนรู้ โดยแบ่งภาระหน้าที่กัน เช่น ผู้อ่าน ผู้หาคำตอบ ผู้สนับสนุน ผู้จัดบันทึก ผู้ประเมินผล เป็นต้น
 - 3.3 สมาชิกในแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระและทำกิจกรรมตามใบงานที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งการเรียนรู้โดยวิธีนี้เน้นการให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันในทีมมากกว่าการแข่งขันแบบตัวต่อตัว
 - 3.4 ผู้เรียนหรือสมาชิกแต่ละกลุ่มประเมินเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา
4. **ขั้นทดสอบ**
 - 4.1 ผู้เรียนแต่ละคนทำการทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา สาระที่ได้เรียนรู้จากข้อทดสอบของผู้สอน
 - 4.2 ผู้สอนและผู้เรียนอาจร่วมกันตรวจผลการทดสอบของสมาชิกแต่ละคน
 - 4.3 ทีมจัดทำ คะแนนการพัฒนาของสมาชิกแต่ละคนและคะแนนการพัฒนาของกลุ่ม
 - 4.4 ให้แต่ละทีมนำคะแนนการพัฒนาของทีมไปเทียบกับเกณฑ์เพื่อหาระดับคุณภาพ

5. ขั้นการรับรองผลงานและเผยแพร่ชื่อเสียงของทีม เป็นการประกาศผลของทีมว่าแต่ละทีมอยู่ในระดับคุณภาพใด รับรอง ยกย่อง ชมเชย ทีมที่มีคะแนนการพัฒนาสูงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ปิดประกาศ ให้อาจารย์ ลงจดหมายข่าว ประกาศเสียงตามสาย เป็นต้น

ทิตนา แชมมณี (2560, หน้า 266) ได้กล่าวกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ STAD คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ “Student Teams–Achievement Division” กระบวนการดำเนินการมี ดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง–กลาง–อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)

2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกันเนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนไว้

3. ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (improvement score) ซึ่งหาได้ดังนี้

คะแนนพื้นฐาน : ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบย่อยหลาย ๆ ครั้งที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้

คะแนนที่ได้ : ได้จากการนำคะแนนทดสอบครั้งสุดท้ายลบคะแนนพื้นฐาน

คะแนนพัฒนาการ : ถ้าคะแนนที่ได้คือ

- 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 0
- 1 ถึง -10 คะแนนพัฒนาการ = 10
- + 1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการ = 20
- + 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 30

4. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา นำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้อาจารย์

Slavin (1987, p. 87) กล่าวถึงรูปแบบการสอนแบบกลุ่มผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า เป็นการจัดสมาชิกกลุ่มละ 4-5 คน แบบละความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยครูจะทำการเสนอบทเรียนให้นักเรียนทั้งชั้นก่อน แล้วให้แต่ละกลุ่มทำงานตามที่กำหนด

ไว้ในแผนการสอนเมื่อสมาชิกในกลุ่มช่วยกันทำแบบฝึกหัดและทบทวนบทเรียนที่เรียนจบแล้ว ครูจะให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบประมาณ 15-20 นาที คะแนนที่ได้จากการทดสอบ จะถูกแปลงคะแนนของแต่ละกลุ่ม ที่เรียกว่า กลุ่มสัมฤทธิ์ (Achievement Division) ซึ่งการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น ประกอบด้วย การแจ้งจุดประสงค์ การเรียนรู้ แจกคะแนนฐานของแต่ละบุคคล บอกเกณฑ์ได้ละรางวัล ทบทวนความรู้และสอน เนื้อหาใหม่ของบทเรียนต่อนักเรียนทั้งห้องโดยครูผู้สอน ซึ่งครูผู้สอนต้องใช้กิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมตามลักษณะของเนื้อหาบทเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนประกอบคำอธิบาย ของครู เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน

ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4 คน ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะมีความแตกต่างกันเรื่องระดับสติปัญญา ซึ่งหน้าที่สำคัญของกลุ่มก็คือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้สามารถทำแบบทดสอบได้ดี กิจกรรมของกลุ่มจะอยู่ในการอภิปรายหรือการแก้ปัญหาร่วมกันการแก้ความเข้าใจผิดของเพื่อนในกลุ่ม กลุ่มจะต้อง ทำให้ดีที่สุดเพื่อช่วยสมาชิกแต่ละคนของกลุ่มจะต้องช่วยสอนเสริมเพื่อให้เพื่อนในกลุ่ม เข้าใจเนื้อหาสิ่งที่เรียนมาทั้งหมด ซึ่งการทำงานของกลุ่มเน้นความสัมพันธ์ของสมาชิก ในกลุ่ม การนับถือตนเอง (Self-Esteem) และการยอมรับเพื่อนที่เรียนอ่อน ซึ่งสิ่งที่นักเรียน ควรคำนึงถึง คือ นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนให้รู้เนื้อหาอย่างถ่องแท้ นักเรียนไม่สามารถศึกษา เนื้อหาจบคนเดียวโดยที่เพื่อนในกลุ่มไม่เข้าใจ ถ้าหากไม่เข้าใจควรปรึกษาเพื่อนในกลุ่ม ก่อนปรึกษาครู และในการปรึกษาในกลุ่มไม่ควรส่งเสียงดังรบกวนกลุ่มอื่นและให้แต่ละ กลุ่มย่อยศึกษาหัวข้อที่เรียนจากใบงานหรือแบบฝึกหัดที่ครูกำหนดประมาณ 2-3 ข้อ โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันปฏิบัติตามใบงานและแบ่งหน้าที่การทำกิจกรรม ดังนี้ คะแนน ของแต่ละกลุ่มที่เรียกว่าคะแนนกลุ่มผลสัมฤทธิ์ ซึ่งในการทดสอบนักเรียนทุกคนจะทำข้อสอบ ตามความสามารถของตนโดยไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 3 การทดสอบย่อย หลังจากเรียนไปแล้ว นักเรียนต้องได้รับการทดสอบ โดยครูทำการทดสอบวัดความเข้าใจประมาณ 15-20 นาที และคะแนนที่ได้ จากการทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่มที่เรียกว่า คะแนนกลุ่มสัมฤทธิ์ ซึ่งในการทดสอบนักเรียนทุกคนจะทำข้อสอบตามความสามารถของตนโดยไม่มีการช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน

ขั้นที่ 4 การคิดคะแนนในการพัฒนาตนเองและของกลุ่ม ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบคะแนนที่สอบได้กับคะแนนฐาน (Base Score) โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน ซึ่งนักเรียนจะทำได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความขยันที่เพิ่มขึ้นจากครั้งก่อนหรือไม่ นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้คะแนนสูงสุดเพื่อช่วยกลุ่ม หรืออาจไม่ได้เลย ถ้าหากได้คะแนนน้อยกว่าคะแนนฐานเกิน 10 คะแนน ในการทดสอบแต่ละครั้งนักเรียนแต่ละคนจะได้คะแนนพัฒนา จากนั้นก็จะนำคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันแล้วคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ครูจะให้รางวัล การที่กลุ่มประสบความสำเร็จได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับคะแนนของสมาชิกทุกคน สลาวิน (Slavin) ได้ให้แนวปฏิบัติในการคิดคะแนนพัฒนาไว้ดังนี้ ให้นำคะแนนแบบทดสอบของแต่ละคนไปเทียบกับคะแนนฐาน (Base Score) แล้วคิดเทียบเป็นคะแนนพัฒนาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากนั้นนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกในกลุ่มมารวมกันแล้วนำมาคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนสูงหรือถึงเกณฑ์ที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล ซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งความสำเร็จ การคิดคะแนนฐานทำได้โดยการนำระดับผลการเรียนในวิชาเดียวกันของภาคเรียนที่ผ่านมา หรือคะแนนจากหน่วยทดสอบที่ผ่านมา แล้วนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนฐาน โดยในการสอบแต่ละครั้งจะต้องมีคะแนนเต็มเท่ากัน คือ 100 คะแนน เช่น ถ้าสมศักดิ์ทำการทดสอบ 4 ครั้ง ได้คะแนน ดังนี้ 80, 86, 78 และ 92 คะแนนตามลำดับ สมศักดิ์จะมีคะแนนฐาน 84 คะแนน แล้วนำคะแนนฐานไปเปรียบเทียบคิดหาคะแนนพัฒนา (improvement Points)

ในการทดสอบแต่ละครั้งนักเรียนทุกคนจะต้องรู้คะแนนฐานของตนเองก่อนแล้วคำนวณว่าตนเองจะต้องทำคะแนนอีกเท่าไรถึงจะได้คะแนนพัฒนาตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งคะแนนพัฒนาของแต่ละคนขึ้นอยู่กับความพยายามที่จะทำคะแนนการทดสอบให้มากกว่าคะแนนฐานเพื่อผลประโยชน์ของตนเองและของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนสูงหรือถึงเกณฑ์ที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล ซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งความสำเร็จ

ขั้นที่ 5 การยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ กลุ่มจะได้รับรางวัลเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้ ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม

จากการได้ศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ผู้สอนจะต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมาย เกิดความเข้าใจได้ดีและสามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้นาน

4. ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จากการศึกษาข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีผู้ศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 175) ได้กล่าวถึง ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

ข้อดี

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจใ้รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ต่างกันได้ทำงานร่วมกัน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง
5. ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียนรู้

ข้อจำกัด

1. ถ้าผู้เรียนขาดความเข้าใจใ้และความรับผิดชอบจะส่งผลให้ผลงานกลุ่ม และการเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ
2. เป็นวิธีที่ผู้สอนจะต้องเตรียมการ ดูแลเอาใจใ้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดจึงจะได้ผลดี
3. ผู้สอนมีภาระงานมากขึ้น

อุไรรัตน์ ชุระสุข (2550, หน้า 26) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า

1. ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนที่ดี ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มช่วยเหลือหรือแลกเปลี่ยนและให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน ในบรรยากาศที่เป็นกันเองและเปิดเผย สมาชิกในกลุ่มทุกคนกล้าถามที่ตนไม่เข้าใจ บรรยากาศเช่นนี้นำไปสู่การอภิปรายซักถามทั้งภายในชั้นและนอกชั้นเรียนอันนำไปสู่การเรียนรู้แบบไร้พรมแดน

2. ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มย่อย การแบ่งเรียนเป็นกลุ่มจะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุย อภิปราย ซักถาม จนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน คนที่เรียนเก่งสามารถช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่าให้ตามเพื่อนทัน

3. ช่วยลดปัญหาความมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน ผู้เรียนจะให้กำลังใจยอมรับและร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันสมาชิกในกลุ่มทุกคนจะรับผิดชอบในความสำเร็จของกลุ่มจึงจำเป็นต้องร่วมมือกันพัฒนาเสริมสร้างพฤติกรรมพึงประสงค์ให้เกิดขึ้นในกลุ่ม

4. ช่วยกระชับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยทั้งห้องเรียน เมื่อผู้เรียนเก่งจะช่วยเหลือผู้เรียนอ่อน เขาจะเรียนรู้ความคิดรวมยอดของสิ่งที่กำลังเรียน ได้ชัดเจนขึ้นขณะที่ผู้เรียนอ่อนสามารถเรียนรู้จากเพื่อนที่ใช้ภาษาใกล้เคียงกันได้ง่ายกว่า การเรียนกับครู

5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้ศึกษาค้นคว้าทำงาน และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และมีอิสระที่จะเลือกวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. ผู้เรียนที่มีประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะมีทักษะบริหาร ในการจัดการซึ่งเป็นผู้นำ การแก้ปัญหา การมีมนุษยสัมพันธ์และสื่อสารความหมาย

7. การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยผู้เรียน

ทิตนา แชมมณี (2551, หน้า 101-102) กล่าวถึง ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น มีแรงจูงใจภายใน มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผลดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

2. มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น ใส่ใจผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย การประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม

3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่าง ๆ

สมจิตร หงส์สา (2551, หน้า 27) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนการเป็นผู้นำ
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง
5. ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียนรู้

Arends (1994, pp. 345–346) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการจัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 2–6 คน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเรียนร่วมกัน นับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นและแสดงออก ตลอดจนลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกันมีการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น คนเรียนเก่งช่วยคนที่เรียนไม่เก่ง ทำให้คนที่เรียนเก่งมีความรู้สึกภาคภูมิใจ รู้จักสละเวลาและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่ดีขึ้น ส่วนคนที่เรียนไม่เก่งก็จะซาบซึ้งในน้ำใจเพื่อนมีความอบอุ่น รู้สึกเป็นกันเองกล้าซักถามในข้อสงสัยมากขึ้น จึงง่ายต่อการทำความเข้าใจ ในเรื่องที่เรียน ที่สำคัญในการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD คือ ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกันคิด ร่วมกันทำงาน จนกระทั่งสามารถหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดได้ ถือว่าเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง จึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น

2. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีภูมิหลังต่างกันได้มาทำงานร่วมกัน ฟังพาท้ายกัน มีการรับฟังความคิดเห็นกัน เข้าใจและเห็นใจสมาชิกในกลุ่ม ทำให้เกิดการยอมรับกันมากขึ้น เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันซึ่งจะส่งผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

3. ด้านทักษะในการทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดผลสำเร็จที่ดี และการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีทางสังคม ช่วยปลูกฝังทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนไม่มีปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและส่งผลให้งานประสบความสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน

4. ด้านทักษะการร่วมมือแก้ปัญหา ในการทำงานกลุ่ม สมาชิกกลุ่มจะได้รับความเข้าใจในปัญหาร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อทราบสาเหตุของปัญหา สมาชิกกลุ่มก็จะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีแก้ไข

5. ด้านการทำให้รู้จักและตระหนักในคุณค่าของตนเอง ในการทำงานกลุ่ม สมาชิกกลุ่มทุกคนจะได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน การที่สมาชิกในกลุ่มยอมรับในความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน ย่อมทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นมีความภาคภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมีคุณค่าที่สามารถให้กลุ่มประสบความสำเร็จได้

จากข้อดีและข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD จะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ โดยร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม มีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย มีน้ำใจนักกีฬา มากขึ้น ใฝ่ใจผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่างของผู้เรียน มีทักษะทางสังคมมากขึ้น ส่วนข้อจำกัด คือ ครูต้องเตรียมการสอนและเอาใจใส่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ถ้าสมาชิกในกลุ่มขาดความรับผิดชอบการทำงานกลุ่มก็จะไม่สำเร็จ

เกม

1. ความหมายของเกม

นักวิจัยและนักการศึกษาให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545, หน้า 15) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม ภาษารูปแบบกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (Task Based) มีกฎ กติกาที่ชัดเจน สร้างความสนุกสนานโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่การเป้าหมาย มีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษาและทักษะอื่น ๆ ได้เกมอาจมีลักษณะ เป็นการแข่งขันหรือไม่ก็ได้บางกิจกรรมอาจคล้ายการฝึกที่สนุกสนาน ต้องร่วมมือกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ช่วยให้เด็กเกิดความคิดวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

ปัญญา สังข์ภิรมย์ (2550, หน้า 149) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ที่มีกฎกติกาเงื่อนไขและข้อตกลง ร่วมกันทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน ร่าเริง เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเล่นเกมจะเล่นคนเดียวหรือเล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป ก็ได้ตามความเหมาะสม

ชนันท์ ธาตุทอง (2551, หน้า 30) ได้กล่าว ถึงการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ การเรียนรู้แบบเกม หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข ข้อตกลงร่วมกันทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น มีการนำเนื้อหาและ พฤติกรรมจากเกมมาสรุปเป็นผลการเรียนรู้

ศิริพร ทรัพย์ดี (2552, หน้า 8) ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรม การเล่นที่ต้องมีผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งจะต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือกติกาที่กำหนดขึ้น เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีผล แพ้-ชนะ โดยจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานและ ฝึกทักษะทางร่างกายหรือสติปัญญาให้แก่ผู้เล่น

สุคนธ์ สนิธพานนท์ (2553, หน้า 141) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, หน้า 1) ได้กล่าวถึง ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปลูกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ไม่เน้นเรื่องการแข่งขันหรือแพ้ แต่ต้องการให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงทักษะและศักยภาพของตนเองเป็นความสามารถ

ทิศนา แคมมณี (2560, หน้า 81) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยเน้นใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

Dobson (1998, pp. 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่ต้องเล่นใช้เคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (1998, pp. 49-51) ได้กล่าวถึง ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

Salen & Zimmerman (2003, p. 30) เกม คือ ระบบที่ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการสร้างการแข่งขันที่มีการกำหนดกฎกติกา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกัน

Reese (1997) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเกมว่า “เกมเป็นกิจกรรมซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่าก็ได้ ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายในการสอน” ซึ่งกำหนดลักษณะของเกมไว้ ดังนี้

1. มีกฎในการเล่น
2. ผู้เล่นต้องเชื่อฟัง และเคารพในกฎเกณฑ์
3. มีผู้ชนะ

จากการศึกษาความหมายของเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่นและมีลักษณะเป็นการแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ในการเล่นเกมมีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์หรือไม่มีอุปกรณ์ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำบทเรียนได้ง่ายและมีพัฒนาการทางสังคม

2. จุดมุ่งหมายของเกม

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา มีนักวิชาการได้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

กุตยา แสงเดช (2545, หน้า 181) เสนอแนวคิดว่าจุดมุ่งหมายของเกมฝึกภาษามี ดังนี้

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งในด้านคำศัพท์รูปแบบประโยค และการออกเสียง
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของผู้เรียนมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น
4. เพื่อช่วยความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตนตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ

5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุกสนานสนใจและมีชีวิตชีวา

จรุงพร แสงจันทร์ (2552, หน้า 43) ได้กล่าวว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ ชั้นแสดงให้ดู (Presentation) ชั้นฝึกซ้ำ (Repetition) ชั้นการนำภาษามารวมกันใหม่(Recombination) และการใช้ภาษาอย่างอิสระ (Free use of language)

นิตยา สุวรรณศรี (2552, หน้า 12) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อใช้ในการบำบัดความเครียดทางกายและประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้ในห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรก กระบวนการวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, หน้า 1) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายที่ใช้เกมในการสอนไว้ ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กรักการเล่นและการเรียนกิจกรรมสาระนั้น
 2. เพื่อปลูกฝังให้เด็กรักการออกกำลังกายมีสมรรถภาพทางกายที่ดี
 3. เพื่อประสานสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ อย่างสง่างามและนุ่มนวล
 4. เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
 5. เพื่อเป็นการฝึกให้เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่และเพื่อน ๆ
 6. เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นต่าง ๆ
 7. เพื่อจัดประสบการณ์ที่จะช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- ความน่าเชื่อถือ เป็นบุคคลที่มีคุณค่า มีความซื่อสัตย์ สุจริตไม่คดโกง มีความเมตตาบุคคลอื่นและรักการศึกษาเล่าเรียน

8. เพื่อส่งเสริมให้รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ การเล่นที่ยุติธรรม มีความเข้าใจในขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของตน

9. เพื่อจัดบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้สัมพันธ์กัน
ด้วยกิจกรรมเกม

ทิตนา แคมมณี (2560, หน้า 81) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำท้ายความสามารถ โดยผู้เรียน เป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

Rixon (1981, p. 12) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอน ภาษาก็คือเพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นจะมีรูปแบบ มากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ ผู้เล่นจะต้องทำตาม หรือพูดตามผู้เล่นคนอื่น ๆ

จุดมุ่งหมายในการสอนโดยการใช้เกมที่กล่าวไปแล้วสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมาย ของเกม คือ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เกิดความสามัคคี รู้จักช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน พัฒนาการด้านความเครียด ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาเสริมสร้างคุณธรรม ด้านจิตใจให้รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ยึดกฎกติกา และครูซึ่งได้นำเกมมาประกอบการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้การสอนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละรายวิชา

3. ประเภทของเกม

ประเภทของเกม มีมากมายหลายประเภท และมีผู้จำแนกประเภทของเกมไว้
ดังนี้

สังเวียน สฤยดิกุล (2541, หน้า 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น
7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์ หรือเรียงภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูด
ที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะ
สัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ
ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นามมีบุ๊คส์ (2543, หน้า 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในการวัด
ระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Games เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด
4. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

เดียนใจ เฉลิมกิจ (2545, หน้า 107-118) ได้กล่าวถึงประเภทของเกม
ไว้ว่า ครูควรจะต้องรู้ว่า มีเกมประเภทใดบ้าง เพื่อที่จะวางแผนบนเรียนให้สมดุล เกมที่ให้
มากมาย อาทิ เกมที่ใช้บัตร เกมที่ใช้กระดาน เกมที่มีการเคลื่อนไหว เกมที่ใช้ดนตรีประกอบ
หลายเกมก็ยากที่จะจัดประเภท และได้แบ่งเกมเกี่ยวกับอาหารไว้ ดังนี้

1. Fruit and preposition relay game เกมวิ่งผลัดผลไม้ตามสั่ง
2. The Do you like.....? game เกมชอบ....ไหม?
3. Whisper race game เกมแข่งขันวิ่งกระซิบ
4. Food and poison game เกมอาหารและยาพิษ
5. Make a menu game เกมทำรายการอาหาร
6. Fork knife spoon game เกมส้อม มีด ช้อน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 91-93) ได้จัดประเภท
ของเกมตามลักษณะ การเล่น อุปกรณ์และรูปแบบการเล่น ซึ่งจำแนกออกเป็น 10 ประเภท
หลัก ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถเล่นได้ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญ และคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออก ซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภชิ่งที่หมายไล่จับ แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อย ๆ ได้แก่

4.1 เกมประเภชิ่งที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขันใครสามารถทำได้ดีและถูกต้อง ก็จะเป็นผู้ชนะจัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้ หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่ หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คน จะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดย อาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานรื่นเริง และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นแสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสบบ้า เกมจ้ำจี้เกมกาปักไข่ เกมมอญ ซ่อนผ้า เป็นต้น

8. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้ม เปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

9. เกมนันทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่ม พบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

10. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำ กิจกรรมที่จัดให้ทุกคน ช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่น และผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิด เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 150) ได้แบ่งเกมที่นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลายประเภทตามลักษณะการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. เกมประเภทเบ็ดเตล็ด
2. เกมประเภทสร้างสรรค์
3. เกมประเภทสร้างประสบการณ์

พรสวรรค์ สิป้อ (2550, หน้า 237) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมแยกประเภทสิ่งของ เช่น ผู้เรียนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำ เกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ และให้จัดกลุ่มบัตรเหล่านั้น โดยจำแนกว่าสินค้าใดเราจะพบในห้างสรรพสินค้า สินค้าใดพบในร้านขายของชำ เป็นต้น

2. เกมเติมข้อมูลที่หายไป (Information Gap) เกมนี้อาจจะเป็น การสื่อสารด้านเดียว เช่น ผู้เรียนคนหนึ่งมีรูปภาพ และบอกให้เพื่อนอีกคนหนึ่งวาดภาพ ตามที่ตนเองมี หรือเป็นการสื่อสารสองด้านก็ได้ เช่น ผู้เล่นเกมทั้งสองคนมีภาพที่เหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในบางจุด และให้แต่ละฝ่ายหาความแตกต่าง

3. เกมการเดา เกมที่รู้จักกันดีคือเกม 20 คำถาม

4. เกมหาของ เช่น เกม Find Someone Who

5. เกมจับคู่ ผู้เล่นต้องจับคู่คำ ภาพ ประโยค เป็นต้น

6. เกมแลกเปลี่ยน ในการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะแลกเปลี่ยนสิ่งของ

7. Board Game เช่น Scrabble Game

8. เกมบทบาทสมมติ เป็นเกมที่ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นผู้อื่น

9. เกมการจำแนกประเภท

10. เกมต่อข้อมูล

หนังสือ ธาตุทอง (2551, หน้า 162) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 10 ประเภท

ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ดง่าย ๆ สู่จุดหมายระยะสั้น เสริมสร้างทักษะเบื้องต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย แสดงออก ท่าทาง บทบาทสมมุติ การแสดงละคร

3. เกมสร้างสรรค์ ความสามารถในการใช้สมอง

4. เกมชิงที่หมาย อาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ไหวพริบ

5. เกมนำ เล่นทั้งกลุ่มหรือบุคคล โดยนำกิจกรรมหลักมาย่อตัดแปลง

มีกติกาอันย่อยลง เล่นง่าย เหมาะสำหรับเด็กนำไปสู่การเล่นในระดับสูงขึ้น

6. เกมละลายพฤติกรรม ใช้สื่อ กิจกรรม ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

สร้างความคุ้นเคยกล้าแสดงออก เปิดใจสัมพันธ์ภาพที่ดี

7. เกมสันทนากการ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย เล่นได้ทุกวัย

8. เกมรายบุคคล ใครทำได้ดี ถูกต้อง เป็นผู้ชนะ วัดความสามารถ

เฉพาะบุคคล

9. เกมหมู่หรือผลัดในกลุ่มช่วยกันทำให้ดีที่สุด อาศัยทักษะความสามารถ

ของสมาชิกในกลุ่ม

10. เกมพื้นบ้าน เล่นกันในห้องถิ่น เอกลักษณะเฉพาะ วัฒนธรรม

ประเพณี

ทิตนา แชมมณี (2552, หน้า 82–83) กล่าวถึง เกมที่ออกแบบมาเพื่อเป็น เกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมแบบไม่เน้นการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบ คำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบเน้นการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็น ลักษณะนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้เกิดความสุขสนาน
3. เกมแบบจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลอง ความจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของ การตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ
 - 3.1 เป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (Board Games) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เป็นต้น
 - 3.2 เกมจำลองในสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่จำลองสถานการณ์ และบทบาทขึ้นให้เหมือนเป็นความจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาท เป็นคนใดคนหนึ่งสถานการณ์นั้น ๆ เช่น คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ผู้เล่น สามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้

พิจิตรา ธงพานิช และสาวิตรี เกาว์โท (2559, หน้า 41) ได้กล่าวว่า เกม เป็นวิธีสอนได้ถ้าครูมุ่งใช้เกมเป็นหลักในการสอน มีขั้นตอนที่เป็นลักษณะเฉพาะของเกม ที่ชัดเจนเกมเป็นเทคนิคการสอนได้ถ้าครูมีวิธีสอนอื่นเป็นหลัก แต่เอาเกมมาเป็นตัวช่วยให้ วิธีการสอนนั้นมีคุณภาพมากขึ้น

Cruickshank (1977, pp. 74–80) ได้กล่าวว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ความแตกต่างของเกมประเภทนี้คือส่วนมากเป็นเรื่องของกฎกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสม กับการเล่นในแต่ละเกมนั้น เกมพวกนี้ไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลยนอกจาก เพื่อความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้น เกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่

เกม (Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือในด้านการศึกษา เกมทุกชนิดสามารถจำแนกได้อีกเป็น 2 ประเภท คือ เกมการจำลอง ซึ่งเป็นเกมที่จากเครื่องโดยการกำหนดลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริงเช่นเกมบทบาท สมมติ และอีกแบบคือเกมที่มิได้สถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะเสริม

ความเข้าใจในบทเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยมีกจัดในรูปแบบต่างแข่งขันในกิจกรรมการเรียน การสอน เช่น เกมตอบบัตรต่อคำ เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปแบบ เป็นต้น

Robert Fisher (1997, pp. 4-5) กล่าวถึงกิจกรรมการจัดการเรียนโดยใช้ เกมมีอยู่ 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมทางภาษา เช่น เกมการจำ เกมการฟัง-พูด เกมคำศัพท์ เกมทายปัญหา
2. เกมตรรกะคณิตศาสตร์ เช่น เกมตัวเลข เกมความน่าจะเป็น เป็นต้น
3. เกมเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น เกมการแก้ปัญหา เกมกิจกรรม เข้าจังหวะ (ดนตรี) เกมการสังเกต เกมวาดภาพ เป็นต้น

ประเภทของเกมที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สรุปได้ว่า เกม มีลักษณะหลายประเภทหลายรูปแบบต่าง ๆ กันมีทั้งเกมที่เล่นอยู่กับที่และเกมที่ ต้อง มีการเคลื่อนไหว บางเกมใช้สื่อซึ่งแต่ละเกมต่างฝึกทักษะไหวพริบ ความคิด ความสามารถ ความคล่องตัว และฝึกความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านอารมณ์ และสังคมไปด้วย

จากการศึกษาประเภทของเกม ผู้วิจัยสนใจที่นำมาเกมมาประกอบการสอน เพื่อความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้ และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัย ดังนี้

ตาราง 3 โครงสร้างสาระการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนที่/เวลา	เนื้อหา	เกม
1/ 2 ชม.	Food Group	เกม Bingo
2/ 2 ชม.	Food survey	เกม กระซิบ Whispers
3/ 2 ชม.	Going shopping	เกม Spelling Game
4/ 2 ชม.	Healthy food	เกมสร้างคำศัพท์ Build a New Word Game
5/ 2 ชม.	Eating out	เกมอะไรหายไป What is missing?

ตาราง 3 (ต่อ)

แผนก/เวลา	เนื้อหา	เกม
6/ 2 ชม.	The Meals	เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ Matching Picture and Word Game
7/ 2 ชม.	How to make hamburger	เกมคำสั่ง Command Game
8/ 2 ชม.	Taste and Feeling	เกมคนหูหนวก และคนใบ้สะกด คำ Deaf and Dumb Spelling Game

1. Bingo Game (เกมบิงโก)

ความเป็นมาของ Bingo Game

เริ่มจาก Mr. Lowe เมื่อครั้งกลับบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกมขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพาร์ทเมนต์ นั่นคือ เกมบีโน (Beano) โดยใช้ถั่ว กระดาษแข็ง และยางลบ ในขณะที่เล่นทุกคนมีใจจดใจจ่อและตื่นเต้น จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่ง มีถั่วเรียงเป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดาษแข็ง ด้วยความริบร้อน และตื่นเต้นจากคำที่เธอต้องการจะร้องว่า “บีโน” (Beano) เธอตะกุกตะกัก และร้องออกมาเป็น “บิงโก” (Bingo) นับแต่นั้นมา เกมบีโน ก็ถูกเรียกเป็นเกมบิงโก

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูย้ำให้นักเรียนเข้าใจว่านักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใด ที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะแนวนอนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)
5. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

2. Whisper Game (เกมกระซิบ)

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ปากกา

วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว ๆ ละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่

4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้อง กระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้ว กระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่เห็นบัตรคำ เช่น j - u - i - c - e : juice คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมกับความหมาย

5. ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้อง และเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน

6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ได้บัตรคำและเป็นคนกระซิบแรก ในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใด ถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น

นักเรียนจะต้องกระซิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระซิบ ผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมาถามกัน

3. Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้ ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้โดยการแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. ภาพลัศว์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A, B, C และ D แล้วแจก บัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพลัศว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละ ทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น

3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน
4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน
6. ให้ทีมแพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำว่า crocodile ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง
7. ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้ แต่งประโยค 1 ประโยค ซึ่งคำศัพท์แต่ละกลุ่มไม่ซ้ำกัน
8. แต่ละกลุ่มเขียนประโยคที่แต่งบนกระดาน พร้อมกับอ่านออกเสียงพร้อม ๆ กัน ทีละกลุ่ม I see crocodiles at Crocodile Farm

4. เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายได้
3. เพื่อให้นักเรียนแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 แถว แถวแรก คือ ทีม A แถวที่ 2 คือ ทีม B แต่ละทีมมีจำนวน 7-8 คน
2. ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

“o” ให้ยกแขนขวาขึ้น

“e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น

“i” ชี้นิ้วชี้ตรงตา

“o” ชี้ออกเสียง

“u” ชี้ออกเสียง

ตัวอย่างคำว่า “noodles” ผู้เล่นจะออกเสียงและทำพฤติกรรม ดังนี้

“n” พุดออกเสียง

“o” ชี้ออกเสียง

“o” ชี้ออกเสียง

“d” พุดออกเสียง

“l” พุดออกเสียง

“e” ยกแขนซ้าย

“s” พุดออกเสียง

3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ต่อกันไปครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยนักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกต และคอยจับผิดทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

4. ครูแจกกระดาษให้นักเรียน 2 ทีม ทีมละ 1 แผ่น และให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้มาแต่งประโยค พร้อมกับวาดภาพ และระบายสีประกอบ

กติกา

ผู้เล่นจะต้องพุดเสียงดัง ให้ผู้สังเกตและคอยจับผิดได้ยิน

5. เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมายคำศัพท์

2. เพื่อให้ให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่

3. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว

อุปกรณ์

1. ใบงาน

2. ดินสอ

3. ยางลบ

4. สมุดแบบฝึก

วิธีการเล่น

1. ครูอธิบายวิธีการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ส่วนตัว
2. ให้นักเรียนจับคู่ แล้วครูแจกกระดาษที่มีตัวอักษร A B C D E F G H I L M N O P R S T U V W X Y ให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา
3. ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้เท่านั้น มาสร้างคำศัพท์ที่เรียนอย่างน้อย 8 คำ คำศัพท์ใหม่ที่เรียนในชั่วโมง 5 คำ และคำศัพท์เก่า 5 คำ พร้อมทั้งเขียนคำแปลเป็นภาษาไทย
4. นักเรียนคู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ และถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดให้ จะเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ละคู่ จากการสุ่มเรียกของครู เริ่มจากคู่ที่ชนะ

กติกา

1. นักเรียนมีเวลาเล่น 15 นาที
2. ขณะแข่งขันห้ามมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนคนอื่น และห้ามถามคู่อื่น
3. นักเรียนคนใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ หรือมากกว่า และถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดให้จะได้รับรางวัล

6. เกมอะไรหาย (What is missing?)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้

อุปกรณ์

1. ผลไม้ต่าง ๆ
2. ผ้าคลุม 1 ผืน

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ทีมละ 10 คน
2. นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 2 ทีม 2 วง
3. ครูนำผลไม้ต่าง ๆ ทั้งที่เป็นผลไม้จริง และผลไม้พลาสติก
ใส่ลงถาด 10 ผล

4. ครูชูผลไม้แต่ละผลขึ้นมา และถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับผลไม้ที่ครูชูขึ้นมาจนครบ 10 ผล
5. นำผ้ามาคลุมสิ่งของทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวงโดยหันไปทางอื่น ครูหยิบผลไม้ออกมาจากผ้าคลุม 1 ผล ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้ในถุง
6. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบยืนหันกลับมา ครูเอาผ้าคลุมสิ่งของออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?
7. นักสืบต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a ถ้านักสืบ เดาถูก นักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.
8. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้งเท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูก ทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน
9. ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

กติกา

1. เพื่อนในกลุ่ม ห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

7. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อให้เรียนออกเสียงคำศัพท์ได้
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้

3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคูได้พบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และรูปภาพของตน เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่า ถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมาย จากบัตรคำ บัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน
6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยคถาม-ตอบ ตามที่เรียน คนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ

8. เกมคำสั่ง (Command Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. หุ่นมือ ที่มีรูปร่างเป็นสิ่งต่าง ๆ
2. สิ่งของจริง

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มผลัดกันส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน แข่งขันทีละ 2 กลุ่ม
3. ครูชูบัตรคำศัพท์พร้อมกับออกเสียง แล้วให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขัน รับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนได้วางตำแหน่งสิ่งของดังกล่าวแล้ว
4. นักเรียนพูดประโยคตามที่ตนได้วางตำแหน่งสิ่งของดังกล่าวแล้ว
5. กลุ่มใดปฏิบัติตามได้ถูกต้อง และเสร็จก่อน กลุ่มนั้นคือผู้ชนะได้

1 คะแนน

4. วิธีกาใช้เกมประกอบการสอน

เกมประกอบการสอนเป็นลิ่งจำเป็นสำหรับการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้สนใจกับการเล่นมากกว่าการเรียน ความสนใจกับการเรียนในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ การใช้เกมเพื่อไปประกอบบทเรียนเป็นช่วง ๆ ในการเรียนจะช่วยให้การเรียนน่าสนใจ

จินตนา สุัจจามันท์ (2550, หน้า 120) การถึงการเลือกเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนว่า ผู้สอนไม่ควรมองเกมเป็นเรื่องกิจกรรมเสริมหรือเป็นเรื่องของการฆ่าเวลา หรือเล่นเกมเพราะไม่มีอย่างอื่นที่ทำได้กว่านี้ ควรเลือกเกมที่เหมาะกับระดับชั้น และมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไม่ใช่เกมที่มีแต่ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว การเรียนภาษาเป็นเรื่องสลั้บซับซ้อนการที่ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียนภาษา คือ การที่ผู้เรียนสามารถจับใจความของภาษาจากภาษาพูด ภาษาเขียน และสื่อความหมายกับผู้อื่นได้โดยการพูดและการเขียน ถ้าผู้สอนเลือกใช้เกมที่ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ดี

จริญญา สอนสุด (2550, หน้า 80) ได้กล่าวว่ การนำเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติจนสามารถจำและนำไปใช้ปรับทักษะอื่น ๆ ได้จึงควรนำเกมแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติและเหมาะสมตามวัย เกมประกอบการสอนจะช่วยให้นักเรียนได้ความรู้ สนุกสนาน และเป็นการชักจูงให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น และได้ฝึกทักษะทางภาษา นอกจากนี้นักเรียนจะรักสนุกกับการเรียนด้วย

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 151) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้
2. ขั้นชี้แจงและกติกากการเล่น เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบายขั้นตอนการเล่น และทดสอบการเล่น
3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่ ทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด

4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียน
เกิดความคิด เพื่อนำไปสู่การอภิปราย

5. ชั้นประเมินผล ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ
มีการทดสอบความรู้ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

ปราโมทย์ เลิศจิตรการุณ (2550, หน้า 98) ได้กล่าว ถึงการสอนโดยใช้
เกมไว้ ดังนี้

1. เตรียมตัวและทำความเข้าใจในเกมที่เตรียมไว้
2. กระตือรือร้น กระฉับกระเฉงคล่องแคล่วอยู่เสมอ เพราะผู้เล่นเกม
จะรับรู้ความรู้สึกของผู้นำเกมได้ไวและจะปฏิบัติสนองตอบเช่นเดียวกับผู้นำเกมโดยมิได้
ตั้งใจทั้งทางดีและไม่ดี
3. หยุดเล่นทันทีที่ความสนุกถึงขีดสูงสุดอย่าเล่นจนสมาชิกเริ่มเบื่อ
4. เตรียมเกมสำรองไว้หากจะเล่นเกมต่อไปควรเล่นให้เร็วเพราะผู้เล่น
กำลังมีความพร้อม
5. ผู้นำเกมต้องมีความเชื่อมั่นว่าเกมที่นำมาให้เล่นนั้นมีความสนุกสนาน
6. ยิ้มอยู่เสมอ มีอารมณ์ขันและเตรียมมุขตลกไว้บ้าง
7. ไม่จำเป็นต้องอธิบายเสมอไปถ้าสามารถสาธิตได้
8. ระวังไว้เสมอว่าเกมยืดหยุ่นได้เสมอ
9. ประเมินผลการเล่นตลอดเวลา
10. หลังจากได้ดำเนินการจนจบแล้วอาจรวมเล่นเกมกับสมาชิกบ้าง
11. การฝึกหัดและมีประสบการณ์บ่อย ๆ จะทำให้ผู้นำเกม
มีความสามารถและสร้างความเชื่อมั่น

พรสวรรค์ สิปอ (2550, หน้า 237) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่นหรือพฤติกรรม
การเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

พิมพ์พร พองหล้า (2554, หน้า 91) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่น และผลการเล่นเกม มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ทีศนา แคมณี (2560, หน้า 366-367) ได้กล่าวว่า เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพ

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพื่อขั้นตอนสำคัญ คือ การวิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรง มีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะเกม ส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริงเกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้จะได้รับพรนิยมนิยมสูงมาก

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกม มีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณี ที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่เกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้ จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุม เวลาการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรม การเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นโยชน์ต่อการเรียนรู้ ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการอ่าน หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมาย ผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาด ขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกม อยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจ ว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไป

Reese (1977, p. 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรม การเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยค เพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไป ของประโยค

2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น

พร้อมกติกาการเล่น และการใช้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ

และออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละ

บทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

อธิบายวิธีการเล่นกติกาการให้คะแนน

การสอนโดยการใช้เกม สรุปได้ว่าการสอนเกมต้องมุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนรู้อะไร ความเข้าใจเรื่องอะไร ทำอะไรได้บ้าง ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ นอกจากเรื่องทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ผู้สอนจึงต้องคัดเลือกเกม ชี้แจงขั้นตอนการเล่น บอกกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจ ตามขั้นตอนที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจแสดงความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่ และหลังการเล่นผู้เรียนสามารถอภิปรายสรุปผลได้ก็คือ ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและผู้เรียนสามารถประเมินผลได้ใน ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

6. หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2542, หน้า 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ใช้ให้

โอกาสเพียง 2-3 คน เล่นเท่านั้น

5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่

เฉลิม ทองนวล (2554, หน้า 121) กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมเพื่อใช้สอนภาษาโดยมีหลักในการพิจารณา ดังต่อไปนี้

1. เกมนั้นช่วยส่งเสริมสนับสนุนจุดสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งนักเรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่หรือไม่

2. เกมนั้นช่วยฝึกฝนเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่

3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่

4. เกมนั้นได้ให้โอกาสนักเรียนในชั้นเป็นจำนวนมากได้ร่วมเล่น

และไม่ใช้ให้โอกาสเฉพาะ 2-3 คน ใช้หรือไม่

5. เกมนั้นช่วยให้เกิดความแข่งขันและทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นหรือไม่

6. เกมนั้นง่ายพอหรือไม่ เพื่อว่าจะได้ใช้เวลาเล็กน้อยที่จะอธิบาย

7. ผู้เลือกเกมหรือครู รู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่

8. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอเพื่อให้เกิดความสนใจ

แก่ผู้ร่วมเล่นหรือไม่

9. เกมนั้นเหมาะสมกับวัยและระดับอายุของนักเรียนหรือไม่

10. มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำเนินการเล่นเกม

ด้วยความสะดวกสบาย

11. วัสดุที่ใช้เล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับนักเรียนหรือไม่

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552, หน้า 93) ได้อธิบายองค์ประกอบสำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเองให้มากที่สุด
2. ระดับของผู้รวมเกม ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้อย่างเต็มที่และมีความปลอดภัย
4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้
5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวกเหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งจะจัดหาหรือจัดขึ้นเองก็ได้
6. กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูงไม่เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความสนุกสนานเพราะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

6.1 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นไว้ให้พร้อม

6.2 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในขั้นไหน ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียนขั้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

7. ประโยชน์ของการใช้เกม

การใช้เกม นักวิชาการหลายท่านบอกถึงประโยชน์ของการใช้เกมการสอนภาษาไว้หลายประการ ซึ่งสามารถประมวลผลไว้ ดังนี้

สุกิจ ศรีพรหม (2546, หน้า 75) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมการสอนภาษา ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียนและกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี

ความเชื่อเพื่อ

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2551, หน้า 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมทางภาษาว่าเกมนั้น มีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียนและเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่าง ง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้

โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกม

4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งช่วยนักเรียน

ที่เรียนอ่อนได้

6. ใช้ได้กับทุกเพศและวัย
7. ใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
8. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในการฟัง พูด อ่าน เขียน

และสามารถใช้ในลำดับชั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน

9. ช่วยลดความเข้มข้นของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน

อยากกร่วมและกล้าแสดงออก

10. ใช้ได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ

งานสร้างสรรค์ทัศนอาจร การบ้าน กิจกรรมเสริมหลักสูตรอื่น ๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2552, หน้า 15) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่าเกมช่วยในการฝึกทักษะในการใช้ภาษาทุกทักษะ อันได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความตลอดจนใช้ได้ในการสนทนาเพื่อการติดต่อ สื่อสารอย่างมากมายจากเอกสารข้างต้น พอจะสรุปถึงประโยชน์หรือคุณค่าของเกมทางภาษา ได้ดังนี้

1. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน ผู้เรียนสนุกสนานไม่เกิดความเครียด
2. ผู้เรียนได้สื่อสารเป็นภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม
3. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ตอบสนองปัญญาด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน
5. พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
6. ใช้หัวใจและเร้าความสนใจของผู้เรียน
7. เป็นวิธีสร้างความรู้ที่ได้ผลดี
8. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

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

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำอะไรในสุดสัปดาห์นี้
2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไรและจะใช้คำพูดว่าอย่างไร
3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบกลับมากก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

พิมพ์พร ฟองหล้า (2554, หน้า 91) ได้กล่าวข้อดี ข้อจำกัดไว้ ดังนี้

ข้อดี ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และอยู่คงทน ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัด เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก มีค่าใช้จ่ายสูง เนื่องจากผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ ศึกษา และทดลองใช้จนเข้าใจ ต้องมีทักษะในการทำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวล และสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

ทิตนา แคมมณี (2560, หน้า 368) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมการสอนภาษาไว้ว่า ดังนี้

1. เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ่มด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนมีความชอบ

สรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานไปกับบทเรียน เกิดความตื่นตัว ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ภาษาอย่างชำนาญ และยังช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างลงตัว เป็นการฝึกนักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และเรียนอย่างเพลิดเพลิน ไม่เครียด และยังส่งผลให้นักเรียนมีความเชื่อเพื่อพ่อแม่ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

การวัดและประเมินผลทางภาษา

การวัดและการประเมินผลตามแนวการสอนภาษาอังกฤษ ในการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาอังกฤษ ครูผู้สอน เป็นผู้แสวงหาวิธีสอนและเทคนิคการสอนภายในชั้นเรียนให้เกิดความรู้แบบผสมผสาน โดยคาดหวังว่าผู้เรียนจะต้องมีความรู้ และทักษะทางภาษาโดยนำความรู้จากกระบวนการต่าง ๆ ผนวกเข้ากับความรู้ที่เกิดขึ้นภายในตนและสามารถใช้ภาษาตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จริง

1. การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการฟัง

การฟัง ตามธรรมชาติการใช้ภาษานั้นทักษะการฟัง และทักษะการพูด เป็นทักษะที่ใช้คู่กัน ฉะนั้นการแยกแบบทดสอบการฟังออกจากทักษะการพูด จึงดูเป็นการฝืนธรรมชาติแต่อย่างไร ก็ตามผู้ฟัง มีโอกาสที่จะต้องใช้ทักษะการฟังเพียงอย่างเดียว เช่น การฟัง วิทยูการฟัง คำบรรยายการฟัง ประกาศต่าง ๆ เป็นต้น และเนื่องจากทักษะการฟังเป็นทักษะรับสารเช่นเดียวกับทักษะการอ่านการสร้างแบบทดสอบของทั้งสองทักษะนี้จึงมีความคล้ายคลึงกัน

กรมวิชาการ (2545, หน้า 71-73) ได้จำแนกประเภทของแบบทดสอบการฟังและระดับความสามารถของการฟังไว้ ดังนี้

ประเภทของแบบทดสอบการฟัง

1. แบบเลือกตอบ (Multiple Choice, True/False)
2. การตอบคำถามแบบสั้น ๆ (Short Answer)
3. การถ่ายโอนข้อมูลที่ได้จากการฟัง ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเติมคำหรือข้อมูลในแผนภูมิรูปภาพ การเติมคำลงในแบบฟอร์ม การลากเส้นแสดงทิศทางที่ได้จากการฟัง เป็นต้น
4. การจดบันทึกข้อความ (Note-Taking)
5. การเขียนตามคำบอกเฉพาะบางส่วน หรือ เฉพาะคำที่เว้นไว้ (Partial or Cloze Dictation)

ระดับความสามารถในการฟังมี ดังนี้

1. ระดับกลไก
 - 1.1 สามารถฟังคำแล้วบอกความแตกต่างและความเหมือนกันของคำที่ได้ยิน
 - 1.2 สามารถฟังประโยคแล้วเลือกประโยคที่ตรงกับประโยคที่ได้ยิน
 - 1.3 สามารถฟังคำแล้วเลือกคำที่มีเสียงสระพ้องกับคำที่ได้ยิน
 - 1.4 สามารถฟังประโยคแล้วบอกระดับเสียงสูงต่ำในประโยคที่ได้ยิน
 - 1.5 สามารถฟังแล้วบอกเสียงเน้นหนักในคำที่ได้ยิน

1.6 สามารถฟังเสียงคำศัพท์ 1 คำเว้นเวลาสักครู่ให้ฟังเสียงคำศัพท์อีก 3 คำ แล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าคำใดใน 3 คำ เหมือนคำศัพท์คำแรก

1.7 สามารถฟังคำศัพท์ 1 ชุด ประมาณ 5-10 คำ แล้วให้ผู้เรียนเลือกคำว่าคำใดเป็นภาษาอังกฤษคำใดไม่ใช่ภาษาอังกฤษ

2. ระดับความรู้

2.1 สามารถฟังคำสั่งแล้วปฏิบัติตามได้ เช่น บอกทิศทางแล้วลากเส้นแสดงการเดินทางได้

2.2 สามารถฟังคำแล้วเลือกภาพตรงกับคำที่ได้ยิน

2.3 สามารถฟังประโยคแล้วเลือกภาพที่ตรงกับประโยคที่ได้ยิน

2.4 สามารถฟังคำแล้วเลือกคำที่ได้ยินที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้

2.5 สามารถฟังประโยคแล้วเลือกประโยคที่มีความหมายเช่นเดียวกับประโยคที่ได้ยิน

3. ระดับการถ่ายโอน

3.1 สามารถฟังประโยคเกี่ยวกับเวลาแล้วตอบคำถามได้

3.2 สามารถฟังคำถามแล้วเลือกคำตอบที่เหมาะสม

3.3 สามารถฟังประโยคแล้วเลือกคำที่เหมาะสมทั้งที่เติมลงในประโยคที่ได้ยิน

3.4 สามารถฟังคำสั่งแล้ววาดภาพตามคำสั่งได้

3.5 สามารถฟังประโยคแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง

4. ระดับสื่อสาร

4.1 สามารถฟังเพลงแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญได้

4.2 สามารถฟังบทสนทนาแล้วสรุปเรื่องได้

4.3 สามารถฟังข้อความแล้วตอบคำถามสั้น ๆ ได้

4.4 สามารถฟังข้อความเลือกภาพตามลำดับเหตุการณ์ได้

4.5 สามารถฟังบทสนทนาแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดการสนทนาได้

5. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์
- 5.1 สามารถฟังข้อความแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย
แฝงได้
- 5.2 สามารถฟังบทสนทนาแล้วบอกสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ได้
- 5.3 สามารถฟังบทสนทนาแล้วบอกชั้นทางสังคมของผู้พูดได้
- 5.4 สามารถฟังบทสนทนาแล้วบอกอารมณ์ ของผู้พูดได้
- 5.5 สามารถฟังบทสนทนาแล้วบอกจุดประสงค์ได้

สรุปว่า ระดับความสามารถในการฟังที่ผู้วิจัยนำมาวัดความสามารถ
ด้านการฟัง ได้แก่ ระดับกลไก ระดับความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับตัวชี้วัดของวิชาภาษาอังกฤษ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ การเข้าใจความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟังทำให้สื่อสาร
ได้อย่างถูกต้อง เรื่องที่ฟังและอ่านทำให้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง

2. การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการพูด

การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษสามารถวัดได้โดยมี
เกณฑ์การให้คะแนนด้านสำเนียง ด้านไวยากรณ์ ด้านคำศัพท์ ด้านความคล่องแคล่ว
ในการใช้ภาษา ด้านความเข้าใจ และมีผู้จำแนกระดับการฟังไว้ ดังต่อไปนี้

สมร ปาโท (2545, หน้า 26) จำแนกระดับการฟังซึ่งแต่ละด้าน
จะมีการวัดแบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 ออกเสียงในลักษณะที่ไม่สามารถเข้าใจได้
- ระดับ 2 มีร่องรอยสำเนียงต่างชาติออกเสียงผิดบางครั้งแต่ไม่ทำ
ให้เข้าใจผิด
- ระดับ 3 ใช้ไวยากรณ์ไม่ถูกต้องยกเว้นที่เตรียมไว้ล่วงหน้า
- ระดับ 4 มีคำศัพท์ไม่เพียงพอตอบทสนทนาง่าย ๆ
- ระดับ 5 การพูดซ้ำมากและไม่สม่ำเสมอยกเว้นประโยคที่พูดทุกวัน
- ระดับ 6 เข้าใจได้เพียงเล็กน้อยแม้ในสถานการณ์ธรรมดาที่สุด

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544, หน้า 79-81) ได้สรุปรูปแบบการวัดและประเมินผลทักษะการพูดไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. การพูดเดี่ยวเพียงคนเดียว เช่น การกล่าวรายงาน การอธิบาย การเล่าเรื่อง การให้คำแนะนำในการทำอะไรบางอย่างใดอย่างหนึ่ง การกล่าวแสดงความคิดเห็น หรือการกล่าววิพากษ์วิจารณ์เทคนิควิธีการวัดความสามารถทางการพูดประเภทนี้ มักเป็นวิธีทดสอบแบบตรง เพราะผู้พูดได้แสดงทักษะพูดจริงในเนื้อหาที่ได้เตรียมมา
2. การสัมภาษณ์หรือการสนทนาซึ่งมักเป็นการพูดระหว่างบุคคล 2 คน โดยฝ่ายหนึ่งเป็นครูหรือผู้ที่ดำเนินการสอบเป็นผู้ป้อนตัวกระตุ้น ซึ่งมักเป็นคำถามให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะพูดของตน การให้คะแนนอาจทำโดยครูผู้สอนและ/หรือกรรมการ ให้คะแนนที่เข้าร่วมฟังการสนทนาด้วยการสนทนามักเริ่มต้นด้วยการทักทายเพื่อให้ผู้เรียน คลายความเครียดหรือความหวงวิตกที่เกิดขึ้นและช่วยให้คุ้นกับสถานการณ์ของการสอบ ได้ดีขึ้น ต่อจากนั้นเป็นการเข้าสู่เรื่องที่มุ่งทดสอบ ซึ่งอาจเป็นเรื่องทั่วไปตามบทบาทสมมติที่กำหนดให้ผู้เรียน เช่น การถามทิศทาง การจองบัตรชมการแสดงดนตรี การสั่งอาหาร ในภัตตาคาร ฯลฯ หรือเป็นการพูดออกความคิดเห็นเรื่องการเมืองการศึกษาเหตุการณ์ ปัจจุบัน การพูดเกี่ยวกับแผนการในอนาคตของตนเอง เช่น การศึกษาต่อการทำงาน ฯลฯ
3. การอภิปรายหรือการโต้วาทีซึ่งมีการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่ม โดยมีกรรมการให้คะแนนเป็นผู้ให้คะแนนผู้เรียนเป็นรายบุคคล แต่เนื่องจากการพูดเป็นกลุ่มแบบนี้มีการพูดของผู้อื่นเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน เช่น การกล่าวแก้ประเด็นของฝ่ายตรงข้ามในการโต้วาที การสนับสนุนความคิดเห็นของผู้อภิปรายอื่นหรือผู้โต้วาทีที่อยู่ฝ่ายเดียวกัน ซึ่งผู้เรียนจะต้องแสดงความสามารถในการพูดทั้งที่ได้เตรียมมาแล้วล่วงหน้าและที่คิดขึ้นในสถานการณ์อย่างฉับไวโดยไม่ได้เตรียม มาล่วงหน้า ความสามารถที่วัดได้จึงเป็นทั้งทางด้านแสดงความคิดเห็น การให้ข้อมูลข่าวสารของตนเอง และการแก้ข้อกล่าวหาโต้แย้งประเด็น หรือการสนับสนุนข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอของผู้อื่น นอกจากนี้การรักษาปฏิสัมพันธ์ในการพูดซึ่งเป็นมารยาททางสังคมที่ช่วยให้การพูดเป็นไปอย่างราบรื่นตามระเบียบวิธีการทางสังคมก็เป็นส่วนหนึ่งของเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การออกเสียงว่าชัดเจนหรือไม่เพียงใด การลงเสียงหนักเบา การใช้เสียงขึ้นลงการเว้นจังหวะในการพูด

2. ท่วงทีสีหน้า การสบตากับผู้ฟังว่าสอดคล้องและเหมาะสมกับการแสดงออกทางการพูดหรือไม่ และผู้พูดสามารถใช้ได้อย่างได้ผลหรือไม่

3. ศัพท์ สำนวนที่ใช้ว่าเหมาะสมและได้ความหมายหรือไม่

4. โครงสร้างประโยคที่ใช้ว่าถูกต้องหรือไม่

5. ใจความสำคัญของการพูด

6. รายละเอียดสนับสนุนหรือโต้แย้งพร้อมทั้งการให้เหตุผล

7. การสรุปประเด็นหรือการขมวดท้ายการพูด

8. การรักษาสัมพันธภาพกับผู้ฟังที่พูดด้วยโดยการใช้ปฏิสัมพันธ์

ทางภาษาที่เหมาะสม เช่น กลวิธีการสอดแทรกคำพูดของผู้อื่น การนำเข้าสู่การพูดของตนเองอย่างราบรื่น ไม่ห้วน ไม่ใช้การขัดคออย่างไม่สุภาพ กลวิธีการขึ้นต้นและการลงท้ายการพูดที่เหมาะสม

เกณฑ์การประเมินทักษะการพูด กำหนดไว้ดังนี้

1. ไวยากรณ์

1.1 ขอบเขต

1.2 ความถูกต้อง

2. คำศัพท์

2.1 ขอบเขต

2.2 ความถูกต้อง

3. การออกเสียง

3.1 เสียงคำเดี่ยว ๆ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อแตกต่าง

ของหน่วยเสียง)

3.2 การลงเสียงหนักเบาและจังหวะการพูด

3.3 การใช้เสียงสูงต่ำในประโยค

3.4 การเชื่อมเสียง/การละเสียง/การผสมเสียง

4. ความคล่อง

4.1 ความเร็วของการพูด

4.2 การติดขัดล้มเหลวระหว่างพูด

4.3 การติดขัดล้มเหลวก่อนพูด

5. ทักษะในการสนทนา

5.1 การสานเรื่องตามหัวข้อที่พูด

5.2 การให้ผู้อื่นได้เริ่มพูดหรือการให้ตนเองได้มีโอกาส

พูดและการพูดประเด็น

5.3 ความสอดคล้องสัมพันธ์กันของคำพูดของตน

และกับผู้สัมภาษณ์

5.4 การดำเนินการสนทนาให้ต่อเนื่อง การขยายความให้ชัดเจน การปรับปรุงแก้ไข การทบทวนตรวจสอบ การหยุด การใช้คำเสริม ฯลฯ

6. ทักษะการใช้ภาษาทางสังคม

6.1 จำแนกทำเนียบและลีลาภาษา เช่น แบบเป็นทางการ ออกจากแบบกันเองแบบซุกงูใจ หรือแบบรอมชอมได้

6.2 ท่าทางและสีหน้า

7. อวัจนภาษา

7.1 การสบตาและการใช้ท่วงที

7.2 ท่าทางและสีหน้า

8. เนื้อหาการพูด

8.1 ความสอดคล้องเชื่อมโยงของข้อคิดเห็น

8.2 ความเกี่ยวข้องกับประเด็น

กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้การสอนและประเมินผล (2552, หน้า 40)

ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะการพูดไว้ ดังนี้

1. ความถูกต้อง

1.1 ออกเสียงคำ ประโยค ไม่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้

1.2 ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค

1.3 ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการ

ออกเสียงมีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคเป็นส่วนใหญ่

1.4 ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออก

เสียงมีเสียง เน้นหนักในคำและประโยคอย่างสมบูรณ์

2. ความคล่องแคล่ว

2.1 พูดได้บ้างคำ สื่อความหมายไม่ได้

2.2 พูดเป็นคำ ๆ หยุดเป็นช่วง ๆ สื่อสารได้ไม่ชัดเจน

2.3 พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังพอสื่อสารได้

2.4 พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้สื่อสารได้

3. การแสดงท่าทางน้ำเสียงประกอบการพูด

3.1 พูดได้น้อยมาก

3.2 พูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มีท่าทางประกอบ

3.3 พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย แต่มีท่าทาง

ประกอบไม่เหมาะสม

3.4 แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย

Valette and Disick (1972, p. 153) ได้จำแนกระดับขั้นพฤติกรรม

ของทักษะการพูดออกเป็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. ระดับกลไก (Mechanical Skill) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถพูดเลียนเสียงใช้ระดับเสียงจังหวะการเน้นหนักเสียงการหยุดและการออกเสียงเชื่อมระหว่างคำตามแบบเจ้าของภาษาได้ สามารถท่องจำบทสนทนาโคลงกลอนและประโยคต่าง ๆ และสามารถที่จะอ่านออกเสียงข้อความที่เรียนมาแล้วโดยไม่ต้องจำเป็นที่จะต้องเข้าใจข้อความเหล่านั้นเลยทักษะการพูดในระดับนี้ถือว่าการใช้ภาษาที่เกิดจากการฝึกจนคล่องตัวอัตโนมัติ

2. ระดับความรู้ (Knowledge) เป็นระดับที่ผู้เรียนนำเอาความหมายของภาษาที่ท่องจำไว้มาใช้ เช่น การให้ความหมายคำศัพท์การท่องโคลงเป็นต้นนอกจากนั้นผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามประโยคที่เคยเรียนมาแล้วได้โดยจะสามารถใช้คำศัพท์และไวยากรณ์เรียนมาแล้วอย่างเข้าใจความหมาย

3. ระดับถ่ายโอน (Transfer) ในระดับนี้ผู้เรียนจะสามารถนำกฎไวยากรณ์ที่ได้เรียนมาแล้วสร้างรูปประโยคใหม่ ๆ ได้ตามที่กำหนดเป็นระดับที่ผู้เรียนใช้ภาษา ซึ่งเกิดในบริบทที่แตกต่างจากที่ใช้ฝึกหัดภาษา เช่น การนำศัพท์ที่ท่องจำมาแล้วมาใช้ในบริบทใหม่หรือการเรียบเรียงประโยคใหม่โดยรักษาความหมายเดิมไว้ เป็นต้น

4. ระดับสื่อสาร (Communication) นับเป็นระดับที่ได้รับความสำคัญมากที่สุดในการเรียนการสอนและการทดสอบภาษา ในระดับนี้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและความต้องการของตนเองให้ผู้อื่นรู้ได้โดยเสรี นอกจากนี้ยังสามารถรับสื่อที่เป็นสาระทางภาษาได้ด้วยความเข้าใจและมีความคล่องแคล่วในการสื่อสารด้วย

5. ระดับวิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) คือ ระดับการตีความการประยุกต์ความเข้าใจและความสามารถสื่อความหมายใช้เพื่อการสื่อสารภาษาในลีลาและน้ำเสียงต่าง ๆ ประกอบกับการวิเคราะห์เนื้อความประโยค เพื่อให้การสื่อความหมายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับเรื่องหรือสถานการณ์

Carr (1983, p. 135) ได้จำแนกระดับขั้นความสามารถในการพูดเป็น 9 ระดับ คือ

1. ระดับผู้ไม่สามารถเข้าใจหรือพูดภาษาได้เลย (Non-Speaker)
2. ระดับที่พูดภาษาได้เล็กน้อย (Intermittent Speaker)
3. ระดับที่พูดภาษาได้จำกัดมาก (Extremely Limited Speaker)
พูดได้ตะกุกตะกักเข้าใจผิดบ่อย ๆ เข้าใจบทสนทนาในความเร็วปกติเพียงเล็กน้อยจึงไม่สามารถพูดคุยต่อเนื่องเรื่องราวที่ถูกต้องได้ จับได้แต่ความสำคัญจับรายละเอียดได้
4. ระดับผู้ที่พูดภาษาได้จำกัด (Marginal Speaker) สามารถโต้ตอบในการสนทนาได้แต่ไม่สามารถนำการสนทนาได้พูดเสนอแนะหรืออภิปรายได้มีข้อจำกัดในการสนทนา สนทนาด้วยความเร็วปกติ ขาดความคล่องแคล่วในการสนทนาอย่างต่อเนื่องแต่ยังแสดงให้เห็นว่าเข้าใจเรื่องสนทนาได้ตรงกัน
5. ระดับที่พูดภาษาได้ปานกลาง (Modest Speaker) สามารถสื่อใจความสำคัญในบทสนทนาได้ยังขาดลีลาของภาษาและไวยากรณ์มีความผิดพลาดต้องถามหรือถูกถามเป็นครั้งคราวเพื่อให้ได้ใจความชัดเจนขาดความคล่องแคล่วสามารถเป็นผู้นำในการสนทนาได้ แต่ยังไม่ค่อยน่าสนใจหรือมีลีลาทางภาษา
6. ระดับผู้ที่พูดภาษาได้ค่อนข้างดี (Competent Speaker)
ผู้พูดสามารถคุยในหัวข้อที่ต้องการได้ติดตามเรื่องเปลี่ยนแปลงเรื่องพูดได้หยุดหรือตะกุกตะกักเป็นครั้งคราวมีความสามารถในการเริ่มเรื่องสนทนา

7. ระดับผู้ที่พูดภาษาได้ดี (Good Speaker) ผู้ที่พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนและมีเหตุผลสนทนาได้อย่างต่อเนื่องเป็นเรื่องราวแต่ไม่คล่องแคล่วนักสามารถติดตามการสนทนาเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียงมีการพูดติดตะกุกตะกักหรือพูดซ้ำคำบ้างแต่โต้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพพอสมควร

8. ระดับที่ผู้ใช้เจ้าของภาษาพูดได้ดีมาก (Very Good non-Native Speaker) ผู้พูดสามารถอธิบายได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำการสนทนาดำเนินเรื่องต่อไปและขยายความได้ตามความจำเป็นแสดงอารมณ์ชัดและโต้ตอบด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสม

9. ระดับผู้ที่พูดภาษาได้อย่างเชี่ยวชาญ (Expert Speaker) ผู้พูดสามารถพูดได้เหมือนเจ้าของภาษาในหัวข้อต่าง ๆ สามารถนำการสนทนาขยายความและพูดได้ใจความสำคัญ

สรุปได้ว่า ระดับความสามารถในการพูดที่ผู้วิจัยนำมาวัดความสามารถด้านการพูด ได้แก่ ระดับถูกต้อง ระดับความคล่องแคล่ว และพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

3. การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการอ่าน

การวัดและประเมินผลเป็นกระบวนการที่ต้องทำควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอนเมื่อผู้สอนดำเนินการสอนแบบใดก็ควรที่จะวัดและประเมินผลให้ตรงกับสิ่งที่ต้องการวัดการอ่านภาษาอังกฤษในปัจจุบันครูผู้สอนได้ฝึกและสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจเพื่อรับสารตามที่คุณเขียนต้องการส่ง

วรพรรณ สิทธิเลิศ (2537, หน้า 16) ได้กล่าวว่ารูปแบบของแบบทดสอบที่ใช้ในการประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจการประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจที่นิยมใช้ 2 แบบ คือ

1. แบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) ได้แก่ แบบทดสอบแบบความเรียงที่ให้ผู้เรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านโดยเขียนคำตอบเป็นประโยคหรือเป็นข้อความ

2. แบบทดสอบแบบปรนัย (Objective Test) ได้แก่ แบบทดสอบแบบเลือกตอบแบบถูกผิด แบบจับคู่และแบบเติมคำ เป็นต้น

ในการวัดและประเมินผลการอ่านภาษาอังกฤษมีจุดมุ่งหมาย เพื่อวัดความเข้าใจในการอ่านนั้นส่วนมากนิยมใช้แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) เพราะการตรวจให้คะแนนสะดวก รวดเร็ว มีความเที่ยงตรงต่อการคิดค่าคะแนน ใครจะตรวจผลออกกันทุกประการ นอกจากนี้ยังกล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบว่าสามารถถามได้ครอบคลุมเนื้อหาในหลาย ๆ ด้านและสามารถ วัดได้กับนักเรียนทุกระดับ ได้สรุปข้อดีของแบบทดสอบชนิดเลือกตอบว่าเป็นแบบทดสอบ ที่มีความเชื่อมั่นสูงสะดวกในการให้คะแนน เพราะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวและ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบน้อย แต่แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบก็มีข้อเสีย คือ การที่จะสร้างแบบทดสอบชนิดนี้ได้ต้องใช้เวลาในการสร้างมากแต่เมื่อเปรียบเทียบกับข้อดี ของแบบทดสอบชนิดนี้ที่มีอยู่หลายประการข้อสอบชนิดนี้ จึงมีความเหมาะสมที่จะใช้ ทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่าน สำหรับสิ่งที่ต้องการจะวัดและประเมินการอ่าน เพื่อความเข้าใจ โดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัยแบบเลือกตอบนี้ได้ให้ความเห็นว่าควรประเมิน ด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. โครงสร้างประโยคโดยวัดและประเมินในระดับตีความ ประโยคหรือข้อความ (Paraphrase) ด้วยการกำหนดประโยคหรือวลีมาให้แล้วให้เลือก ประโยค หรือวลีที่มีโครงสร้างแตกต่างจากประโยคที่กำหนดให้แต่ยังคงรักษาเนื้อหาและ ความหมายเดิมไว้
 2. ใจความสำคัญและรายละเอียดสำคัญ เช่น ให้เลือกเรื่อง ที่เหมาะสมกับข้อความที่อ่านในการวัดและประเมินผลระดับนี้ผู้อ่านจะต้องวิเคราะห์ประโยค ต่าง ๆ ที่อ่านมากกว่า 1 ประโยคจึงจะตั้งชื่อเรื่องได้
 3. ใจความของเรื่องซึ่งปรากฏโดยนัย คือ ไม่ปรากฏโดยตรง ในเนื้อเรื่อง แต่ผู้อ่านจะต้องตีความหมายให้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนเขียนไว้
- อัจฉรา วงศ์โสธร (2544, หน้า 150-151) ได้กล่าวถึงการประเมินผล การอ่านว่าการประเมินผลการอ่าน ประกอบด้วย ขั้นตอนต่อไปนี้
1. ชั้น กลไก คือ การออกเสียง
 2. ชั้น ความจำ คือ อ่านข้อความและเข้าใจความหมายจากที่ได้ เรียน และท่องจำไว้
 3. ชั้น ถ่ายโอน คือ การนำความรู้ ความจำมาใช้ในการอ่าน ข้อความใหม่ ๆ ได้เข้าใจ

4. **ชั้นสื่อสาร** คือ การอ่านโดยเสรี เพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดต่าง ๆ มิได้กล่าวถึงตรง ๆ ผู้อ่านต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินสารที่อ่านได้

นอกจากนี้ อัจฉรา วงศ์โสธร (2544, หน้า 154-155) กล่าวว่า การประเมินทักษะการอ่านสามารถใช้เกณฑ์กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อย และเกณฑ์กำหนดความสามารถแบบรวมในการรับสาร หรืออาจใช้เกณฑ์ทั้งสองแบบประยุกต์เข้าด้วยกันโดยให้น้ำหนักเกณฑ์แบบรวมมากกว่าเกณฑ์แบบย่อย ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ สามารถเข้าใจศัพท์และสำนวนที่ใช้
2. ความรู้ด้านไวยากรณ์ สามารถใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์

ในการทำความเข้าใจ

เกณฑ์กำหนดความสามารถทางการอ่าน

1. ความสามารถเรียงเรียงความ ได้แก่ การอ่านแล้วเข้าใจความสามารถแสดงความเข้าใจโดยการตอบคำถามด้วยถ้อยคำที่เรียงเรียงใหม่โดยได้ใจความเดิมหรือเลือกตอบและเรียงลำดับข้อความเป็น 1, 2, 3 ได้

2. ความสามารถอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด สามารถโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าเป็นรายละเอียดสนับสนุนหรือเป็นรายละเอียดที่แย้งกันเพื่อให้ข้อมูลตรงกันข้ามตลอดทั้งเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดด้วยกัน

3. ความสามารถอ่านจับใจความสำคัญ คือ สามารถระบุแก่นเรื่อง หัวเรื่องและใจความสำคัญของเรื่องที่ได้เกี่ยวกับสรรพนามคำเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบท ที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ ขออนุญาต เป็นต้น

4. ความสามารถวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อความ และสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา คือ สามารถใช้ความรู้ด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ ความเข้าใจสิ่งที่อ่านและความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ สัทภาษาที่ใช้ในบทอ่านที่เป็นตัวกระตุ้นวิเคราะห์ ประเมินและสรุปได้ว่าสารที่อ่านนั้นว่าเป็นสารประเภทใด สัทภาษาที่ใช้เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เจตนา ทศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่ สามารถวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุผลที่เกิดขึ้นต่อความมั่นใจน่าเชื่อถือของสมมุติฐานที่ผู้เขียนตั้งไว้ความเป็นไปได้

ของข้อสรุป ตลอดจนสามารถประเมินประสิทธิผลของบทอ่านนั้นได้ว่ามีความชัดเจนเข้าสู่ประเด็นอย่างไม่อ้อมค้อม และใช้ภาษาได้อย่างกระชับหรือไม่ ความสามารถระดับนี้เป็นระดับสูง ซึ่งต้องอาศัยความรู้ระดับต้น ๆ เป็นพื้นฐานการกำหนดระดับความสามารถข้างต้น เป็นลำดับขั้นตอนที่ขึ้นต่อกัน และสามารถกำหนดความสามารถตามเกณฑ์ โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่าเป็นระดับ ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ไม่มีความสามารถ

ระดับ 2 หมายถึง มีความสามารถน้อย

ระดับ 3 หมายถึง มีความสามารถพอประมาณ

ระดับ 4 หมายถึง มีความสามารถมาก

ระดับ 5 หมายถึง มีความสามารถยอดเยี่ยม เป็นต้น

ความสามารถแบบรวมในการรับสาร หรืออาจใช้เกณฑ์ทั้งสองแบบประยุกต์เข้าด้วยกันโดยให้น้ำหนักเกณฑ์แบบรวมมากกว่าเกณฑ์แบบย่อย ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ สามารถเข้าใจศัพท์และสำนวนที่ใช้
2. ความรู้ด้านไวยากรณ์ สามารถใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์

ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสรรพนามคำเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบท ที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ ขออนุญาต เป็นต้น

Heaton (1975, pp. 103-125) ได้เสนอแนวทางในการวัดและประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยวิธีดังกล่าวครอบคลุมถึงสิ่งต่อไปนี้

1. คำศัพท์การเดาคำศัพท์โดยใช้ข้อความบริบทที่อยู่รอบ ๆ เพื่อให้ได้ความหมายที่ถูกต้องเหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ
 2. ใจความสำคัญหรือใจความหลักของเรื่องหรือข้อความที่อ่าน
 3. รายละเอียดในเรื่องที่อ่าน
 4. การสรุปเรื่องและตีใจความที่ปรากฏโดยนัยหรือเรื่องที่ไม่ปรากฏอยู่ในข้อความหรือบริบท
 5. อารมณ์ความรู้สึกและเจตนาอารมณ์ของผู้เขียน
 6. ความสัมพันธ์ของข้อความหรือประโยคที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง
 7. โครงสร้างของประโยคโดยการแปลความประโยคหรือ
- โดยการกำหนดประโยคมาให้ 1 ประโยคแล้วเลือกประโยคเทียบเคียงที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดให้

ลินจง จันทรวราหิตย์ (2542, หน้า 49) กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านของแต่ละคนไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา วุฒิภาวะ การฝึกฝนและประสบการณ์ ระดับความเข้าใจสามารถแบ่งได้ 4 ระดับ ดังนี้

1. อ่านออก เป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด เป็นการอ่านมุ่งสะกดตัว พจนานุกรม คำอ่านเป็นคำ ๆ ไป ไม่สามารถสื่อความหมายโดยการฟังได้ทันที

2. อ่านได้ เป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำ หรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความโดยการอ่าน หรือรู้เรื่องที่อ่านหรือฟังผู้อื่นอ่านแล้วรู้เรื่องได้

3. อ่านเป็น เป็นการสื่อความหมายที่ถ้อยโยงความคิด ความรู้จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน ผู้อ่านย่อมเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนและสามารถประเมินผลของสิ่งที่อ่านได้ว่าดีหรือไม่ดีอย่างไร

4. อ่านเป็นและนำข้อคิดสารประโยชน์จากการอ่านไปพัฒนาแนวความคิดและแนวปฏิบัติให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน ใช้สติปัญญาและประสบการณ์เดิมในการแปลความ ถอดความให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ดี การอ่านในระดับนี้ต้องดำเนินการอย่างเป็นกระบวนการอาจต้องใช้การอ่านเป็นมาช่วยด้วย

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 31-32) ได้สรุปความสามารถในการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่านได้อย่างถูกต้องตามตัวสะกดการันต์ อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่าน และการแยกคำ

2. อ่านได้รวดเร็ว (Speed of reading)

3. เข้าใจเรื่องที่อ่านได้รวดเร็ว ฉับไว ถูกต้อง

4. จับใจความสำคัญได้ (Main idea)

5. มีวิจารณ์ญาณในการอ่าน อ่านแล้วสามารถแยกข้อคิดเห็น (Opinion) ออกจากข้อเท็จจริง (Fact) ได้จากข้อความที่ผู้เขียนได้แสดงข้อคิดเห็นไว้ด้วย และความสามารถตีความ (Interpretation) ได้อย่างถูกต้อง

6. อ่านแล้วเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

ในแนวการเขียนสำนวนและรูปแบบ รวมทั้งศิลปะการประพันธ์

7. อ่านแล้วสามารถสังเคราะห์ได้ (Synthesis) เช่น นำความรู้เก่ามาหลอมรวมกับความรู้ใหม่เกิดแนวคิดใหม่ขึ้นมา การอ่านโดยรู้จักเดาคำที่พบว่าสะกดผิด พิมพ์ผิดพิมพ์ตกไป สามารถอ่านปะติดปะต่อคำหรือข้อความได้

8. อ่านแล้วสามารถแสดงความคิดเห็น ประเมินค่า (Evaluation) สิ่งที่ตนอ่านได้อย่างเที่ยงธรรมโดยวิเคราะห์ (Analyzing) วิวิจารณ์ (Criticism, review) กลวิธีเขียนหรือแนวเขียน (Style) ฯลฯ ของงานเขียนนั้นได้อย่างถูกหลักวิชาการ

9. อ่านโดยการกวาดสายตาให้กว้าง (Eye span) และอ่านโดยการกวาดสายตาอย่างรวดเร็ว (Scanning) เช่น อ่านข่าว พาดหัวข่าว ค้นคำศัพท์ และสารบัญ เป็นต้น

10. มีสมาธิในการอ่าน (Concentration)

11. อ่านเร็วเพื่อเลือกหยิบความ เช่น อาจอ่านข้ามคำ (Skimming) เลือกอ่านหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย ฯลฯ

12. อ่านแล้วได้ความรู้ (Knowledge) จดจำได้ และเข้าใจความหมายอย่างถูกต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาเล่าเรียน และในชีวิตประจำวันได้ ทั้งการพูดเขียนและปฏิบัติ

13. อ่านแล้วสามารถอธิบายได้ และปฏิบัติตามขั้นตอนที่อธิบายไว้ในหนังสือได้

14. อ่านแล้วสามารถตอบคำถามจากหนังสือที่อ่านได้

15. อ่านแล้วสรุปได้ (Summarizing)

16. อ่านแล้วรู้จักบันทึกไว้ (Taking note)

17. รู้จักใช้ส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เพื่อที่จะได้เลือกอ่านหัวข้อ และเข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างรวดเร็ว ไม่เสียเวลา สำหรับหนังสือบางเล่มที่ไม่น่าสนใจ หรือทำให้สามารถอ่านหนังสือได้เป็นจำนวนหลาย ๆ เล่ม ในระยะเวลาอันสั้น

18. ไม่มีนิสัยเสียในการอ่าน (Bad habit) ซึ่งทำให้อ่านช้า เช่น ลอยหน้าเวลาอ่าน ทำปากขมขมิบเวลาอ่านในใจ ใช้มือแตะหน้าลายทุกครั้งเวลาเปิดหน้าหนังสือ หรือใช้นิ้วมือชี้ไปด้วยเวลาอ่าน และอ่านย้อนกลับไปมา เป็นต้น

19. สามารถอ่านได้ทั้ง 2 ลักษณะ คือ การอ่านออกเสียงและการอ่านในใจผู้อ่านที่ “อ่านเป็น” จะสามารถอ่านในใจได้อย่างรวดเร็ว

ขจรศักดิ์ สุนลี (2545, หน้า 7) กล่าวว่า ความสามารถในการอ่าน คือ ความสามารถของผู้อ่านในทางการคิดเพื่อทำความเข้าใจ ความหมายของคำ กลุ่มคำประโยค อนุเจตความสัมพันธ์ระหว่างอนุเจต ตลอดจนจนสามารถจับใจความสำคัญ และรายละเอียดจากเรื่องที่อ่านได้

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับความสามารถในการอ่าน พอสรุปได้ว่า ความสามารถในการอ่าน มีการประเมินหลายลักษณะ ได้แก่ แบบทดสอบอัตนัย และแบบทดสอบแบบปรนัย ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้การประเมินผลที่ครอบคลุมในการอ่าน ดังนี้คือ ความสามารถของผู้อ่านในทางการทำความเข้าใจและตีความหมายของบทอ่านได้ โดยสามารถสรุปใจความสำคัญจากบทอ่านได้ แล้วนำความรู้และความเข้าใจที่ได้จากบทอ่านไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

4. การวัดและประเมินผลทางภาษาด้านการเขียน

การเขียน การวัดและการประเมินผลการสอนทักษะการเขียนเป็นขั้นตอนที่บ่งชี้ถึงคุณภาพของผลงานหรือความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จึงต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนการสอน เมื่อการเรียนการสอนในปัจจุบันมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ดังนั้น การประเมินผลก็ต้องมุ่งวัดและประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายของผู้เรียนการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษนั้นสามารถทำได้หลายวิธีด้วยกันจะโดยการทดสอบหรือไม่ทดสอบก็ได้ การวัดและประเมินโดยไม่มีการทดสอบทำได้โดยสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น ความสนใจและความเอาใจใส่ในการเรียน ความร่วมมือในการทำกิจกรรมความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายรวมทั้งประเมินจากการทำแบบฝึกหัดความถูกต้องของการเขียนคำศัพท์และประโยค เป็นต้น

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 172-174) ได้แนะนำการตรวจงานเขียนของครูผู้สอนไว้ ดังนี้

1. การให้ระดับคะแนน A, B, C หรือ 7/10, 8/10, 9/10 การให้คะแนนแบบนี้เป็นการประเมินการเขียนโดยรวม ควรพิจารณาจากความถูกต้องทางไวยากรณ์ ความสามารถในการใช้ภาษาสื่อความคิด การจัดเรียบเรียง และพัฒนาความคิด เรื่องราวที่เขียนดีและเหมาะสมเป็นเกณฑ์ด้วย โดยอาจแบ่งคะแนนในด้านต่าง ดังนี้

1.1 กลไกการใช้ภาษา 20%

1.2 การใช้ศัพท์ 20%

1.3 ไวยากรณ์ 30%

1.4 การจัดองค์ประกอบงานเขียน 30% รวม 100%

2. การแสดงความคิดเห็นต่องานเขียน เป็นการแสดงความคิดเห็นต่องานเขียนของนักเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเห็นทั้งจุดเด่นและข้อด้อยของงานเขียน กล่าวชมสิ่งที่นักเรียนเขียนดีแล้ว แล้วชี้ประเด็นให้นักเรียนเห็นจุดที่ยังบกพร่องและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไข

3. การตรวจแก้ไขที่ผิด ซึ่งที่ผิคนักเรียนเขียนมานั้น ครูควรวิเคราะห์ว่าเกิดจากสาเหตุใด ผิดเพราะนักเรียนไม่รู้ หรือผิดเพราะความสะเพร่าเล็กน้อย

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544, หน้า 251) ได้สรุปมาตรฐานการประเมินผลความสามารถของผู้ใช้ภาษามีทั้งหมด 7 ระดับความสามารถที่ประเมินนั้น เป็นความสามารถในด้านการสื่อสารเท่ากับความสามารถด้านกฎเกณฑ์ทางภาษา

ระดับที่ 1 สามารถคัดลอกภาษาอังกฤษตามตัวอย่างได้

ระดับที่ 2 สามารถเขียนตามคำบอกที่ซ้ำ ๆ ได้ แต่ยังมีที่ผิดต้องแก้ไขและสามารถที่จะเปลี่ยนคำบางคำในประโยคที่ให้ เช่น เปลี่ยนจาก She wrote with a pen. เป็น She wrote with a pencil. หรือ She is writing with a pen.

ระดับที่ 3 สามารถเขียนประโยคเดี่ยว ๆ หรือข้อความที่ท่องจำมาได้ แต่ยังมีผิดพลาดเรื่องไวยากรณ์ ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนอยู่ มีความสามารถเขียนข้อความต่อเนื่องกันน้อยมาก พอที่จะเขียนเปลี่ยนแปลงเนื้อความให้ได้บ้าง ในด้านเนื้อหาเท่านั้น ยังเปลี่ยนแปลงด้านลีลา ภาษาของการเขียนไม่ได้และจำเป็นต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 4 สามารถเขียนเนื้อความต่อเนื่องภายใต้หัวข้อที่คุ้นเคยได้ และรายงานเห็นการให้ข่าวสารที่เป็นจริงได้ แต่ยังมีการใช้รูปประโยคที่ผิดอยู่ ความสามารถในการเขียนพยางค์วิธีการต่าง ๆ ยังมีน้อยมาก และยังคงต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 5 มีความสามารถเขียนเนื้อความต่าง ๆ เช่น บรรยายพรรณนาจากเรื่องหนึ่งไปอีกเรื่องหนึ่งได้ แต่ยังมีอิทธิพลของการเขียนแบบภาษาไทยหลงเหลืออยู่ สามารถเขียนวิธีต่าง ๆ ตามต้องการได้ มีการใช้พจนานุกรมบ้างและมีการเขียนที่ช้ากว่าเจ้าของภาษาเขียนได้

ระดับที่ 6 สามารถเขียนเนื้อความทุกแบบ และเขียนทุกวิธีได้ โดยไม่ผิดไวยากรณ์ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนเลย มีการใช้รูปประโยคและคำศัพท์แบบต่าง ๆ เพื่อการเขียนวิธีต่าง ๆ และไม่จำเป็นต้องใช้พจนานุกรมกรม ต่างจากเจ้าของภาษาในการใช้ศัพท์บางคำ สีสลาภาษา และยังเขียนซ้ำว่าเจ้าของภาษาเล็กน้อย

ระดับที่ 7 มีความสามารถในการเขียนระดับเดียวกับเจ้าของภาษา คือ จะถูกจำกัดเฉพาะความรู้ที่มีและเซาร์ปัญญาเท่านั้น ระดับนี้เป็นระดับความสามารถของผู้ที่เคยทำงานในสภาวะที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นประจำ

กรมวิชาการ (2545, หน้า 252) ได้เสนอรูปแบบเกณฑ์การวัดและการประเมินผลในทำนองเดียวกัน ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. เกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม (Holistic Rating Scales)

เป็นแนวทางการให้คะแนนแบบภาพรวม โดยนำองค์ประกอบสำคัญที่บ่งบอกถึงผลงานที่คาดหวังมาจัดทำเป็นรายการ ระบุคำอธิบายที่บรรยายลักษณะของเกณฑ์ในแต่ละรายการเรียงต่อกัน มีระดับคะแนนที่ชัดเจน ซึ่งกำหนดเพียงคะแนนเดียวและมีความสะดวกในการตรวจคะแนน ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม คือ เกณฑ์การประเมินการสอบการเขียนมีรายละเอียดของแต่ละระดับ ดังนี้

ระดับที่ 6 คือ มีความสามารถในการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียบเรียง และพัฒนาเนื้อหาได้ดี รายละเอียดของเนื้อหาเหมาะสมชัดเจนสนับสนุนประเด็นหลักและมีข้อผิดพลาดการแสดงออกทางความคิด ใช้ภาษาอย่างมั่นใจ และมีรูปแบบประโยคหลากหลายและเลือกคำได้เหมาะสม

ระดับที่ 5 คือ มีความสามารถในการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียบเรียง เนื้อหาโดยทั่วไปดี รายละเอียดของเนื้อหาเหมาะสมสนับสนุนประเด็นหลัก และมีแสดงความคิดเห็นแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของรูปแบบประโยคและลักษณะของคำศัพท์ แม้ยังมีข้อผิดพลาดในบางครั้ง

ระดับที่ 4 คือ มีความสามารถในการเขียนเกี่ยวกับหัวข้อมากในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ครบถ้วน การเรียบเรียงเนื้อหาในระดับหนึ่ง มีรายละเอียดบางส่วนมีเนื้อหาเหมาะสมสนับสนุนประเด็นหลักและมีแสดงความคิดเห็นบ้าง การใช้โครงสร้างไวยากรณ์ ในประโยคดี ปานกลางยังมีข้อผิดพลาดอยู่

ระดับที่ 3 คือ การเขียนที่ยังมีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน 1 ข้อ หรือมากกว่า เช่น การเรียบเรียงและการพัฒนาเนื้อหาไม่เหมาะสมเพียงพอ หรือมีรายละเอียดที่ดีเพียงพอที่สนับสนุนใจความรวม มีการเลือกใส่คำหรือรูปแบบคำไม่เหมาะสม เห็นได้ชัดเจน อีกทั้งโครงสร้างประโยคและการใช้ภาษาไม่ถูกต้องมาก

ระดับที่ 2 คือ การเขียนระดับที่มีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน 1 ข้อ หรือมากกว่า เช่น การเรียบเรียงเนื้อหาที่ไม่เป็นระบบ มีรายละเอียดน้อยไม่มีข้อมูลเฉพาะเจาะจง และโครงสร้างและการใช้ประโยคผิดพลาดมากและผิดซ้ำ ๆ

ระดับที่ 1 คือ การเขียนที่เนื้อหาไม่ชัดเจนในการเขียนที่รุนแรง การเขียนไม่ตรงประเด็น ไม่สามารถสื่อความได้

ระดับที่ 0 คือ งานเขียนที่ได้ค่า 0 เนื่องจากการเขียนที่ไม่มีการแสดงความรู้ มีเพียงการคัดลอกหัวข้อหรือการประกอบตัวอักษรเข้าด้วยกันเท่านั้น

2. เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rating Scales)

เป็นแนวทางการให้คะแนนแบบแยกส่วน กล่าวคือ พิจารณาแนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาเป็นประเด็นแต่ละส่วนของงานที่ลักษณะการตอบจำกัด ซึ่งแต่ละส่วนจะต้องกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีนิยามศัพท์หรืออธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับให้ชัดเจน และการกำหนดเกณฑ์ส่วนใหญ่จะไม่เกิน 4 ด้าน เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วนนี้ง่ายต่อการประเมินค่า และมีความน่าเชื่อถือในการประเมิน

ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในทักษะการเขียนนั้น ได้มีผู้แบ่งระดับความสามารถในการเขียนไว้ ดังนี้

Willcrit (1976, อ้างถึงใน สุณิสา เกียวกุล, 2545, หน้า 57)

ให้ความหมายระดับความสามารถภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

ระดับที่ 1 สามารถคัดลอกภาษาอังกฤษตามตัวอย่างที่ให้ไว้

ระดับที่ 2 สามารถเขียนตามคำบอกที่ซ้ำ ๆ ได้ แต่ยังมีผิดพลาดต้องแก้ไขและพอที่จะเปลี่ยนคำบางคำในประเภทเดียวกันที่ให้ เช่น เปลี่ยนจาก She wrote with a pen. เป็น She wrote with a pencil. ได้

ระดับที่ 3 สามารถเขียนประโยคเดียว ๆ และข้อความที่ท่องจำได้ แต่ยังมีความผิดพลาดตัวสะกดและเครื่องหมายวรรคตอนอยู่มีความสามารถเขียนข้อความต่อเนื่องกันน้อยมาก พอที่จะเขียนเปลี่ยนแปลงเนื้อความที่ได้บ้างในด้านเนื้อหาเท่านั้น ยังเปลี่ยนแปลงลีลาภาษาของการเขียนไม่ได้และจำเป็นต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 4 สามารถเขียนเนื้อหาความต่อเนื่องภายใต้หัวข้อที่คุ้นเคยได้ และรายงานเหตุการณ์ข่าวสารที่เป็นจริงได้ แต่ยังมีการใช้รูปประโยคที่ผิดอยู่ ความสามารถในการพลิกแพลงวิธีการต่าง ๆ ยังมีน้อยมาก และยังคงต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 5 มีความสามารถเขียนเนื้อหาความต่าง ๆ เช่น บรรยายพรรณนาจากเรื่องหนึ่งไปอีกเรื่องหนึ่งได้ แต่ยังมีอิทธิพลของการเขียนแบบภาษาแม่หลงเหลืออยู่ และยังเขียนไม่ถนัดเท่ากับการเขียนภาษาไทย เพราะติดแบบการเขียนภาษาแม่ สามารถเขียนวิธีต่าง ๆ ตามต้องการได้มีการใช้พจนานุกรมบ้าง และมีการเขียนที่ซ้ากว่าเจ้าของภาษาเขียนได้

ระดับที่ 6 สามารถเขียนเนื้อหาความทุกแบบและเขียนทุกวิธีได้ โดยไม่ผิดไวยากรณ์ตัวสะกดและเครื่องหมายวรรคตอน มีการใช้รูปประโยคและคำศัพท์ที่แบบต่าง ๆ และไม่จำเป็นต้องใช้พจนานุกรม ต่างจากเจ้าของภาษาในการใช้คำศัพท์ บางคำที่ผิดลีลาภาษาและยังเขียนซ้ากว่าเจ้าของภาษาเล็กน้อย

ระดับที่ 7 มีความสามารถในการเขียนระดับเดียวเจ้าของภาษา คือ จะถูกจำกัดเฉพาะความรู้ที่มีและเซาร์ปัญญาเท่านั้น ระดับนี้เป็นระดับความสามารถของผู้ที่เคยทำงานในสภาวะที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษอยู่ประจำ

การวัดและประเมินผลความสามารถทางการเขียนภาษาส่วนใหญ่ จะเน้นการวัดและประเมินจากองค์ประกอบที่สำคัญทางภาษา ได้แก่ เนื้อหา การเรียบเรียงความคิด การใช้ไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ และกลไกในการเขียน และมีการเสนอเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมการตรวจให้คะแนนงานเขียนมากที่สุด ในการตรวจให้คะแนนงานเขียนภาษาอังกฤษสามารถทำได้ 3 รูปแบบ คือ

1. การตรวจโดยการวิเคราะห์ (Analytic Method) เป็นการตรวจ โดยการแยกคะแนนเป็นส่วน ๆ ตามองค์ประกอบของการเขียนภาษาอังกฤษ การกำหนดน้ำหนักคะแนนของแต่ละองค์ประกอบขึ้นอยู่กับระดับความสามารถของผู้เรียน

2. การตรวจโดยอาศัยความประทับใจ (Impression Method) เป็นการตรวจที่ใช้ความรู้สึกของผู้ตรวจเป็นเครื่องตัดสิน

3. การตรวจโดยภาพรวม (Holistic Method) จะเน้นความสำคัญของการสื่อความหมายข้อผิดพลาดด้านกลไกที่เป็นจุดย่อย ๆ และรบกวนสื่อสารเพียงเล็กน้อยจะถูกหักคะแนนน้อยมาก

Hughes (2000, pp. 91–93) ได้จำแนกเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Scoring) โดยพิจารณาเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

1. การใช้ไวยากรณ์ (Grammar)

6 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเกือบทั้งหมด

5 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

4 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเพียง 50%

มีบางครั้งที่จะต้องอ่านซ้ำเพื่อเพิ่มความเข้าใจยิ่งขึ้น

3 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเพียงบางส่วน

ซึ่งบางครั้งไม่เข้าใจชัดเจนเพียงพอ

2 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเพียงเล็กน้อย

ผู้ประเมินต้องอาศัยการตีความด้วยตนเอง

1 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำไม่ถูกต้อง ยกต่อ

ความเข้าใจ

2. การใช้คำศัพท์ (Vocabulary)

6 คำศัพท์และสำนวนที่ใช้เหมาะสมคล้ายกับเป็นผู้เขียนเจ้าของ

ภาษา

5 บางครั้งคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ไม่เหมาะสม อาศัยคำศัพท์

อื่นมาสื่อความหมายแทนได้

4 ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม การสื่อความหมายจำกัดเล็กน้อย

เนื่องจากคำศัพท์ไม่เพียงพอ

3 คำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างจำกัดบางส่วนและการสื่อความหมาย

คลุมเครือ

2 คำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างจำกัดและผิดวัตถุประสงค์ ผู้ประเมิน

ต้องตีความหมายด้วยตนเอง

1 คำศัพท์ที่ใช้จำกัดมาก ยกต่อความเข้าใจ

3. กลไกการเขียน (Mechanics)

6 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเกือบทั้งหมด

5 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

- 4 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียง 50%
ต้องอ่านซ้ำเพื่อความเข้าใจ
- 3 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียงบางส่วน
ซึ่งบางครั้งไม่เข้าใจชัดเจนเพียงพอ
- 2 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียงเล็กน้อย
ผู้ตรวจต้องอาศัยการตีความด้วยตนเอง
- 1 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนไม่ถูกต้องเกือบ
ยากต่อการเข้าใจ
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)
- 6 ตัวเลือกของโครงสร้างและศัพท์ไม่เปลี่ยนแปลงเหมาะสม
คล้ายกับเป็นผู้เขียนเจ้าของภาษา
- 5 ตัวเลือกของโครงสร้างและศัพท์บางครั้งไม่เปลี่ยนแปลง
การสื่อสารติดขัดบางส่วน
- 4 การใช้ไวยากรณ์ หรือคำศัพท์โดยทั่วไปไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม
- 3 การใช้ไวยากรณ์ หรือคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ติดขัดบางส่วน
ทำให้การสื่อสารติดขัดบางครั้ง
- 2 การใช้ไวยากรณ์ หรือคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ทำให้การสื่อสาร
ติดขัดไม่ได้ใจความ
- 1 สื่อสารไม่ได้เนื่องจากการใช้ไวยากรณ์ หรือคำศัพท์ไม่ถูกต้อง
ทำให้สับสน
5. รูปแบบและการเรียบเรียง (Form and organization)
- 6 การเรียบเรียงดี ซึ่งสามารถสื่อความหมายเชื่อมโยงเนื้อหาดี
ลักษณะคล้ายกับผู้เขียนเจ้าของภาษา
- 5 สื่อต่าง ๆ เรียบเรียงได้ดี สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นบางครั้ง
แต่ยังสื่อสารยังมีข้อบกพร่องอยู่
- 4 การเรียบเรียงยังไม่เพียงพอในบางส่วน มีการตรวจซ้ำ
อีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เห็นความชัดเจน
- 3 เนื้อหาสามารถเชื่อมโยงเรียบเรียงกันได้เล็กน้อย แต่ผู้ประเมิน
สามารถพิจารณาเหตุผลการเรียบเรียงได้บ้าง

2 การนำเสนอความคิดเห็นหลาย ๆ ความคิด ขาดความ
เชื่อมโยงกัน

1 การเรียบเรียงเนื้อหาการสื่อสารไม่ต่อเนื่อง

จากการศึกษา สรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลการเขียนที่ผู้วิจัยสนใจ ได้แก่
การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ของผู้เขียน และเขียนให้ข้อมูล
เกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

แผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ
ตามวัตถุประสงค์ มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, หน้า 205) ได้ให้ความหมายของแผน
การจัดการเรียนรู้ว่า แผนการสอน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อการสอน
การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 278) ได้ให้ความหมายของแผน
การจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้การใช้สื่อ การสอน การวัดผล
ประเมินผล ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรือแผน
การจัดการเรียนรู้เป็นแผนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นจากคู่มือครูหรือแนวการสอนจากกรมวิชาการ
ทำให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างไร ใช้สื่ออะไรและวัดผล
ประเมินผลโดยวิธีใด

สุวิทย์ มูลคำ (2551, หน้า 58) ได้ให้จำกัดความของแผนการจัดการเรียนรู้
คือ แผนการเตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า อย่างเป็นระบบ
และจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรโดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียน
การสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์
จะให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด (สติปัญญา/เจตคติ/ทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียน
การสอนวิธีใด ใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใด และจะประเมินผลอย่างไร

ลำลี รักสุทธิ (2553, หน้า 16) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการหรือโครงสร้างที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อการปฏิบัติการสอนในวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

วันชัย แยมจันทร์ฉาย (2554, หน้า 26) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึง การวางแผนล่วงหน้าเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยจัดทำเป็นเอกสาร เนื้อหาความรู้สื่อการเรียนการสอน กิจกรรมและการประเมินผล

จากที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้เป็นแนวทางการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบการสอนวิชาใดวิชาหนึ่งที่เตรียมไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2545, หน้า 58) กล่าวถึง ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาศาสตร์การศึกษา
2. ช่วยให้ครูผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่จะทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง และทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย
3. ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่าจะสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดและประเมินผลอย่างไร
4. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนเฝ้าศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จะจัดหาและใช้ สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล
5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอน (จัดการเรียนรู้) แทนได้
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษ
7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอนสำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่ง และวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

3. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้มากมายหลากหลาย ดังนี้

1. หัวเรื่องของแผนการจัดการเรียนรู้
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. เนื้อหา
5. กิจกรรมการเรียนการสอน
6. สื่อการเรียนการสอน
7. การวัดผลประเมินผล
8. ภาคผนวก หรือเอกสารประกอบท้ายแผน
9. ความคิดเห็นของผู้ตรวจ
10. ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้หรือผลการสอน

สุพล วังสินธ์ (2545, หน้า 5) กล่าวว่า ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยดำเนินการสอนบรรลุเป้าหมาย จุดประสงค์การเรียนรู้มีหลายข้อแตกต่างกันไป แต่ส่วนที่ขาดไม่ได้จะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1. เนื้อหาสาระ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อการเรียนการสอน
5. การวัดและประเมินผล

ชวลิต ชูกำแหง (2551, หน้า 56) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/จุดประสงค์การเรียนรู้
2. สาระการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. การวัดผลและการประเมินผล
5. สื่อการเรียน/แหล่งการเรียนรู้
6. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

7. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

8. บันทึกผลหลังการใช้แผนการเรียนรู้

9. ภาคผนวก/หมายเหตุ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 282) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ หน่วยที่สอน และสาระสำคัญของเรื่อง
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. สาระการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. วัดผลประเมินผล

จากที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ หัวเรื่องของแผนการจัดการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ภาคผนวก หรือเอกสารประกอบท้ายแผน ความคิดเห็นของผู้ตรวจผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ หรือผลการสอน

4. ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

มีนักวิชาการได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ต่าง ๆ ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 288) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่จะสอน
 - 1.1 จุดประสงค์ประจำวิชา
 - 1.2 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
 - 1.3 คำอธิบายรายวิชา
 - 1.4 โครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา
 - 1.5 การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้
 - 1.6 แผนการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวการสอนของกรมวิชาการ

2.1 ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละช่วงชั้นและระดับชั้น ว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ เพื่อเพิ่มเติมอีกให้สมบูรณ์

2.2 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่ ถ้าไม่สอดคล้องควรปรับและนำมาเขียนในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจนต่อไป

2.3 นำกิจกรรมในแนวการสอนมาพิจารณาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

3. ชั้นเขียนแผนการจัดการการเรียนรู้

ชั้นการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เป็นขั้นสำคัญ ซึ่งผู้เขียนต้องวางแผนอย่างรอบคอบ โดยกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลา กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง กำหนดสื่อการสอนและการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การสอน อย่างไรก็ตาม ควรได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร กล่าวคือ ควรได้จัดการเรียนการสอนเป็นกระบวนการ และใช้กระบวนการต่าง ๆ เช่น กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการ 9 ประการ เพื่อให้ นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

ชวลิต ชูกำแหง (2550, หน้า 57) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์การเรียนรู้) เป็นการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค หรือหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดให้ ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณธรรมจริยธรรมและค่านิยม

2. สาระการเรียนรู้ (สาระสำคัญ) เป็นการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ด้านความรู้ โดยการวิเคราะห์ในหัวเรื่องต่อไปนี้

2.1 เลือกและขยายสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักเรียน ชุมชน และท้องถิ่น

2.2 ต้องมีความเที่ยงตรง ปฏิบัติได้จริง ทันสมัย และเป็นตัวแทนความรู้

2.3 มีความสำคัญในแนวกว้างและลึกน่าสนใจ เรียนรู้ จากง่ายไปหายาก มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์กระบวนการ จัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์ในหัวเรื่องดังต่อไปนี้

3.1 เลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน

3.2 เลือกรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.3 เน้นให้นักเรียนทำกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง

3.4 เน้นกิจกรรมที่ปฏิบัติต้องทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและชีวิตจริง

3.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนและถ่ายทอดการเรียนรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ ๆ พร้อมทั้งทำให้เกิดความจำระยะยาว

3.6 ตรวจสอบความเข้าใจ โดยให้นักเรียนสรุป ทั้งส่งเสริมให้เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ และสิ่งที่เรียนต่อไป

4. กระบวนการวัดผลประเมินผล มีหลักการ ดังนี้

4.1 วิธีการวัดผลประเมินผล ต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

4.2 ใช้วิธีวัดที่หลากหลาย

4.3 เลือกใช้เครื่องมือที่มีความเชื่อมั่น

4.4 การแปรผลการวัดการประเมินผล เพื่อนำไปสู่การพัฒนา และปรับปรุง

5. แหล่งการเรียนรู้ให้มีการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียนจากธรรมชาติ ความงาม ความจริง ความดี จิตนาการ และเครือข่ายต่าง ๆ

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการเขียนแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ เป็นงานสำคัญอย่างยิ่ง ของครูผู้สอน เพราะเป็นการเตรียมความพร้อมของการสอน ที่สมบูรณ์ ซึ่งจะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างแท้จริง

5. การประเมินแผนการเรียนรู้

การประเมินแผนการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุม เพื่อการปรับปรุงแก้ไข

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 170) ได้กล่าวถึงการประเมินแผนการเรียนรู้ไว้ 3 ระยะ ดังนี้

1. การประเมินแผนการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้ ซึ่งเป็นการตรวจสอบแผนการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอนจริง ว่าเป็นแผนการเรียนรู้ที่เขียนได้ถูกต้องตามรูปแบบ การเขียนแผนการเรียนรู้หรือไม่ แต่ละหัวข้อในแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้อง ครอบคลุมถูกต้องตามหลักวิชาและที่สำคัญแผนการจัดการเรียนรู้นั้นเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นสำคัญหรือไม่ มีและไม่มีสิ่งใดที่ยังขาดตกบกพร่องควรปรับปรุงแก้ไข

2. การประเมินแผนการเรียนรู้ระหว่างนำไปใช้ เป็นการตรวจสอบ การปฏิบัติไปตามแผนการเรียนรู้ โดยสังเกตและบันทึกปัญหา หรือข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่ทำให้การเรียนการสอน ไม่เป็นไปตามที่วางแผน หรือไม่ประสบผลสำเร็จ และประเด็น ที่ควรแก้ไขปรับปรุงต่อไป

3. การประเมินแผนการเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดการใช้เป็นการประเมินภาพรวม เมื่อสอนจบแต่ละหน่วยหรือบท และเมื่อสอบจบทั้งรายวิชา เพื่อให้ได้ข้อสรุปว่าเมื่อจัดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนรู้ที่จัดทำไว้แล้วนั้น บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างไร

สรุปว่า ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้นั้นต้องรู้จักความหมาย รู้จัก องค์ประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ สารระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหากิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ลักษณะ ของแผนที่ดี การเขียนต้องมีลำดับขั้นตอน เมื่อเขียนแผนเสร็จแล้วต้องมีการประเมินแผน ซึ่งรวมไปถึงการประเมินองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้อีกก่อนนำไปใช้ เพื่อผู้เรียนจะได้ไปสู่พฤติกรรมที่คาดหวังแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจะแสดงถึง การเตรียมความพร้อมของครูที่จะให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียน ตัวอย่างแบบประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่..... (ชื่อแผน)..... เวลาคาบ
 หน่วยการเรียนรู้ที่..... (ชื่อหน่วย)..... วิชา.....
 ชั้น..... ภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา.....
 ครูผู้สอน..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ระดับการประเมิน 5 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม **มากที่สุด**

4 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม **มาก**

3 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม **ปานกลาง**

2 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม **น้อย**

1 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม **น้อยที่สุด**

ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้						
1	เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัย					
2	เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
3	ส่งเสริมให้นักเรียนมีการพูด/อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
4	ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม					
5	เปิดโอกาสให้นักเรียนค้นพบคำตอบด้วยตนเอง					
6	นักเรียนได้เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน					
7	ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง					
8	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง					
9	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองและเพื่อน					
10	นักเรียนได้นำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
ด้านที่ 2 ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้						
11	เชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเข้ากับชีวิตจริง					
12	ใช้กิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติ					
13	สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับกลุ่ม					
14	เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม/ทีม					
15	จัดสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศการเรียนรู้ที่แจ่มใสและเป็นมิตร					
16	ใช้สื่อสอดคล้องกับเนื้อหา และเทคนิควิธีสอน					
17	จัดกิจกรรมได้สอดคล้อง และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
18	มีการประเมินผล					
19	ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองและเพื่อน					
20	เชื่อมโยงการเรียนรู้บูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น					
รวม						
รวม/สรุปผล ได้ระดับคุณภาพ	/ระดับ.....				

เกณฑ์การแปลความหมาย

90-100 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก
70-89 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
50-69 คะแนน ระดับคุณภาพ ปานกลาง
30-49 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
20-29 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงาน ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคล ในแนวทางที่เค้าพึงประสงค์มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของความพึงพอใจหลายทัศนะ ดังนี้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544, หน้า 12) กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกโดยรวมของบุคคล ที่มีต่อการทำงานในด้านบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติ และได้รับผลตอบแทน คือ ผลที่เป็นที่พึงพอใจทำให้บุคลากรเกิดความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานมีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จึงมีผลต่อประสิทธิภาพของเครื่องมือ

ศุภสิริ โสมาเกตุ (2544, หน้า 49) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคล ที่มีต่อการทำงาน หรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียน จึงหมายถึงความรู้สึกพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ โดยมีความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้สื่ออุปกรณ์การเรียนการสอน และด้านการวัดประเมินผล

ประภาพันท์ พลายจันทร์ (2546, หน้า 5) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ไว้ว่า เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรงแต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมโดยการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นและการแสดงความคิดเห็นนั้น จะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง จึงสามารถวัดความพึงพอใจนั้นได้

ชวลิต ชูกำแหง (2550, หน้า 118) ความพึงพอใจหมายความว่าความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติของผู้ปฏิบัติงานแต่ละคน ที่มีต่องานและปัจจัยหรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับงานนั้น ๆ จนสามารถตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานทั้งด้านร่างกาย และจิตใจตลอดจนสามารถลดความเครียดของผู้ปฏิบัติงานให้ต่ำลงได้

Wallerstein (1971, p. 256) ให้ความหมายความพึงพอใจว่าเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ซึ่งสามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น

Good (1973, p. 320) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจว่า หมายถึง ระดับความรู้สึกพอใจ ชอบ รัก ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ และทัศนคติที่ดีของบุคคล ที่มีต่อสิ่งนั้นนั้น

จากความหมายความพึงพอใจที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ชอบ พอใจ หรือโน้มเอียงที่บุคคลมีต่องานที่ตนปฏิบัติ หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความสุขที่เกิดจากการปฏิบัติงาน เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตนทำให้เกิดความรู้สึกดีต่อสิ่งนั้น ๆ

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

กลุ่มทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's of Need) เป็นทฤษฎีด้านความต้องการที่มีชื่อเสียง เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งได้สรุปไว้ว่า มนุษย์ถูกกระตุ้นจากความปรารถนาที่จะได้ครอบครอง ความต้องการเฉพาะอย่าง ซึ่งความต้องการนี้เขาได้ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของบุคคลไว้ว่า บุคคลย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่มีสิ้นสุด ขณะที่ความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกและไม่มีวันจบสิ้น ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่เป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของพฤติกรรมอื่น ๆ ต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองจึงเป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมนั้น ความต้องการของบุคคล เรียงลำดับชั้นตอนความสำคัญเมื่อความต้องการเบื้องต้นได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงต่อไป ลำดับความต้องการของบุคคลมี 5 ชั้นตอน ดังนี้

ทัศนีย์ ทองสว่าง (2549, หน้า 63) ได้กล่าวกับทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้ ดังนี้

1. ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค
2. ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย
3. ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการยอมรับจากเพื่อน
4. ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม
5. ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self-actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

สาระสำคัญของทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ สรุปได้ว่า ความต้องการทั้ง 5 ชั้น ของมนุษย์มีความสำคัญไม่เท่ากัน บุคคลแต่ละคน จะปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับการบำบัดความต้องการในแต่ละชั้นที่เกิดขึ้น การจงใจตามทฤษฎีที่จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งมีความต้องการตามลำดับขั้นที่แตกต่างกัน

ออกไปและความต้องการ ในแต่ละชั้นจะมีความสำคัญกับบุคคลมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่ได้รับตอบสนองความต้องการในลำดับนั้น ๆ

3. การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นเจตคติในทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนักวิชาการ ได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้พอจะสรุปได้ ดังนี้

โยธิน ศันสนยุทธ (2535, หน้า 66 อ้างถึงใน จิราพร หนูสาย, 2550, หน้า 61) กล่าวว่า การสร้างแบบวัดความพอใจสามารถสร้างได้หลายวิธี ได้แก่

1. จะใช้แบบสอบถามโดยผู้สอปร้านจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งทำตั้งแต่ลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ
2. การสัมภาษณ์วิธีวัดความพึงพอใจทางตรงซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพอใจโดยจะใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางการพูด กริยาท่าทาง วิธีนี้จะอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและมีระเบียบแบบแผน

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2535, หน้า 155) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ มีผลทำให้การปฏิบัติงานเกิดความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพของการทำงานและประสิทธิผลของการทำงาน การวัดความพึงพอใจจะทำให้ได้ผลถูกต้องนั้นเป็นเรื่องยาก เนื่องจากความพึงพอใจของบุคคลเหล่านั้นแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง แต่การวัดความพึงพอใจก็สามารถทำได้ โดยให้ผู้ถูกวัดความพึงพอใจบอกถึงกิจกรรมหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เขาชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี แนวคิดเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจแบ่งการวัดออกเป็นหลายลักษณะ ดังนี้

1. การแบ่งแบบวัดตามลักษณะของข้อความที่ถาม

1.1 แบบสำรวจแบบปรนัย (Objective Surveys) เป็นแบบวัดที่มีคำถามและคำตอบให้เลือกตอบ โดยที่ผู้ตอบเลือกคำตอบตามความคิดเห็นและความรู้สึก ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์ด้วยเชิงปริมาณ

1.2 แบบสำรวจเชิงพรรณนา (Descriptive Survivors) เป็นแบบสอบถามที่ผู้ตอบตอบด้วยคำพูดและข้อความและข้อเขียน เขียนเป็นแบบสัมภาษณ์และคำถามปลายเปิดให้ผู้ตอบมีอิสระในการตอบคำถาม ข้อมูลที่ได้รับจะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

2. การแบ่งแบบวัดตามคุณลักษณะของงาน

2.1 แบบวัดความพึงพอใจงานทั่วไป เป็นแบบวัดที่วัดความพึงพอใจของบุคคลที่มีความพึงพอใจกับงานที่ทำอยู่ในหน่วยงาน

2.2 แบบวัดความพึงพอใจเฉพาะเกี่ยวกับงาน ลักษณะของแบบวัดนี้เป็นการวัดความพึงพอใจในงานแต่ละด้าน แบบวัดความพึงพอใจที่นิยมใช้กันมีอยู่ 3 วิธี ดังนี้

- 1) แบบวัดของเทอส์โตน
- 2) แบบวัดของลิเคิร์ท
- 3) แบบวัดของออสกูส

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แบบวัดความพึงพอใจเป็นแบบวัดเจตคติประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเป็นชุดของคำถามที่สร้างขึ้นเพื่อชักนำให้ผู้ตอบแบบวัดแสดงพฤติกรรมความรู้สึกหรือเจตคติ วิธีการวัดความพึงพอใจมีอยู่หลายวิธี เช่น การใช้แบบสอบถามการสัมภาษณ์ การสังเกต สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดมีลักษณะความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท มีการให้ระดับคะแนนแบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
พึงพอใจมาก	ให้ 4 คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
พึงพอใจน้อย	ให้ 2 คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การประเมินคะแนนของแบบวัดความพึงพอใจให้ความหมายดังต่อไปนี้

4.51-5.00 หมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม อยู่ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม อยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม อยู่ในระดับปานกลาง

1.51–2.50 หมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้
วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม อยู่ในระดับน้อย

1.0–150 หมายความว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้
วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม อยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปได้ว่า การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ เป็นแบบวัดทางด้านเจตคติ
ประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเป็นชุดของคำถามที่สร้างขึ้นเพื่อชักนำให้ผู้ตอบแบบวัดแสดง
พฤติกรรม ความรู้สึกหรือเจตคติอันเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ของครูออกมาให้ผู้วัด
ได้ว่าผู้เรียนมีความรู้สึกต่อกิจกรรมที่ผู้สอนได้จัดให้แก่ผู้เรียนมากน้อยเพียงใดและ
เป็นอย่างไร

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

1. ความสำคัญและความหมายการทำงานกลุ่ม

ได้มีผู้ที่ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มไว้และได้กล่าวถึงความสำคัญและ
ความหมายการทำงานกลุ่มไว้ ดังนี้

ทิตนา แชมมณี (2545, หน้า 10–13) ได้กล่าวถึงการทำงานกลุ่ม
สรุปได้ดังนี้ การทำงานกลุ่มในที่นี้มีความหมายเดียวกับการทำงานเป็นทีม หมายถึง
การที่กลุ่มบุคคลเข้ามาร่วมกับปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
ขึ้นอยู่กับปัจจัยและองค์ประกอบหลายประการ การรวมกลุ่มมีลักษณะของการทำงาน
เป็นทีมมีแนวทาง ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกลุ่ม
ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงาน เพื่อให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
2. การติดต่อสื่อสารในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลรวมกลุ่มนั้นจะต้องมี
การสื่อความหมายเดียวกัน เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน
3. การประสานงานในกลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มจำเป็นต้องมีระบบ
การประสานงานเพื่อให้งานของกลุ่มสำเร็จ
4. การตัดสินใจร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่ร่วมกลุ่มต้องมีโอกาส
ตัดสินใจในการทำงานร่วมกันในระดับใดระดับหนึ่ง
5. มีผลประโยชน์ร่วมกัน กล่าวคือ สมาชิกกลุ่มต้องมีโอกาสได้รับ
การจัดสรรตอบแทนที่กลุ่มจะได้รับจากการทำงานร่วมกัน

วัชรา เล่าเรียนดี (2545, หน้า 13) กล่าวว่า พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (Group Working Behaviors) หมายถึง การแสดงออกด้วยคำพูดและการปฏิบัติเพื่อให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จสูงสุด ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนนั้น สมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องยอมรับว่า ผลงานกลุ่มหรือผลสำเร็จของกลุ่มนั้นเป็นผลงานของทุกคน สมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบเท่าเทียมกันต่อผลงานกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วมในการคิด การปฏิบัติ ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ร่วมเสนอและปฏิบัติด้วยความเต็มใจ ดังนั้นในการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นครูจึงต้องคอยติดตาม ดูแลการปฏิบัติงานของกลุ่มโดยตลอดเวลา คอยช่วยคอยปรับแก้ไข พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและกระตุ้นเสริมกำลังใจให้ทุกคนร่วมกันคิดและปฏิบัติอย่างสนุกสนานด้วย

พฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ครูจะต้องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจนชำนาญติดเป็นนิสัย เช่น

1. การแสดงความคิดเห็น เช่น การถาม-ตอบ การแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะ
2. การให้กำลังใจเพื่อน เช่น การพูดสนับสนุนความคิดเห็นของเพื่อน การชื่นชมหรือการพูดกระตุ้นให้เพื่อนถาม-ตอบหรือแสดงความคิดเห็น
3. การรับฟังความคิดเห็น ตั้งใจฟัง พยักหน้ารับ ตอบสนองและสนับสนุน
4. การร่วมมือกับกลุ่ม ร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมปฏิบัติ ต้องคอยช่วยเหลือกัน และการกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับเพื่อน
5. การตั้งใจในการทำงานกลุ่ม เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมาย การร่วมมือกันหาคำตอบ การรวมอภิปรายกับเพื่อนในกลุ่ม

สรุปได้ว่า พฤติกรรมการทำงานกลุ่มคือ การที่ผู้เรียนร่วมกันทำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อค้นหาความรู้หาคำตอบ ในกิจกรรมที่กำลังดำเนินการอยู่ โดยสมาชิกทุกคนต้องเคารพतिकากลุ่ม ทำให้เกิดการพัฒนาคิดเกิดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์ที่วางไว้ และเกิดความสามัคคีในการทำงานเป็นกลุ่ม

2. ทฤษฎีการทำงานกลุ่ม

ทฤษฎีการทำงานกลุ่มเป็นทฤษฎีที่มุ่งเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพยายามสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกกลุ่มได้รับแรงจูงใจในระดับสูงที่สุด เพื่อให้บุคคลสามารถที่จะทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี โดยมีทฤษฎีที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ทฤษฎีการทำงานร่วมกลุ่ม

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542, หน้า 46) ผู้พัฒนาทฤษฎีได้อธิบายหลักการสำคัญของทฤษฎีนี้ว่า การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ 3 ประการ คือ กิจกรรม การกระทำร่วมกัน และความรู้สึก ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามอย่างจะเกี่ยวพันโดยตรงระหว่างกัน กล่าวคือ ถ้าหากว่าบุคคลยิ่งมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากเท่าใด การกระทำร่วมกันและความรู้สึกของพวกเขาจะมีมากขึ้นด้วย บุคคลต่าง ๆ ภายในกลุ่มเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น ไม่เพียงแต่อยู่ใกล้ชิดกันเท่านั้นแต่พวกเขาจะต้องทำการตัดสินใจติดต่อสื่อสาร สนับสนุน ประสานงานและประสบความสำเร็จในเป้าหมายอีกด้วย สมาชิกภายในหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับลักษณะดังกล่าวนี้มีแนวโน้มจะรวมกันเป็นกลุ่มที่มีพลังสูง

2. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนพฤติกรรมของกลุ่ม

ทิตนา แชมมณี (2545, หน้า 15) ผู้พัฒนาแนวคิดของทฤษฎีนี้พยายามจะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและกระบวนการของกลุ่ม ซึ่งจะก่อให้เกิดผลจากการรวมกลุ่ม แนวความคิดจากทฤษฎีนี้จะเป็นพื้นฐานของการทำหน้าที่ในกลุ่มได้อย่างดี แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้ คือ

2.1 ในการรวมกลุ่มจะมีการแลกเปลี่ยนพฤติกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่มีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสื่อสารหรือการแสดงพฤติกรรมที่บุคคลหนึ่งแสดงต่ออีกบุคคลหนึ่ง และจะมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลนั้นด้วย ซึ่งการแสดงพฤติกรรมนี้ จะเป็นการแสดงออกทางด้านการกระทำหรือคำพูดก็ได้ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่ต้องการ

2.2 การเลือกพฤติกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกจะก่อให้เกิดผลของกลุ่มขึ้น ซึ่งอาจประกอบด้วย รางวัลจากการปฏิสัมพันธ์ เช่น ความสบายใจ ความสนุกสนาน ความอึดอึดใจ ความพอใจ และการเห็นคุณค่าของการพยายามกระทำพฤติกรรมนั้นให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่ต้องการ

3. องค์ประกอบของการทำงานกลุ่ม

การทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมจะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความพร้อมของปัจจัยสำคัญด้านต่าง ๆ ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการทำงานกลุ่มที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

ทิตนา แชมมณี (2545, หน้า 139-142) กล่าวถึงองค์ประกอบ
ของการทำงานกลุ่มสรุปได้ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านผู้นำกลุ่ม เป็นบุคคลสำคัญมากในการดำเนินงาน
ของกลุ่มบทบาทและหน้าที่เพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพมี ดังนี้

1.1 บทบาทเกี่ยวกับการทำงานผู้นำ ต้องทำความเข้าใจในจุดหมาย
ของการทำงานและช่วยให้ผู้ร่วมงานเข้าใจตรงกัน วางแผนและขั้นตอนการทำงานร่วมกับ
เพื่อนร่วมงาน แบ่งงานและมอบหมายงานอย่างเหมาะสม ช่วยประสานงานให้กลุ่ม
มีความเข้าใจตรงกัน ในข้อมูลหรือประเด็นต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการบรรลุผลสำเร็จของงาน
ติดตามงาน ประเมินผลงาน สรุปผลงานเป็นระยะและแจ้งให้เพื่อนร่วมงานทราบ ควบคุม
มาตรฐานและผลงานของกลุ่ม

1.2 บทบาทเกี่ยวกับการรวมกลุ่ม จัดระเบียบและควบคุมระเบียบ
ของกลุ่ม ดูแลเอาใจใส่สมาชิกของกลุ่มให้มีการแสดงความคิดเห็นและความสามารถ
อย่างทั่วถึง ให้ทุกคนรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่า เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและต้องการทำงานให้
กลุ่มรับฟังและพิจารณาความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มอย่างทั่วถึง ช่วยทำความเข้าใจ
ในเรื่องการสื่อความหมาย ช่วยให้กลุ่มเข้าใจตรงกันสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นมิตร
ให้เกิดขึ้นในกลุ่ม ไม่ให้เกิดความแตกแยก

2. องค์ประกอบด้านบทบาทสมาชิกกลุ่ม สมาชิกที่ดีต้องมีความรู้
ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนโดยรู้ว่าตนควรจะทำอะไรที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุ
ความสำเร็จสมาชิกจำเป็นจะต้องช่วยเหลือกลุ่มใน 2 บทบาท คือ

2.1 บทบาทในการทำงาน สมาชิกกลุ่มควรเสนอความคิด
หรือวิธีการใหม่ ๆ ในการพิจารณาแก้ไขปัญหาเพื่อให้กลุ่มบรรลุผลตามที่ต้องการ
ให้ข้อมูลข้อเท็จจริงที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม ชี้แจงรายละเอียดต่าง ๆ โดยการให้ตัวอย่าง
หรือทำความเข้าใจกับความคิดหรือข้อเสนอแนะต่าง ๆ และช่วยให้สมาชิกเกิดความกระจ่าง
ในข้อมูล กำหนดมาตรฐานซึ่งกลุ่มจะพยายามก้าวไปให้ถึง ประเมินผลก้าวหน้าของกลุ่ม
ช่วยให้กลุ่มบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้ดียิ่งขึ้น

2.2 บทบาทเกี่ยวกับการรวมกลุ่ม ช่วยสนับสนุนกระตุ้นให้สมาชิก
ทุกคนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ประนีประนอมไกล่เกลี่ยและ
หาทางแก้ปัญหา เมื่อสมาชิกกลุ่มมีความขัดแย้งกัน ช่วยให้เกิดบรรยากาศที่ดี
ด้วยวิธีการต่าง ๆ ในการทำงานร่วมกัน

3. องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงานกลุ่ม คือ วิธีที่กลุ่มใช้ในการทำงาน ผลงานกลุ่มจะดีมากขึ้นเพียงใดขึ้นอยู่กับขั้นตอนวิธีการที่กลุ่มใช้ในการทำงาน ด้วยวิธีการทำงานที่ทุกคนยอมรับว่ามีส่วนช่วยให้การทำงานบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ นั้นมีสิ่งสำคัญ ดังนี้

- 3.1 ทำความเข้าใจในเป้าหมาย หรือจุดมุ่งหมายของงาน
- 3.2 มีการวางแผนในการทำงาน
- 3.3 ทหาวิธีและกำหนดขั้นตอนในการทำงาน
- 3.4 วางแผนปฏิบัติงานตามรายละเอียด
- 3.5 แบ่งงานและมอบหมายงาน
- 3.6 ปฏิบัติตามแผนและติดตามผลงาน
- 3.7 ประเมินผลและปรับปรุงงาน

องค์ประกอบทั้งสามด้านดังกล่าวนับเป็นองค์ประกอบหลักของการทำงาน ของทุกกลุ่ม หากกลุ่มใดมีผู้นำและสมาชิกที่ดีและมีการทำงานที่มีประสิทธิภาพกลุ่มนั้น ย่อมมีโอกาสและประสบความสำเร็จได้สูง

4. แบบวัตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

แบบวัตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ต้องอาศัยเครื่องมือที่เหมาะสมกับ พฤติกรรมแต่ละทักษะ ซึ่งการสังเกตเป็นวิธีการที่จะได้ข้อมูลโดยตรงจากการปฏิบัติ ของนักเรียนทั้งในด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ ทักษะทางสังคม นิสัยการทำงานและปรับตัว ซึ่งนักวิชาการได้กล่าวถึงแบบวัตพฤติกรรมไว้ ดังนี้

ประนอม เดชชัย (2536, หน้า 37) กล่าวว่าในการติดตามพฤติกรรม การทำงานกลุ่มนั้น มีความจำเป็นต้องพิจารณาเครื่องมือสำหรับวัดความเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมหรือพัฒนาการทางทักษะแต่ละประเภทอย่างเหมาะสมด้วย เช่น การใช้การสังเกต พฤติกรรมในห้องเรียน หรือพิจารณาผลงาน หรืออาจใช้ข้อสอบหรือใช้หลาย ๆ วิธีรวมกัน แล้วแต่ผู้สอนจะเห็นสมควร ข้อสำคัญเครื่องมือที่วัดต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียน การสอนเป็นเกณฑ์ว่า ต้องการให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางทักษะใดบ้าง และจะต้องแสดง พฤติกรรมอย่างไรจะทำให้วัดและประเมินผลทักษะตามที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์บทเรียน ได้ง่ายขึ้น

ภัทรา นิคมานนท์ (2538, หน้า 165-167) กล่าวว่า เมื่อพิจารณาประเภทที่ใช้เทคนิคการสังเกตดังกล่าวนี้ สรุปลักษณะกับบันทึกการสังเกตได้ 2 แบบ คือ บันทึกสิ่งที่สังเกตได้ทั้งหมดโดยไม่ได้กำหนดกรอบของแบบบันทึกการสังเกตได้ล่วงหน้า และบันทึกการสังเกตโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตที่กำหนดกรอบไว้แล้ว ซึ่งแบบบันทึกการสังเกตมีหลายแบบ ดังนี้

1. แบบกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตไว้ในตารางซึ่งมีวิธีการบันทึกโดยผู้สังเกตจะบันทึกค่าระดับคะแนนพฤติกรรมที่สังเกตได้ลงในแต่ละช่วงที่แตกต่างตามจำนวนระดับที่กำหนด โดยทั่วไปนิยมกำหนดค่าของแต่ละพฤติกรรมไว้ 5 ระดับ ในการบันทึกข้อมูลการสังเกตนี้ ผู้บันทึกจะบันทึกเฉพาะพฤติกรรมที่ครูสังเกตได้เท่านั้น จะไม่มีการอธิบายวิจารณ์

2. แบบบรรยายมีการกำหนดรูปแบบตารางที่ประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นข้อมูลของนักเรียน เช่น ชื่อ ชั้น วันที่บันทึก และช่วงพฤติกรรมที่สังเกตได้

3. แบบบันทึกการบรรยายสะสม มีการกำหนดรูปแบบตารางที่ประกอบไปด้วยชื่อของนักเรียน วันที่ทำการสังเกตนักเรียน เวลาเรียน และช่วงของการสังเกตพฤติกรรมเป็นครั้งที่ทำการสังเกตพฤติกรรมที่สังเกตได้

4. แบบสำรวจความถี่ มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการที่ต้องการสังเกตว่าผู้สังเกตเพียงแต่ต้องการทราบความถี่ของพฤติกรรมที่แสดงออก

แบบบันทึกการสังเกตเหล่านี้ สามารถที่จะเลือกใช้ได้ตามจุดประสงค์ของผู้ต้องการวัดพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน แต่ควรยึดหลักของวิธีการใช้แบบบันทึกการสังเกตด้วย ดังนี้

1. การบันทึกการสังเกตควรบันทึกพฤติกรรมของแต่ละบุคคล แยกจากกันไม่ควรสังเกตพร้อมกันหลาย ๆ คน เพราะจะทำให้เกิดความสับสนในการบันทึกข้อมูล

2. การบันทึกที่ดีควรบันทึกข้อมูลทั้งด้านบวกและลบ ตามที่สังเกตได้จริงโดยไม่ต้องเติมความคิดเห็น เว้นแต่ใช้แบบสังเกตที่มีการกำหนดที่แสดงความคิดเห็น

3. ควรบันทึกเฉพาะพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายเท่านั้น

4. ควรบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ทันทีที่สังเกตเห็น ไม่ควรเก็บไว้บันทึกภายหลัง

กังวล เทียนกัณฑ์เทศน์ (2540, หน้า 24-25) ได้กล่าวว่า การสังเกตที่สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ระเบียบสะสมส่วนบุคคล เป็นการบันทึกพฤติกรรมของแต่ละบุคคล โดยทั่วไปผู้วัดต้องสังเกตพฤติกรรมเป็นระยะ ๆ ไป เป็นรายบุคคลจนกระทั่งเห็นว่าเพียงพอที่จะเห็นพฤติกรรมนั้นชัดเจน ระเบียบสะสมส่วนบุคคลจะเป็นการบันทึกพฤติกรรมอันเป็นผลจากการศึกษาด้านการปรับตัวของบุคคลในสังคม

2. แบบสำรวจ เป็นระบบที่จัดเตรียมไว้แล้ว ซึ่งมีลักษณะเป็นประโยชน์ข้อความที่เกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องวัด โดยตรวจสอบพฤติกรรมว่ามีหรือไม่มีตามที่ผู้วัดหรือผู้ใช้แบบสำรวจสังเกตได้

3. การจัดระดับคุณภาพ ผู้ใช้แบบวัดผลแบบนี้ จะเป็นผู้สังเกตคุณภาพหรือลักษณะที่สังเกตได้แล้วกำหนดลักษณะคุณภาพเหล่านั้น เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เหมาะสำหรับวัดการพูด การแสดงพฤติกรรมในการเรียนและความร่วมมือในการทำงาน เป็นต้น

4. เทคนิคสังคมมิติ เทคนิคนี้เป็นวิธีการที่ใช้สังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่มกับกลุ่ม หรือการศึกษากลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนซึ่งกลุ่มเพื่ออิทธิพลต่อค่านิยม ต่อบรรยากาศของกลุ่มหรือโครงสร้างของกลุ่มหรือโครงสร้างของกลุ่ม โดยครูกำหนดสถานการณ์ เช่น ถ้ามีปัญหาก็ปรึกษาเพื่อคนใด ให้นักเรียนแต่ละคนระบุชื่อเพื่อนหนึ่งชื่อหรือถ้าจะทำงานชนิดหนึ่งเพียง 2 คน นักเรียนจะเลือกเพื่อนคนใดเป็นเพื่อนร่วมงาน เป็นต้น แล้วกำหนดตำแหน่งของแต่ละคนลงบนกระดาษ เขียนเส้นโยงเป็นลูกศรแสดงว่าถูกเลือกของแต่ละคน

อุไรวรรณ สันจาวรานนท์ (2552, หน้า 56) กล่าวว่าไว้ว่าการสังเกตนี้สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ระเบียบสะสมส่วนบุคคล (Anecdotal records) เป็นการบันทึกพฤติกรรมของแต่ละบุคคล โดยทั่วไปผู้วัดต้องสังเกตพฤติกรรมเป็นระยะ จนกระทั่งเห็นว่าเพียงพอที่จะเห็นพฤติกรรมนั้นชัดเจน ระเบียบสะสมส่วนบุคคลจะเป็นการบันทึกพฤติกรรมอันเป็นผลจากการศึกษาด้านการปรับตัวของบุคคลในสังคม

2. แบบสำรวจรายการ (Checklist) เป็นระบบที่จัดเตรียมไว้แล้ว ซึ่งมีลักษณะเป็นประโยคข้อความที่เกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด โดยตรวจสอบพฤติกรรมว่ามีหรือไม่มีตามที่ผู้วัดหรือผู้ใช้แบบสำรวจสังเกตเห็นได้

3. การจัดระดับคุณภาพ (Rating scale) ผู้ใช้วัดผลแบบนี้จะเป็นผู้สังเกตคุณภาพหรือลักษณะแล้วกำหนดคุณภาพเหล่านั้น เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด เหมาะสำหรับวัดการพูด การแสดงพฤติกรรมในการเรียนและความร่วมมือในการทำงาน เป็นต้น

4. เทคนิคสังคัมมิติ (Stoichiometric technique) เทคนิคนี้เป็นวิธีการที่ใช้สังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่มกับกลุ่ม หรือการศึกษากลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อค่านิยม ตอบรรยากาศหรือโครงสร้างของกลุ่ม โดยครูจะเป็นผู้กำหนดสถานการณ์

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มนั้นการสังเกตเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ได้ข้อมูลมาโดยตรงจากการแสดงพฤติกรรมของนักเรียน เป็นการรวบรวมข้อมูลนักเรียนอย่างง่าย หลักการสำคัญในการสังเกต ก็คือ มีการตั้งจุดมุ่งหมายสังเกตอย่างละเอียด จุดบันทึกสิ่งที่ได้จากการสังเกต ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต ต้องมีการตรวจสอบหลายครั้ง จึงสรุปและใช้เครื่องมืออื่นร่วมด้วยก่อนมีการสรุปผล ตัวอย่างการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

แผนการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....

สมาชิกในกลุ่ม

- 1.....
2.
3.
4.
- 5.....
6.

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติงาน		
	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. การแบ่งงานกันทำ			
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน			
3. รวมมือกันทำงาน			
4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล			
5. ทำงานเสร็จตามกำหนด			
ระดับคะแนนที่ได้			

คะแนนตัดสินคุณภาพ

คะแนน	คุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
13-15	ดี	ผ่านเกณฑ์
9-12	พอใช้	ผ่านเกณฑ์
5-8	ปรับปรุง	ไม่ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินการให้คะแนน

แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (Rubric)

รายการ	เกณฑ์การประเมิน		
	1	2	3
1. การแบ่งงานกันทำ	สมาชิกทุกคนในกลุ่มแบ่งงานกันทำ และทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทำ แต่งานส่วนมากอยู่กับคนเก่ง	สมาชิกในกลุ่มไม่แบ่งงานกันทำ
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	สมาชิกทุกคนในกลุ่มทำงานอย่างเป็นขั้นตอนมีการวางแผนกันทำงาน	สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่ทำงานเป็นขั้นตอน	สมาชิกในกลุ่มทำงานไม่เป็นขั้นตอน
3. รวมมือกันทำงาน	สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่และเต็มใจ	สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการทำงาน	สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือกันทำงานน้อยมาก

รายการ	เกณฑ์การประเมิน		
	1	2	3
4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นอย่างมีเหตุผล	สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นเป็นบางส่วน	สมาชิกในกลุ่มไม่ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
5. ทำงานเสร็จตามกำหนด	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเวลาที่กำหนด	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-3 นาที	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 นาทีขึ้นไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือแบบ STAD ร่วมกับเกม มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาและทดลองใช้ ดังนี้

สิริกาญจน์ สิงห์เสน (2556, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) แบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD จำนวน 5 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ และ 4) แบบความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า
 - 1) แบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.05/85.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80
 - 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยแบบฝึกหัดทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 0.7859 ซึ่งหมายความว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 78.59 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน

ด้วยแบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

บุญจิราภรณ์ จินโน (2558, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่เรียนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อศึกษาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการอ่าน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านหนองกง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกทักษะ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าสถิติ t ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการอ่านมีประสิทธิภาพ 86.67/87.50 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะ เท่ากับ 0.7907 4) ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

จิรนนท์ กุญชะโมรินทร์ (2558, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้านการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD จำนวน 16 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.74/84.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ของนักเรียน มีค่าเท่ากับ 0.7246 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.46 นักเรียนที่เรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จันทริดา โคตตะวงค์ (2558, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 เปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบวัดทักษะการเขียน แบบวัดความพึงพอใจ แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่มของนักเรียน พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.11/82.57 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ณัฐวรารพ เปลียนปราณ (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัย การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.642 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุด ได้แก่ นักเรียน

มีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อ เรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบ และให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

2. งานวิจัยต่างประเทศ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือแบบ STAD ร่วมกับเกม มีนักการศึกษา หลายท่านได้ทำการศึกษาและทดลองใช้ ดังนี้

Collier (2001, Abstract) ได้ทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ใช้ภาษา : กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษาเป็นการเล่นบทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง ในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESL) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อสร้างกำลังใจในการเรียนรู้เรื่องใหม่ และใช้ความรู้และทักษะให้กว้างขวางออกไปเป็น การแนะนำเกมและวิธีที่จะสร้างกิจกรรมในห้องเรียน (เกม บทบาทสมมติ และการสร้าง สถานการณ์จำลอง) เพื่อเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้คล่องแคล่วยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้ คือ เกมบัตรคำที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนแต่ละระดับชั้น สร้างเกมพื้นฐาน 3 เกม เพื่อพัฒนาเด็กที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและโรงเรียนสองภาษา เกมแต่ละชุด มีคำแนะนำในการใช้อย่างละเอียด ตั้งแต่ส่วนประกอบ การจัดกลุ่ม จุดประสงค์ ขั้นตอน และกลยุทธ์ในการเล่น

Chen (2005, Abstract) ได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือในการจูงใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาที่ 2 ของนักเรียนไต้หวัน ในทักษะภาษาอังกฤษ ด้านความสามารถในการอ่าน การฟัง และการพูด กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน เป็นคน ที่เรียนภาษาอังกฤษมาแล้ว 6 ปี และใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นกลุ่ม ทดลองสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือและกลุ่มควบคุมสอน โดยการสอนภาษาแบบเก่า และเน้นไวยากรณ์ พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลการเรียนที่ดีกว่า เพราะมีแรงจูงใจในการกระตุ้นการเรียนรู้กันเป็นกลุ่ม ทำให้ความสามารถในด้านทักษะ การฟัง การอ่าน และการพูดพัฒนาดีขึ้น และช่วยให้ความสัมพันธ์ในกลุ่มดีขึ้น

Willoughby (2009, Abstract) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้ไวยากรณ์พื้นฐาน จากกิจกรรมเกมบัตรคำ (Card Game Activities Using Grammar-Based) สำหรับนักเรียน ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผู้เรียนมีอายุ 18-20 ปี ของประเทศญี่ปุ่นมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ และรู้สึกว่าการเรียนภาษาได้ดี

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ บัตรภาพขนาด 3x4 นิ้ว ประกอบด้วยบัตรภาพต่าง ๆ 54 ภาพ เป็นภาพกิจกรรม โดยจับคู่ได้ 27 คู่ นักเรียนได้ฝึกภาษาในกลุ่มเล็ก 3-5 คน จากการเล่นเกมนับถ้อยคำ เน้นเนื้อหาท้าทายและใช้ภาษาตามหลักการสอนไวยากรณ์ แต่เป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ การออกแบบเกมและบทสนทนาให้เด็กได้พูดคุยและฟังเพื่อน ๆ เก็บข้อมูลจากแบบฝึก ในระหว่างเล่น 3 นาที สำหรับทดสอบการฟังครู เพื่อน ทดสอบคำศัพท์และไวยากรณ์ ผลศึกษาพบว่า นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบทสนทนามากขึ้น นำภาษาไปใช้ในบทเรียน ที่เรียนผ่านมาแล้ว ช่วยเหลือแก่ไขกันและกันเพื่อพัฒนาการใช้ภาษาให้ชัดเจน นอกห้องเรียน นักเรียนพบเห็นนักเรียนพูดคุยกับเจ้าของภาษา

Yen-Hui Wang (2010, Abstract) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมภาษา เพื่อการสื่อสารในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมในไต้หวัน ผลวิจัยพบว่าการใช้เกมภาษาที่กระตุ้นการสอน และกิจกรรมการเรียนในบริบททางการเรียนรู้ขึ้น เป้าหมายของงานวิจัยฉบับนี้เพื่อทดสอบการใช้เกม ภาษาเพื่อการสื่อสารในการเรียน การสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมในไต้หวัน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ ครู 150 คน ที่สอนในโรงเรียนประถมในไต้หวัน เครื่องมือที่ใช้ศึกษา คือ การใช้แบบสอบถาม สัมภาษณ์ มุมมองของกลุ่มตัวอย่างในการใช้เกมภาษาเพื่อการสื่อสารในบทเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผลลัพธ์ ของการศึกษานี้เป็นหลักฐานสนับสนุนซึ่งว่าครูทั่วไปชื่นชมและเห็นคุณค่า ของกิจกรรมเกมเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าเมื่อพิจารณานักเรียนที่มีภูมิหลัง ลักษณะการเรียนรู้ ความต้องการ และความคาดหวังซึ่งแตกต่างกัน ครูควรตระหนักถึง ความแตกต่างของตัวผู้เรียนเป็นเหตุให้ต้องมีความยืดหยุ่นมากในการใช้เกมเพื่อการสื่อสาร เพื่อเพิ่มผลทางการศึกษา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมภาษา เพื่อสื่อสารจะดึงดูดความสนใจ มากขึ้นและจะมีการนำมาใช้ในห้องเรียนเป็นที่กว้างขวางมากขึ้นพร้อม กับครูสอนภาษา มีทัศนคติเชิงบวกมากขึ้น

Gul (2011, Abstract) ได้ศึกษาผลกระทบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนทีม (แบบกลุ่มร่วมมือ) ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบของการเรียนการสอน การเรียนแบบร่วมมือที่มีส่วนในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในทีม (แบบกลุ่มร่วมมือ) กับการสอนแบบดั้งเดิม คือ วิธีการบรรยาย ประชากรของการศึกษา คือ นักเรียนที่กำลัง ศึกษาวิชาเคมีระดับมัธยมศึกษาที่สูงขึ้นในปารีสถาน จากนักเรียน 30 คน ชั้นเคมีที่ 12 ในโรงเรียนมัธยมที่สูงขึ้นของรัฐบาล

Karlee Demierre (2011, Abstract) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาอังกฤษ ทำให้การสอนศัพท์ง่าย และสนุกด้วย กล่าวว่าการเรียนคำศัพท์ใหม่ ๆ นั้นถือเป็นการนำไปสู่ การเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ ซึ่งใครที่เคยสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจะรู้ จุดนี้ดี แต่เคยรู้ไหมว่าเกมภาษาอังกฤษนั้นมีผลต่อการเรียนในห้องเรียน และในฐานะที่เป็น ครู ที่จะสอนศัพท์ใหม่ ๆ ให้เด็ก ๆ เข้าใจโดยที่ง่ายและสนุกต่อพวกเขา และการท่องเป็น หัวใจสำคัญ เพราะแน่นอน ทุกคนต่างรู้ว่า ยิ่งได้ยิน ได้พูด ได้ทำ อะไรก็ตาม มันยิ่งซึม เข้าสมองได้เท่านั้น อย่างไรก็ตาม การท่องในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการท่องแบบเก่า ๆ ที่นั่งอยู่ ที่เดิมแล้วก็พูดแบบเดิมซ้ำ ๆ แต่หมายถึงบางสิ่งที่สนุกมากกว่านั้น ในครั้งแรกที่เริ่มสอน ศัพท์ใหม่ ๆ กับนักเรียน ลองเอากา์ดคำศัพท์ ซี หรือเคลื่อนไหววัตถุเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ไปมา ลองถามเขาและให้พูดศัพท์นั้นซ้ำ มันจะทำให้เขาจำได้ ต่อมาลองใช้แบบฝึกใหม่ โดยใช้ศัพท์คำเดิม อาจเป็นการร้องเพลงหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต่างไป วิธีการที่กล่าวมานี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยให้นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟัง ได้พูด คำศัพท์เดิม ซ้ำ ๆ แต่ยังช่วยให้พวกเขาสนใจเรียน และมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศ ในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย ฉะนั้น การเพิ่มสีสันความหลากหลายในการสอนคำศัพท์ แบบท่องนั้นจะสามารถเพิ่มความเร็วในการเรียนรู้และจดจำของเด็ก ๆ ได้

จากรายงานผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD เป็นอีกวิธีหนึ่ง ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีทั้งทางด้านทักษะการคิด สติปัญญา อารมณ์ ทักษะ ทางด้านสังคม ทักษะด้านการศึกษาค้นคว้าความรู้และทักษะด้านการแก้ปัญหาอื่น ๆ ช่วยให้ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ในวิชานั้น ๆ ดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นรูปแบบ การเรียนการสอนที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน มีความสามัคคีภายในกลุ่ม เข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน เชื่อมมั่นในตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในรูปแบบที่หลากหลาย ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมจัดการเรียนการสอนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างทั่วถึงในกลุ่มย่อย ทำให้ เห็นความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคล กิจกรรมต่าง ๆ

การใช้เกมในการเรียนการสอนรวมกับการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ทำให้บทเรียน น่าสนใจ เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี และทำให้นักเรียนจากที่ไม่ชอบเรียน ภาษาอังกฤษเกิดความอยากรู้ อยากเรียนเพราะใช้เกม และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 โรงเรียนขยายโอกาสในเครือข่ายอำเภอห้วยใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต 1 รวมห้องเรียนทั้งสิ้น 2 ห้อง รวมทั้งหมด 40 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชชนนี 84 พรรษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากนักเรียนห้องเรียนดังกล่าวมีลักษณะเป็นชั้นเรียนที่คละความสามารถ ประกอบด้วย นักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งมีลักษณะที่มีสภาพคล้ายคลึงกับห้องเรียนอื่น ๆ ดังนั้น จึงเป็นตัวแทนของประชากรได้

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน
- 1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 1.3 แบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาอังกฤษ
- 1.4 แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชมราชชนนี 84 พรรษา

2.1.2 ศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ หลักการหรือแนวทางการสร้าง รวมทั้งวิธีการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือตำรางานวิจัย หรือเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1.3 กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ดังนี้

1) ส่วนนำ เป็นส่วนแรกขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ชื่อหน่วยการเรียนรู้ 2) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ 3) จำนวนชั่วโมงที่เรียน และ 4) วัน เดือน ปี ที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอน

2) ส่วนเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย 1) สาระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระการเรียนรู้หรือเนื้อหา 4) หลักฐานการเรียนรู้ (ชิ้นงาน/ภาระงาน) 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 7) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนสอน 4 ขั้น คือ 1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา การเสนอบทเรียนต่อชั้น ทบทวนความรู้และสอนเนื้อหาใหม่ต่อนักเรียนทั้งห้อง 2) ขั้นทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มย่อย สอดแทรกด้วยเกม ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วย 4 คน มีความแตกต่างกันระดับสติปัญญา เก่ง ปานกลาง อ่อน 3) ขั้นทดสอบย่อย

หลังจากเรียนนักเรียนต้องได้รับการทดสอบย่อย และ 4) ขั้นการรับคำชมเชย การยกย่องกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จและได้รับรางวัล และชมเชยให้กำลังใจกลุ่มที่ได้คะแนน

4) ส่วนท้าย ซึ่งประกอบด้วย 1) บันทึกหลังสอน และ 2) ภาคผนวก อันเป็นส่วนรวบรวมหลักฐานรายละเอียดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เช่น สื่อการเรียนการสอน ใบงาน ใบความรู้ แหล่งเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และอื่น ๆ

2.1.4 นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ ไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะ

2.1.5 ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการวิทยานิพนธ์

2.1.6 สร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาหลักการและแนวทางการสร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดลักษณะของแบบประเมินเป็นชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีการให้คะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ

3) เขียนรายการประเมินจำแนกตามองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ด้าน ประกอบด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลของแผนการจัดการเรียนรู้

4) นำร่างแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ชุดเดียวกับที่ประเมินคุณภาพแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างรายการประเมินแต่ละข้อกับจุดมุ่งหมายของการประเมิน ซึ่งเกณฑ์ผ่านของรายการประเมินแต่ละข้อต้องมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเหมาะสมในระดับมาก มีค่า IOC 0.80-1.00

5) จัดทำแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบที่สมบูรณ์
 สำหรับนำไปใช้ในการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้ในการประเมิน
 แผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
 ที่สร้างขึ้น โดยในการอ้างอิงคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ใช้แบบประเมิน
 มาตรฐานประมาณค่า

5 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554,

หน้า 121)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
 มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ

ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
 น้อยที่สุด

2.1.7 ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน (ชุดเดียวกันกับการประเมินความเหมาะสมของร่างแผนการจัดการ
 เรียนรู้) โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยใน
 การประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมินเดียวกันกับ
 การประเมินร่างรูปแบบที่ได้กล่าวไปแล้ว โดยที่ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังนี้

1) ดร.อุษา ปราบหงษ์ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
 ราชภัฏสกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

- 2) รองศาสตราจารย์ ดร.ธนาวัฒน์ กุลไพบุตร อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล
- 3) นางพรทิพย์ พงษ์พันทนา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
- 4) นางทัศนีย์ จุลนีย์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลพรรณานิคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
- 5) นางพรพิไล เชื้อคมตา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเต่างอย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1

เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่า IOC อยู่ในระดับ 0.60-1.00

2.1.8 ปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดย เรื่อง Food and Drink ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งข้อเสนอแนะประกอบด้วยการจัดกลุ่มของนักเรียนควรให้โอกาสเปลี่ยนหน้าที่การทำงานของกลุ่ม

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.2.1 กำหนดลักษณะของแบบทดสอบเป็นประเภทลักษณะข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จากนั้นศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนข้อสอบชนิดปรนัยจากหนังสือการวัดผลและการประเมินผลการศึกษา

2.2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหาสาระหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากนั้นกำหนดน้ำหนักคะแนนและจำนวนข้อสอบของแต่ละเนื้อหา (จำนวนข้อสอบที่ต้องการทั้งหมด 35 ข้อ)

2.2.3 เขียนข้อสอบอ้างอิงจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง โดยให้มีจำนวนข้อสอบให้เกินที่ต้องการไว้บ้างเล็กน้อย (ผู้วิจัยเขียนข้อสอบทั้งหมด 50 ข้อ)

2.2.4 นำร่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ตามข้อเสนอแนะข้อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

2.2.5 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ตามข้อเสนอแนะข้อคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาสาระ และด้านการวัดและประเมินผล (ชุดเดียวกันกับแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง “ข้อสอบแต่ละข้อ” กับ “จุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องในสาระการเรียนรู้”

2.2.7 คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ได้ค่าดัชนี 0.60 ขึ้นไปเพื่อนำไปทดลองใช้ ซึ่งของสอบที่สร้างขึ้นจะประกอบด้วย ข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก 35 ข้อ

2.2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน ซึ่งไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2.2.9 วิเคราะห์ข้อสอบโดยการหาค่าความยากรายข้อ (p) และ ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) โดยกำหนดเกณฑ์คุณภาพของข้อสอบที่มีค่าความยากตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ ไว้เท่ากับจำนวนที่กำหนด คือ 35 ซึ่งมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.20-0.68 และ อำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29-0.86

2.2.10 วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .995

2.2.11 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการทดลองใช้รูปแบบ ต่อไป

2.3 แบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.3.1 กำหนดลักษณะของแบบวัดความพึงพอใจที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เป็นชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยให้ผู้เรียนรายงานตนเอง (Self-report) ตามรายการต่าง ๆ ที่ต้องการวัด จากระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีการให้คะแนนเป็น 1, 2, 3, 4 และ 5 ตามลำดับ

2.3.2 ศึกษาหลักการและแนวทางการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ ที่มีต่อการเรียนที่เป็นชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.3 นิยามปฏิบัติการของคำว่า “ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม”

2.3.4 ร่างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม โดยการเขียนรายการหรือข้อกระทงหรือข้อคำถามให้สอดคล้องและครอบคลุมตามนิยาม ปฏิบัติการที่ได้ยินยอมไว้

2.3.5 นำร่างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะ

2.3.6 ปรับปรุงแก้ไขร่างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3.7 นำร่างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านการวัดและประเมินผล (ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง “ข้อคำถามหรือรายการที่สอบถาม” กับ “นิยามปฏิบัติการ” โดยที่ข้อคำถาม หรือรายการที่สอบถามผ่านเกณฑ์ต้องมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งแบบวัด ความพึงพอใจมีค่า IOC อยู่ในระดับ 0.63-1.00

2.3.8 ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามหรือรายการที่สอบถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ หรือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3.9 จัดทำแบบวัดความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับ กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ต่อไป

2.4 แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.4.1 กำหนดลักษณะของแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เป็นชนิดมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ โดยให้ผู้เรียนรายงานตนเอง (Self-report) ตามรายการต่าง ๆ ที่ต้องการวัด จากระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีการให้คะแนนเป็น 1, 2, 3, 4 และ 5 ตามลำดับ

2.4.2 ศึกษาหลักการ เกณฑ์การให้คะแนนและแนวทางการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ที่เป็นชนิดมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.3 นิยามปฏิบัติการของคำว่า “แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม”

2.4.4 ร่างแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม โดยการเขียนรายการหรือข้อกระทงหรือข้อคำถามให้สอดคล้องและครอบคลุมตามนิยามปฏิบัติการที่ได้นิยามไว้

2.4.5 นำร่างแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มต่อกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะ

2.4.6 ปรับปรุงแก้ไขร่างแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.4.7 นำร่างแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาสาระ และด้านการวัดและประเมินผล (ชุดเดียวกันกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง “ข้อคำถามหรือรายการที่สอบถาม” กับ “นิยามปฏิบัติการ” โดยที่ข้อคำถามหรือรายการที่สอบถามผ่านเกณฑ์ต้องมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มมีค่า ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.55$)

2.4.8 ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามหรือรายการที่สอบถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์หรือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.4.9 จัดทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว และมีการวัดก่อนการทดลอง 1 ครั้ง และหลังการทดลอง 1 ครั้ง (One Group Pretest Posttest Design) เขียนเป็นรูปแบบการทดลอง ดังนี้ (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2527, หน้า 218)

ตาราง 4 แบบแผนการทดลองที่ใช้ในการวิจัย

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
E	O ₁	X	O ₂

- E หมายถึง กลุ่มทดลอง
 X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้
 O₁ หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน
 O₂ หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

2. ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างโดยดำเนินการ ดังนี้

- 2.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
- 2.2 ดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง โดยที่ระหว่างการทดลองเก็บคะแนนระหว่างเรียนด้วยแบบทดสอบย่อยทุกหน่วยการเรียนรู้ และวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน
- 2.3 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test ชนิด Dependent Samples
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1.00–1.50	นักเรียนมีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด
1.51–2.50	นักเรียนมีความพึงพอใจระดับน้อย
2.51–3.50	นักเรียนมีความพึงพอใจระดับปานกลาง
3.51–4.50	นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมาก
4.51–5.00	นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

4. วิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1.00–1.50	นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับน้อยที่สุด
1.51–2.50	นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับน้อย
2.51–3.50	นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับปานกลาง
3.51–4.50	นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับมาก
4.51–5.00	นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มระดับมากที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 124)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.2 ร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 122)

$$\text{สูตร} \quad P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรดังนี้
(บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 122)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละคน

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

\sum แทน ผลรวม

2. สถิติตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

2.1 สถิติการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร IOC : Index Item Objective Congruence หาค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด โดยใช้สูตร ดังนี้
(สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2555, หน้า 100)

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

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.1.2 ค่าความยาก (Difficulty) (p) การหาค่าอำนาจจำแนก (r) รายข้อ
ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2556, หน้า 141)

$$p = \frac{R_H + R_L}{2n} \quad r = \frac{R_H - R_L}{n}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยาก

r แทน ค่าอำนาจจำแนก

n แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

R_H แทน จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง

R_L แทน จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

2.1.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้สูตรของ Kuder–Richardson คือ สูตร KR-20 ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 103)

$$\text{สูตร KR}_{20} : r_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

เมื่อ r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
K	แทน	จำนวนข้อสอบ
P	แทน	สัดส่วนข้อผู้ตอบถูกในข้อหนึ่ง
เมื่อ R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในข้อนั้น
q	แทน	$1-p$
S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน

3. สถิติตรวจสอบสมมติฐาน

สถิติตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่

3.1 หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 (E_1/E_2)

75 ตัวแรก (E_1) ประสิทธิภาพของกระบวนการวัดได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำได้จากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน และคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบย่อยในแต่ละกิจกรรมได้คะแนนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 75

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

$$E_1 = \frac{N}{B} \times 100$$

เมื่อ E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำได้จากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบย่อยในแต่ละกิจกรรม
-------------	-----	---

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนที่ได้จากการวัดระหว่างเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบวัด

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

75 ตัวหลัง (E_2) ประสิทธิภาพของผลลัพธ์วัดได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

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

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์วัดได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษหลังการทดลองสิ้นสุดลง

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียน

3.2 การทดสอบค่าเฉลี่ยโดยใช้ t-test ชนิด Dependent Samples

(บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 112-114)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติจะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

\sum แทน ผลรวม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นที่ผ่านการประเมินปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรรมราชชนนี 84 พรรษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 23 คน ซึ่งจำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกันในสิ่งที่สื่อความหมาย ข้อมูล ผู้ศึกษาได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ ดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการที่ตั้งไว้ในกิจกรรมคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่ได้จากใบงานระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบย่อยในแต่ละแผน

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. วิเคราะห์ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ดังตารางแสดง

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการของกรกิจกรรมการเรียนรู้
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กิจกรรมแผนที่	คะแนนระหว่างเรียน				ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	คะแนนเต็ม	คะแนน (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ	
1	45	40.65	2.20	90.33	85.40/84.25
2	33	29.43	1.95	89.19	
3	48	40.87	1.89	85.14	
4	44	38.48	1.78	94.26	
5	50	39.74	1.98	79.47	
6	44	38.00	1.97	86.36	
7	42	36.26	1.93	86.33	
8	40	32.09	3.01	80.21	
รวมระหว่างเรียน	346	295.5	1.02	85.40	
หลังเรียน	40	33.7	2.01	84.25	

จากตาราง 5 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบย่อยแต่ละกิจกรรม (E₁) เท่ากับ 295.5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 346 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.40 ของคะแนนเต็ม และคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ (E₂) หลังเรียนเท่ากับ 33.7 คะแนนจากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.25 ของคะแนนเต็ม ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.40/84.25

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ ปรากฏดังตาราง

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink

จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		t-value	Sig (1-tailed)
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
23	40	21.74	2.84	33.70	2.01	35.63**	.000

** ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Food and Drink ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน	4.41	0.45	มาก
2. เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	4.56	0.50	มากที่สุด
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมและน่าสนใจ	4.62	0.49	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.53	0.51	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีได้แสดงความคิดเห็น	4.50	0.51	มาก
6. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน	4.56	0.50	มากที่สุด

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
7. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.47	0.51	มาก
8. การจัดกลุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	4.63	0.49	มากที่สุด
9. นักเรียนรู้สึกภูมิใจได้สะสมผลงานดีเด่นของตนเอง	4.44	0.50	มาก
10. นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.47	0.51	มาก
11. นักเรียนรู้สึกดีที่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.29	0.52	มาก
12. ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้นักเรียนเข้าใจเป็นอย่างดี	4.50	0.51	มาก
13. คุณครูมีเทคนิคเกม วิธีการนำเสนอที่เหมาะสม กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.41	0.50	มาก
14. สามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้เข้าใจง่าย	4.47	0.51	มาก
15. ครูให้คำปรึกษา แนะนำและดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.41	0.45	มาก
16. นักเรียนนำความรู้และทักษะจากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นมาบูรณาการในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม	4.45	0.49	มาก
17. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรม	4.57	0.47	มากที่สุด
18. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความภูมิใจและยอมรับความสามารถของตนและผู้อื่น	4.43	0.54	มาก
19. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความรับผิดชอบของนักเรียน	4.42	0.54	มาก
20. วิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อในอนาคต	4.45	0.49	มาก
รวม	4.48	0.44	มาก

จากตาราง 7 พบว่า ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม โดยภาพรวมนักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ

พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ดังนี้ การเรียนแบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรม ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.47) ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้นักเรียนเข้าใจเป็นอย่างดี ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) และสามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

4. วิเคราะห์ผลการศึกษาศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ ปรากฏดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การแบ่งงานกันทำ	5.00	0.00	มากที่สุด
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	4.48	0.51	มาก
3. ร่วมมือกันทำงาน	4.52	0.51	มากที่สุด
4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	4.26	0.44	มาก
5. ทำงานเสร็จตามกำหนดเวลา	4.35	0.48	มาก
รวม	4.52	0.39	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า ผลการวิเคราะห์การศึกษาศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยภาพรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ดังนี้ นักเรียนมีการแบ่งงานกันทำ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ร่วมมือกันทำงาน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) และการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรรมราชชนนี 84 พรรษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เพื่อศึกษาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ความพึงพอใจ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการศึกษา ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากขึ้นไป
4. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 โรงเรียนขยายโอกาสในเครือข่ายอำเภอห้วยน้ำใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตากตอนบน เขต 2 รวมห้องเรียนทั้งสิ้น 2 ห้อง รวมทั้งหมด 40 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์บรมราชชนนี 84 พรรษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตากตอนบน เขต 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากนักเรียนห้องเรียนดังกล่าวมีลักษณะเป็นชั้นเรียนที่คละความสามารถ ประกอบด้วย นักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งมีลักษณะที่มีสภาพคล้ายคลึงกับห้องเรียนอื่น ๆ ดังนั้น จึงเป็นตัวแทนของประชากรได้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการดำเนินการครั้งนี้เป็นเนื้อหาในกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทั้งหมด 8 หน่วย หน่วยย่อยละ 2 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง

Food Group	2 ชั่วโมง
Food survey	2 ชั่วโมง
Going shopping	2 ชั่วโมง
Healthy food	2 ชั่วโมง
Eating out	2 ชั่วโมง
My favorite food and drinks	2 ชั่วโมง
How to make healthy food and drink	2 ชั่วโมง
Taste and Feeling	2 ชั่วโมง

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยดำเนินการโดยชั่วโมงปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ประกอบด้วย 4 ฉบับ

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 35 ข้อ ที่มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.32–0.68 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29–0.86 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .995

3. แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ โดยผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80–1.00

4. แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมีค่าคุณภาพความเหมาะสมที่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.55)

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยนี้ เป็นการทดลองสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ทดลองสอนด้วยตนเอง ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนทำการทดลองสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 36 ข้อ

2. กิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ตามใบกิจกรรมที่กำหนดในแต่ละแผน แล้วบันทึกคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรม และบันทึกกิจกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนตามที่กำหนดไว้ และหลังจบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียน แต่ละชุดเพื่อเก็บคะแนนระหว่างเรียน

4. เมื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สิ้นสุดลง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน หลังจากนั้นทำการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับเกม

5. เมื่อเสร็จสิ้นการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามขั้นตอนต่อไป

สรุปผล

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44)

4. พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม 4 โดยรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.39)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้นำไปสู่การอภิปรายผล ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.62/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้รับการตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขโดยได้รับคำชี้แนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมจากผู้ประสบการณ์ มีการศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีนครินทรบรมราชชนนี 84 พรรษา พุทธศักราช 2555 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นอกจากนี้ยังได้ศึกษาเอกสารกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม และการวัดผล ประเมินผลจนเข้าใจ แล้วจึงนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink อีกทั้งก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำปัญหาที่พบมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป นับว่าเป็นกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ จิรพันธ์ กุญชะโมรินทร์ (2558, บทคำย่อ) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.74/84.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐวราพร เปลียนปราณ (2558, บทคำย่อ) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่า

เกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2552, หน้า 61) ได้พัฒนาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมาก ทุกเกม เกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังช่วยสรุปบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นกิจกรรมที่จัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เป็นวิธีการที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ให้ร่วมมือทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นหลักการที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ การแข่งขันด้วยคะแนนกลุ่ม และให้รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนสูงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการให้ความร่วมมือ และช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนเข้าใจบทเรียนและเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วย ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญจิราภรณ์ จินโน (2558, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่เรียนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกทักษะ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าสถิติ t ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านมีประสิทธิภาพ 86.67/87.50 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะ เท่ากับ 0.79 3) ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทร์ธิดา โคตตะวงค์ (2558, บทคัดย่อ)

ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบวัดความพึงพอใจ แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.11/82.57 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องงานวิจัยของ จิรพันธ์ ฤกษ์ชะโมรินทร์ (2558, หน้า 16) ได้นำเกมมาสอดแทรกในการทำกิจกรรมอีกด้วย เกมจะช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนแบบเดิม เช่น การท่องจำ การสอนแบบแปล ให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากการเล่นเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในขณะที่กำลังเรียนรู้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันภายในห้องเรียนและระหว่างเรียนกับครูผู้สอน ผู้สอนมีหน้าที่เอาใจใส่ดูแลคอยอำนวยความสะดวกเมื่อนักเรียนเกิดปัญหา คอยกระตุ้นเสริมแรงให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน เกิดความสนุกสนาน ดังนั้น การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ นักเรียน ที่มีปัญหาในการเรียนรู้ และจดจำคำศัพท์ ทั้งยังช่วยให้ผลการเรียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจของต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าผู้วิจัยได้รับการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขโดยได้รับคำชี้แนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมจากผู้ประกอบการ มีการศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศรีนครินทรารามราชชนนี 84 พรรษา พุทธศักราช 2555 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นอกจากนี้ยังได้ศึกษาเอกสารกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม และการวัดผล ประเมินผลจนเข้าใจ แล้วจึงนำมาสร้างแผนการจัดการ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink พัฒนาเด็กทุกคนให้มีความสามารถในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกัน มีส่วนช่วยตอบสนองความต้องการ

ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนกล้าซักถาม กล้าแสดงออก เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการปฏิบัติกิจกรรม สามารถเรียนรู้อย่างมีความสุข มีทักษะทางด้าน การอ่าน เขียน ฟังและพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น และสอดคล้องกับผล การศึกษาของ ชูจิตร์ เนื่องโนราช (2551, หน้า 45-47) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ ทาง การเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากเรียนโดยใช้วิธีการเรียน แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคิดเห็น ของผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับมากที่สุด พบว่านักเรียนได้เรียนรู้ การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อส่วนรวม มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนภายในกลุ่ม รู้จักภาวะผู้นำ และผู้ตามที่ดีเข้าใจ การทำงานกลุ่มและมีพัฒนาการทางผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น

4. พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink โดยรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ใน ระดับมากที่สุด สืบเนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมนั้น มีกระบวนการดังนี้ เสนอเนื้อหา โดยการทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม จากนั้นครูสอนเนื้อหา ใหม่กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ทั้งชั้นชั้นปฏิบัติการกลุ่ม โดยนักเรียนในกลุ่ม 4-5 คนร่วมกัน ศึกษากลุ่มย่อยนักเรียนเก่งจะอธิบายให้นักเรียนอ่อนฟังและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการทำกิจกรรมขั้นทดสอบย่อย นักเรียนแต่ละคนจะทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการ ช่วยเหลือกันชมเชย ยกย่อง บุคคลหรือกลุ่มที่มีคะแนนยอดเยี่ยม นักเรียนคนใดทำคะแนน ได้ดีกว่าครั้งก่อน จะได้รับคำชมเชยเป็นรายบุคคล และกลุ่มใดทำคะแนนได้ดีกว่าครั้งก่อน จะได้รับคำชมเชยทั้งกลุ่ม และมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยมิตรภาพ ความร่วมมือ กับสมาชิกในกลุ่ม มีการแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนและยอมรับฟังเหตุผลของสมาชิก การแบ่งหน้าที่การทำงานฝึกให้นักเรียนรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ทำให้ทำงานเสร็จ ตามกำหนดเวลา และมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แหมมณี (2551, หน้า 10-13) ได้กล่าวถึงการทำงานเป็นกลุ่มที่กลุ่มบุคคลเข้ามารวมกันปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ การมาร่วมงานปฏิบัติงานนี้จะเป็นไปอย่างราบรื่นและ ประสบความสำเร็จหรือไม่เพียงใดย่อมขึ้นกับปัจจัยบนองค์ประกอบหลายประการ ดังนี้

- 1) การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน
- 2) การติดต่อสื่อสารในกลุ่ม
- 3) การประสานงานกัน

ในกลุ่ม 4) การตัดสินใจร่วมกัน 5) การมีผลประโยชน์ร่วมกัน สอดคล้องกับวิชา เล่าเรียนดี (2545, หน้า 13) กล่าวว่า พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม หมายถึง การแสดงออกด้วยคำพูด และการปฏิบัติเพื่อให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จสูงสุด ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนนั้น สมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องยอมรับว่า ผลงานกลุ่มหรือผลสำเร็จของกลุ่มนั้นเป็นผลงานของทุกคน สมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบเท่าเทียมกันต่อผลงานกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วมในการคิดการปฏิบัติ ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ร่วมเสนอและปฏิบัติด้วยความเต็มใจ ดังนั้นในการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นครูจึงต้องคอยติดตาม ดูแลการปฏิบัติงานของกลุ่มโดยตลอดเวลาคอยช่วยคอยปรับแก้ไข พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและกระตุ้นเสริมกำลังใจให้ทุกคนร่วมกันคิดและปฏิบัติอย่างสนุกสนานด้วย และ Davidson (1990, p. 52) ได้กล่าวว่า รางวัลคือคำชมเชยจากเพื่อนและครูทำให้เกิดความภาคภูมิใจด้วยเหตุผลดังกล่าว นักเรียนเก่งจึงต้องคอยช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า เป็นผลให้นักเรียนที่เรียนอ่อนมีกำลังใจในการเรียนมากขึ้น และสามารถที่จะปรับตนเองให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับวิจัยของ อุไรวรรณ สัจจาวรานนท์ (2552, บทคัดย่อ) การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การปกครองส่วนท้องถิ่น จากการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสังเกต พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ร้อยละ (%) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ย 9.67 คิดเป็นร้อยละ 32.22 และคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม หลังเรียนมีความก้าวหน้าเฉลี่ย 2.75 คิดเป็นร้อยละ 22.92 และมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้วยเหตุผลดังกล่าวเป็นการสนับสนุนว่าการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้รับการฝึกฝนทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการสร้างความรู้ใหม่และทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบ และการแบ่งปันความรู้แลกเปลี่ยน

ประสบการณ์ สมาชิกกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความคิดร่วมตัดสินใจ ลดช่องว่างระหว่างนักเรียน กลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน บรรยากาศในห้องเรียนอบอุ่น มีความสามัคคีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมยังเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ และมีทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนนิสิตภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก มีส่วนร่วม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมมือกันทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ครูผู้สอนควรจัดอย่างต่อเนื่อง ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

1.2 ในการใช้แผนการในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ในช่วงแรกล้วนมีปัญหาเรื่องระยะเวลา และการปฏิบัติตามขั้นตอน ครูควรให้คำชี้แจง แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบแต่ละกิจกรรม และจัดลำดับขั้นการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจน

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเทคนิคต่าง ๆ ที่ไม่มีการแข่งขัน พบว่านักเรียนแต่ละกลุ่มจะขาดความกระตือรือร้น ไม่ค่อยให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ ครูผู้สอนต้องมีเทคนิคในการปรับกิจกรรมให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยเหลือกันให้มากขึ้น

1.4 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม นักเรียนที่เรียนเก่งบางคนชอบทำงานตามลำพัง เมื่อจับกลุ่มมีสมาชิกที่เรียนอ่อน จึงขาดการช่วยเหลือเพื่อน ในระยะแรกครูต้องพูดคุยทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มเก่ง ถึงจุดประสงค์ของการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูต้องคอยให้กำลังใจนักเรียนที่เรียนอ่อน ชมเชยเมื่อเขาสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ในขณะเดียวกันก็ชี้แนะให้นักเรียนที่เรียนเก่งเห็นคุณค่าและความสำคัญของการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคอื่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2.2 ควรมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้การสอนนิชภาษาอังกฤษในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

2.3 ควรวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2542). *การประกันคุณภาพของสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2544). *การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*. ระวัง: โครงการพัฒนาเครื่องมือประเมินการศึกษาตามสภาพจริงระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา. _____ . (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์. _____ . (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กังวล เทียนกัณฑ์เทศน์. (2540). *การวัดการวิเคราะห์การประเมินทางการศึกษาเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือเสริมกรุงเทพ.
- การส่งเสริมการเรียนรู้การสอนและประเมินผล. (2552). *การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กุกศยา แสงเดช. (2545). *แบบฝึกคู่มือพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ขจรศักดิ์ สุนลี. (2545). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีสอนแบบ CIRC ประกอบกับการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน*. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฉันท ชาติทอง. (2551). *การออกแบบการสอนและบูรณาการ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์,

- จรุงพร แสงจันทร์. (2552). *การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จันทร์ธิดา โคตตะวงค์. (2558). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- จินตนา สุจจันท์. (2551). *การศึกษาและการพัฒนาชุมชนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จิรนนท์ ฤกษ์ชะโมรินทร์. (2558). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียง และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิราพร หนูลาย. (2550). *ผลการใช้วิธีการสอบแบบ SQ4R ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโหละหาร จังหวัดพัทลุง*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- เฉลิม ทองนวล. (2554). *คู่มือพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: ไฮเอ็ดพับลิชชิง.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2550). *การประเมินการเรียนรู้*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- _____. (2551). *การประเมินการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชูจิตร์ เนื่องโนราช. (2551). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชูศักดิ์ แสนปัญญา. (2537). *การสอนโดยใช้วิธีการควบคุม การใช้แรงเสริม*. สารพัฒนาหลักสูตร, 5(2), 125-131.
- ณัฐวรารพร เปลี่ยนปราณ. (2558). *การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ดวงกลมสมัย.

- ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2549). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นส์เฮ้าส์.
- ทิตานา แคมมณี. (2545). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2551). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2552). *ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- _____. (2560). *ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 21)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นามมีบุ๊คส์ คณะวิชาการ. (2543). *การสอนภาษาอังกฤษที่ได้ผล*. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2552). *การศึกษาก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- บุญจิราภรณ์ จินโน. (2558). *ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่เรียน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2527). *หลักการวัดผลและประเมินผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประนอม เดชชัย. (2536). *เสริมทักษะการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประภาพันท์ พลายจันทร์. (2546). *ความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้ทรัพยากร สารนิเทศและบริการของห้องสมุดคณะเกษตรศาสตร์*. รายงานการวิจัย เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปราโมทย์ เลิศจิตรการุณ. (2550). *ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อ การท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสมเด็จพระนารายณ์ จังหวัดลพบุรี*. ปริญาานิพนธ์ วท.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2535). *จิตวิทยาบริหารบุคคล*. กรุงเทพฯ: สหมิตรอเซท.
- _____. (2544). *จิตวิทยาบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์. (2550). *สุดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยีนำไปสู่การเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ ลินธพานนท์. (2550). *สุดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยี: นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. นนทบุรี: ไทยร่มเกล้า.
- พกาภรณ์ ผดุงกิจ. (2552). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยวิธีการสอนอ่านเพื่อการสื่อสาร*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *จิตวิทยาทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- พนอ เล็ดรอด. (2559). *การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) และวิธีการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรสวรรค์ สีส้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: ไทยร่มเกล้า.
- พิจิตรา ธงพานิช และสาวิตรี เกาว์โท. (2559). *วิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- พิมพ์พร ฟองหล้า. (2554). *สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ทั่วไปสำหรับนักศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยศรีปทุม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2538). *การประเมินผลการเรียน*. กรุงเทพฯ: อักษรราพิพัฒน์.
- ระวีวรรณ ศรีคร้ามศรีน. (2551). *เทคนิคการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2551). *100 language games*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชมราชชนนี 84 พรรษา. (2551). *หลักสูตรสถานศึกษา*.
 มุกดาหาร: โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชมราชชนนี 84 พรรษา.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2557). *จิตวิทยาสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้ง เฮ้าส์

- ลินจง จันทรวราหิตย์. (2542). การจัดการกระบวนการเรียนรู้แนวใหม่โดยบูรณาการทักษะภาษาไทยเพื่อสร้างปัญญาให้แก่ผู้เรียน. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- วรพรรณ ลิทธิเลิศ. (2537). ผลของการเรียนโดยวิธี ซี ไอ อาร์ ซี ที่มีต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษและความคิดเห็นเกี่ยวกับบรรยากาศในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณดา โด่งพิมาย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อวิชาสุขศึกษา เรื่องการสร้างเสริมสุขภาพด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD และแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2545). เทคนิคการจัดการเรียนการสอนและการนิเทศ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542). เทคนิคและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- วันชัย แยมจันทร์ฉาย. (2554). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานกับการเรียนตามปกติ. นครสวรรค์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2551). นวัตกรรมตามแนวความคิด Backward Design. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- _____. (2553). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริพร ทรัพย์ดี. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำประสมโดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- คุณสิริ โสมาเกตู. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้อยู่โดยใช้โครงงานกับการเรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมจิตร หงส์สา. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เซตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการสอนด้วยเทคนิคเอสทีเอดี (STAD) กับการสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยเทพสตรี.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2555). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมร ปาโท. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารและวิธีการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สังเวียน สฤษดิ์กุล. (2541). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ 2558. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ลำลี รักสุทธิ. (2553). การจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนและแผนประกอบสื่อวัตกรรมการเรียน. นนทบุรี: เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.
- สิริกาญจน์ สิงห์เสน. (2556). ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2546). เกมการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ, 4(5), 73-75.
- สุนิสา เกียวกุล. (2545). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีการสอนแบบ 4 MAT. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุพล วงสินธ์. (2545). การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเพื่อปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้. วารสารประกันคุณภาพ, 5(7), 12-14.

- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). *ครบเครื่องเรื่องการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2545). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ: อี เค บุ๊คส์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2552). *วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2544). *การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). *สนุกกับเกม*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- อุไรรัตน์ ฐระสุข. (2550). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุไรวรรณ สัจจวารานนท์. (2552). *การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การปกครองส่วนท้องถิ่นจากการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- Arends. (1994). *Learning to teach* (3rd ed.). New York: McGraw Hill.
- Carr, E. M. et al. (1983). The Effect of Inference Training on Children's Comprehension of Expository Text. *Journal of Reading Behavior*, 15(3), 1-18.
- Chen, Li-Yu (Isabe). (2005). A Study of Glass Ceiling and Strategies for Women's Career Advancement. In *Dissertation Abstracts International*. Available from <http://proquest.umi.com>
- Collier, Catherine. (2001). *Education Resources Information Center, Separating Difference & Disability*, ERIC. <<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/simpleSearch.jsp>.

- Cruickshank, Donal R. (1977). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont California: Weds worth.
- Davidson, N. (1990). *Teaching and Learning Mathematics*. Reston. Virginia: The National Council of Teachers of Mathematics.
- Dobson Julia. (1998). Try One of My Game. *Forum*, 8(3), 9–17.
- Good, Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw–Hill.
- Gul. (2011). Effect of Student’s Team Achievement Division (STAD) on Academic Achievement of Students. *Dissertation Abstracts International*, 7(12), 1911–2017.
- Heaton, J. B. (1975). *Writing English Language Tests*. Singapore: Longman.
- Hughes, Claire Elizabeth. (2000). A Comparative Study of Teaching Critical Thinking Though Persuasive Writing to Average, Gifted and Students with Learning Disabilities. *Dissertation Abstracts International*, 65–A(05), 1797.
- Johnson, W.D. and Johnson R.T. and Edythe, J.H. (2001). *Circle of Learning: Cooperative in The Classroom* (3rd ed.). Minnesota: Interaction Book.
- Karlee Demierre. (2011). *English Language Games Make Teaching Vocabulary Fun and Easy!*. Retrieved from <http://ezinearticles.com/?English–Language–Games–Make–Teaching–Vocabulary–Fun–and–Easy!&id=5712953> 2013
- Reese, J. (1977). *Stimulation Games and Learning Activities Kid for Elementary School*. New York: Parker.
- Reese, William L. (1997). *Dictionary of philosophy and religion: Eastern and Western thought*. New York: Lindenhurst.
- Rixon, S. (1981). *Developing Listening Skill*. London: Macmillan Publisher.
- Robert Fisher. (1997). *Game for Thinking*. Nash Pollock Publishing.
- Salen & Zimmerman. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge MA: MIT Press.

- Slavin, Robert E. (1987). Cooperative learning and cooperative schools.
Education Leadership, 3(4), 23–26
- _____. (1997). *Implication of ethnic identity : Possible selves. School performance and Resilience D Oyserman*. In Sanche Z–Burks K Harrison–Unpublished manuscript.
- The World Book Encyclopedia. (1998). *World Book Encyclopedia*. English: World Book.
- Valette, Rebrcca M. and Renee S. Disick. (1972). *Modern Language Technology into Teaching and Learning*. New York: Prentice–Hall.
- Wallerstein, H.A. (1971). *Dictionary of Psychology*. New York: Penguin Books.
- Williams, Michael D. (2000). *Integrating Technology into Teaching and Learning*. New York: Prentice–Hall.
- Willoughby, Sharom Elinor. (2009). *Education Resources Information Center, Card Game Activities Using Grammar–Based Dialogues*, ERIC. May, 1993. <<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/simpleSearch.jsp>.
- Yen–Hui Wang. (2010). Using Communicative Language Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools. *Journal of Engineering Technology and Education*.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและสำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย

1. ดร.อุษา ปราบหงษ์ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ธนานันต์ กุลไพบุตร อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล
3. นางพรทิพย์ พงษ์พันทนา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
4. นางทัศนยา จุลนีย์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลพรรณานิคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
5. นางพรพิไล เชื้อคมตา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเต่างอย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๘๕๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถ.นิตโย ต.ธาตุเชิงชุม
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๓๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.อุษา ปราบหงษ์

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางกรองกาญจน์ มุลโธสง รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๕๒๑๒๔๔๑๐๔ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิกานต์ เพียรธัญญกรณ์)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางกรองกาญจน์ มุลโธสง โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๖๒๒๓ ๕๖๔๓

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๘๕๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถ.นิติโย ต.ธาตุเชิงชุม
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๓๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ธนาวัฒน์ กุลไพบุตร

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางกรองกาญจน์ มูลโธสง รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๔๙๑๐๔ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศีกานต์ เพียรชญกรณ์)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางกรองกาญจน์ มูลโธสง โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๖๒๒๓ ๕๖๔๓

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๘๕๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถนนมิตรภาพ ต.ธาตุเชิงชุม
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๓๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบขออนุญาตเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางพรทิพย์ พงษ์พันทนา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางกรรองกาญจน์ มุลโรสง รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๔๙๑๐๔ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิกานต์ เพียรธัญญกรณ์)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๙๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางกรรองกาญจน์ มุลโรสง โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๖๒๒๓ ๕๖๔๓

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๘๕๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถ.นิตโย ต.ธาตุเชิงชุม
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๓๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางทัศยา จุลนีย์

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางกรองกาญจน์ มุลโรสง รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๔๙๑๐๔ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิกานต์ เพียรชญญกรณ์)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๙๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางกรองกาญจน์ มุลโรสง โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๖๒๒๓ ๕๖๔๓

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๘๕๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถนนิตโย ต.ธาตุเชิงชุม
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๓๐ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางพรพิไล เชื้อคมตา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ จำนวน ๑ ชุด
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางกรรองกาญจน์ มูลโธสง รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๔๙๑๐๔ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกม เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิกานต์ เพียรชญกรณ์)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๙๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางกรรองกาญจน์ มูลโธสง โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๖๒๒๓ ๕๖๔๓

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”

ภาคผนวก ข

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลและตารางคะแนนของนักเรียน

ตาราง 9 คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เลขที่	คะแนน	
	ก่อนเรียน (40)	หลังเรียน (40)
1	25	36
2	22	34
3	21	34
4	20	35
5	23	36
6	23	35
7	22	34
8	21	32
9	25	35
10	22	34
11	20	32
12	21	35
13	20	34
14	18	31
15	19	31
16	17	30
17	19	31
18	18	30
19	26	35
20	27	37
21	25	35
22	20	34
23	26	35
รวม	500	775
\bar{X}	21.74	33.70
S.D.	2.848	2.010

ตาราง 10 บันทึกคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนกิจกรรมการเรียนรู้อิงภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink
โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม

เลขที่	คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน								รวมคะแนน ระหว่างเรียน
	คะแนน แผ่นที่ 1 (45)	คะแนน แผ่นที่ 2 (33)	คะแนน แผ่นที่ 3 (48)	คะแนน แผ่นที่ 4 (44)	คะแนน แผ่นที่ 5 (50)	คะแนน แผ่นที่ 6 (44)	คะแนน แผ่นที่ 7 (42)	คะแนน แผ่นที่ 8 (40)	346
1	39	26	40	39	41	39	37	34	295
2	39	28	42	40	42	40	38	33	302
3	36	30	43	37	39	39	36	32	292
4	37	30	40	39	39	37	37	34	293
5	38	29	41	38	39	36	35	32	288
6	41	32	40	37	40	38	34	33	295
7	39	30	42	39	41	37	36	30	294
8	38	26	39	40	37	38	37	29	284
9	43	28	40	41	38	39	38	30	297
10	42	33	40	39	38	40	36	28	296

ตาราง 10 ต่อ

เลขที่	คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน								รวมคะแนน ระหว่างเรียน
	คะแนน แผนที่ 1 (45)	คะแนน แผนที่ 2 (33)	คะแนน แผนที่ 3 (48)	คะแนน แผนที่ 4 (44)	คะแนน แผนที่ 5 (50)	คะแนน แผนที่ 6 (44)	คะแนน แผนที่ 7 (42)	คะแนน แผนที่ 8 (40)	346
11	40	29	39	37	40	36	36	24	281
12	43	29	42	38	39	37	35	35	298
13	43	30	43	39	41	38	34	36	304
14	42	33	42	41	40	40	36	36	310
15	41	33	40	36	39	36	36	33	294
16	39	29	39	37	41	39	36	32	292
17	40	30	42	38	40	38	37	30	295
18	44	30	41	39	37	39	37	34	301
19	43	29	42	38	40	39	38	33	302
20	42	29	44	43	44	42	40	37	321
21	43	29	35	35	35	32	30	28	267

ตาราง 10 ต่อ

เลขที่	คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน								รวมคะแนน ระหว่างเรียน
	คะแนน แผนที่ 1 (45)	คะแนน แผนที่ 2 (33)	คะแนน แผนที่ 3 (48)	คะแนน แผนที่ 4 (44)	คะแนน แผนที่ 5 (50)	คะแนน แผนที่ 6 (44)	คะแนน แผนที่ 7 (42)	คะแนน แผนที่ 8 (40)	346
22	41	27	42	37	42	37	37	32	295
23	42	28	42	38	42	38	38	33	301
รวม	935	677	940	885	914	874	834	738	6791
ร้อยละ	90.33	89.19	85.14	94.26	79.47	86.36	86.33	80.21	85.33
\bar{X}	40.65	29.43	40.87	38.48	39.74	38.00	36.26	32.09	295.5
S.D.	2.20	1.95	1.89	1.78	1.98	1.97	1.93	3.01	1.02

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ของกิจกรรมการเรียนรู้
 วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยถือเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรก 75

กิจกรรม แผนที่	คะแนน			
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	คิดเป็นร้อยละ
1	45	40.65	2.20	90.33
2	33	29.43	1.95	89.19
3	48	40.87	1.89	85.14
4	44	38.48	1.78	94.26
5	50	39.74	1.98	79.47
6	44	38.00	1.97	86.36
7	42	36.26	1.93	86.33
8	40	32.09	3.01	80.21
รวม	346	295.5	1.02	85.33

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2) ของกิจกรรมการเรียนรู้
 วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยถือเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวหลัง 75

จำนวน นักเรียน (N)	คะแนน			
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	คิดเป็นร้อยละ
23	40	33.70	2.010	84.23

ตาราง 13 ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกิจกรรมการเรียนรู้
 วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เลขที่	คะแนน	ระดับคุณภาพ
1	3	พอใช้
2	4	ดี
3	3	พอใช้
4	3	พอใช้
5	1	ฝึกปฏิบัติใหม่
6	5	ดีมาก
7	2	ดีมาก
8	3	พอใช้
9	5	ดีมาก
10	5	ดีมาก
11	4	ดี
12	3	พอใช้
13	4	ดี
14	2	ปรับปรุง
15	2	ปรับปรุง
16	3	พอใช้
17	4	ดี
18	5	ดีมาก
19	5	ดีมาก
20	4	ดี
21	3	พอใช้
22	3	พอใช้
23	2	ปรับปรุง
รวม	78	
\bar{X}	3.39	
S.D.	1.157	

จากตาราง 13 พบว่า ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนสามารถทำได้ในระดับดีมาก 6 คน ระดับดี 5 คน ระดับพอใช้ 8 คน ระดับปรับปรุง 3 คน ระดับฝึกปฏิบัติใหม่ 1 คน มีค่า ($\bar{X} = 3.39, S.D. = 1.157$)

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน	4.41	0.45	มาก
2. เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	4.56	0.50	มากที่สุด
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมและน่าสนใจ	4.62	0.49	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.53	0.51	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีได้แสดงความคิดเห็น	4.50	0.51	มาก
6. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน	4.56	0.50	มากที่สุด
7. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.47	0.51	มาก
8. การจัดกลุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	4.63	0.49	มากที่สุด
9. นักเรียนรู้จักภูมิใจได้สะสมผลงานดีเด่นของตนเอง	4.44	0.50	มาก
10. นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.47	0.51	มาก
11. นักเรียนรู้สึกดีที่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.29	0.52	มาก
12. ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้นักเรียนเข้าใจเป็นอย่างดี	4.50	0.51	มาก
13. คุณครูมีเทคนิค วิธีการนำเสนอที่เหมาะสม กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.41	0.50	มาก
14. สามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้เข้าใจง่าย	4.47	0.51	มาก

ตาราง 14 ต่อ

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
15. ครูให้คำปรึกษา แนะนำและดูแลนักเรียนในการเรียนรู้ อย่างทั่วถึง	4.41	0.45	มาก
16. นักเรียนนำความรู้และทักษะจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ มาบูรณาการในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม	4.45	0.49	มาก
17. การเรียนแบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความมั่นใจในการแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรม	4.57	0.47	มากที่สุด
18. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความภูมิใจและยอมรับความสามารถของตนและผู้อื่น	4.43	0.54	มาก
19. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความรับผิดชอบของนักเรียน	4.42	0.54	มาก
20. วิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจะเป็นประโยชน์ ในการศึกษาต่อในอนาคต	4.45	0.49	มาก
รวม	4.48	0.44	มาก

จากตาราง 14 พบว่า ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ
พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ดังนี้ การเรียน
แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรม
($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.47) ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้นักเรียนเข้าใจ
เป็นอย่างดี ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) และสามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้กับ
นักเรียนได้เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ โดยภาพรวมนักเรียน
มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44)

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์การศึกษาวงการศึกษาคณะกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียน
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบ
ร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เลขที่	คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม						\bar{X}	S.D.	ระดับพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม
	การแบ่งงานกันทำในกลุ่ม (5)	การปฏิบัติงานตามขั้นตอน (5)	ร่วมมือกันทำงาน (5)	แสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล (5)	ทำงานเสร็จตาม กำหนดเวลา (5)				
1	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
3	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
4	5	4	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด	
5	5	4	5	4	4	4.40	0.54	มาก	
6	5	5	4	4	4	4.40	0.54	มาก	
7	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
8	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
9	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
10	5	4	5	4	4	4.40	0.54	มาก	
11	5	5	4	4	4	4.40	0.54	มาก	
12	5	4	5	4	4	4.40	0.54	มาก	
13	5	5	4	4	4	4.40	0.54	มาก	
14	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
15	5	4	4	4	4	4.20	0.44	มาก	
16	5	4	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด	
17	5	4	5	4	4	4.40	0.54	มาก	
18	5	5	4	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด	
19	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด	
20	5	5	5	4	4	4.80	0.44	มากที่สุด	

ตาราง 15 ต่อ

เลขที่	คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม							ระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
	การแบ่งงานกันทำในกลุ่ม (5)	การปฏิบัติงานตามขั้นตอน (5)	ร่วมมือกันทำงาน (5)	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล (5)	ทำงานเสร็จตามกำหนดเวลา (5)	\bar{X}	S.D.	
21	5	5	5	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด
22	5	5	5	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
23	5	4	4	4	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.51	0.43	มากที่สุด

จากตาราง 15 พบว่า ผลการวิเคราะห์การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ดังนี้ นักเรียนมีการแบ่งงานกันทำ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ร่วมมือกันทำงาน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) และการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ โดยภาพรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.39)

ภาคผนวก ค

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ตาราง 16 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. สำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
1.3 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.00	0.00	มาก
1.4 มีความเหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.00	0.00	มาก
1.5 มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.00	0.00	มาก
รวม	4.00	0.00	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
2.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน	4.20	0.45	มาก
2.4 สามารถทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้	4.40	0.55	มาก
รวม	4.30	0.50	มาก
3. สาระการเรียนรู้			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20		มาก
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสม	4.80		มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับเวลา	4.00		มาก
3.4 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน	4.20		มาก
3.5 นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.40		มาก
รวม	4.32	0.38	มาก
4. กิจกรรมการเรียนการสอน			
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.00	มาก
4.2 ได้รับความสนใจผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
4.3 เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
4.4 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก	4.20	0.00	มาก
4.5 กิจกรรมเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
4.6 เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้วางแผน กำกับและตรวจคำตอบที่ถูกต้องด้วยตนเอง	3.80	0.45	มาก
รวม	4.13	0.45	มาก

ตาราง 16 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5. สื่อการเรียนรู้			
5.1 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น	4.80	0.45	มากที่สุด
5.3 ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถตามจุดประสงค์	4.80	0.45	มากที่สุด
5.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 เหมาะกับสภาพจริงของนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.80	0.45	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล			
6.1 ใช้เครื่องมือการวัดผลได้เหมาะสม	4.00	0.00	มาก
6.2 วัดและประเมินผลได้ครอบคลุมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้	4.00	0.00	มาก
6.3 มีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	4.00	0.00	มาก
6.4 มีความชัดเจน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
รวม	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.13	0.22	มาก

จากตาราง 16 พบว่า ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าระดับความเหมาะสมที่มาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.22)

ตาราง 17 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน จากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	0	3	0.6	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	-1	4	0.8	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	-1	+1	3	0.6	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้

ตาราง 17 ต่อ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
29	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	-1	4	0.8	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้

จากตาราง 17 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่า IOC อยู่ในระดับ 0.6-1.00

ตาราง 18 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบประเมินการพูดจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	-1	+1	4	0.8	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้

จากตาราง 18 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญของแบบประเมินการพูด กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่า IOC อยู่ในระดับ 0.8-1.00

ตาราง 19 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของแบบวัดความพึงพอใจ
โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	-1	+1	3	0.63	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	-1	+1	3	0.63	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	4	0.8	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	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

จากตาราง 19 ผลการประเมินความสอดคล้องค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญ
ของแบบวัดความพึงพอใจ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink
โดยใช้รูปแบบร่วมมือ STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่า IOC
อยู่ในระดับ 0.63–1.00

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแบบประเมินพฤติกรรม
การทำงานกลุ่ม

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. การแบ่งงานกันทำ	4	4	4	4	4	4.00	0.57	มาก
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	5	4	5	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด
3. ร่วมมือกันทำงาน	5	5	5	4	5	4.80	0.44	มากที่สุด
4. แสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล	4	5	4	4	4	4.20	0.57	มาก
5. ทำงานเสร็จตาม กำหนดเวลา	4	4	4	4	4	4.00	0.57	มาก
เฉลี่ย	4.40	4.40	4.40	4.40	4.40	4.32	0.55	มาก

ตาราง 21 ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	ข้อที่	ค่าความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)
1	0.40	0.57	21	0.40	0.71
2	0.68	0.71	22	0.44	0.29
3	0.40	0.29	23	0.20	0.29
4	0.36	0.71	24	0.36	0.86
5	0.40	0.29	25	0.24	0.43
6	0.44	0.43	26	0.40	0.57
7	0.44	0.43	27	0.44	0.43
8	0.48	0.29	28	0.36	0.43
9	0.32	0.29	29	0.40	0.57
10	0.48	0.29	30	0.28	0.29
11	0.44	0.43	31	0.36	0.86
12	0.32	0.29	32	0.24	0.29
13	0.40	0.57	33	0.32	0.29
14	0.44	0.43	34	0.40	0.57
15	0.40	0.29	35	0.40	0.57
16	0.44	0.43			
17	0.28	0.43			
18	0.40	0.29			
19	0.20	0.57			
20	0.44	0.43			

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ เท่ากับ .995

จากตาราง 21 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.20–0.68 และอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29–0.86 มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ .995

ภาคผนวก ง

เครื่องมือในการวิจัย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (อ 14101)
จำนวน 36 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (อ 14101) จำนวน 36 ข้อ 40 คะแนน

Listening skill จำนวน 15 ข้อ (15 คะแนน)

Reading skill จำนวน 15 ข้อ (15 คะแนน)

Writing skill จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

Speaking skill จำนวน 1 ข้อ (5 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดย X ลงในกระดาษคำตอบ

Listening skill จำนวน 15 ข้อ (15 คะแนน)

Reading skill จำนวน 15 ข้อ (15 คะแนน)

3. ให้นักเรียนเขียนคำตอบที่ถูกต้อง เพียงคำตอบเดียว

Writing skill จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

4. ให้นักเรียนพูดอธิบายสั้น ๆ จากภาพต่อไปนี้

Speaking skill จำนวน 1 ข้อ (5 คะแนน)

Listening Skill (15 คะแนน)

Direction: Listen to the teacher and choose the best answer.

1. Tom : What's your favorite fruit?

Ann : My favorite fruit is

- | | |
|--------------|-------------|
| a. chocolate | b. rice |
| c. apple | d. potatoes |

2. Tom : What's your favorite drinks ?

Ann : My favorite drinks is

- | | |
|-------------|-----------------|
| a. bread | b. orange juice |
| c. cucumber | d. cake |

3. A : What do you like to have with rice?

B : I like to have with rice.

- a. hamburger
- b. fried chicken
- c. French fries
- d. orange juice

4. Jimmy : What would you like to have for the main course?

Alice : I'd like to have

- a. coffee
- b. bread
- c. pasta
- d. salad

5. A: How does lemon ice cream taste?

B: It is.....

- a. Cool and sweet.
- b. Hot and wet.
- c. Sour and bland.
- d. Sour and sweet.



6. A: What does **lemon juice** taste like?

B: It is.....

- a. spicy
- b. salt
- c. sour
- d. bland



7. A: I would like to buy **lime, durian and chili**.

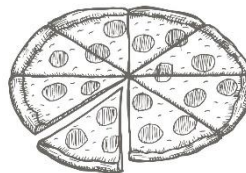
B: Oh, they are.....

- a. Spicy, sweet and sour
- b. Hot, spicy and spicy
- c. Sour, sweet and bland
- d. Sour, sweet and spicy

Direction: Look at the pictures. Listen and choose the best answer.

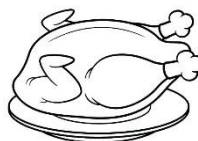
8. What do you have for dinner?

- a. pizza
- b. soup
- c. tea
- d. coffee



9. Look at the picture. What are you going to make?

- a. hamburger
- b. hot dog
- c. chicken sandwich
- d. sandwich



10. I have a _____ and _____ .

- a. hamburger, some milk
- b. butter, some milk
- c. curry, some water
- d. soup, a can of Coke



11. I would like to buyat the market.



- a. a jar of jam
- b. a carton of milk
- c. a cup of tea
- d. a glass of water

12. I seewater on the table.



- a. a bar of
- b. a box of
- c. a cup of
- d. a glass of

13. I usually have _____ for my dinner.

- a. ice cream
- b. salad
- c. fast food
- d. biscuits



14. Nadej : How are you Jenne?

Jenne : I'm fine thank you, but I **am thirsty**.

Nadej : I have some.....

a.



b.



c.



d.



15. A: I don't like..... What about you?

B: I don't like soup.

- a. curry
- b. hamburger
- c. juice.
- d. salad



Reading Skill (15 คะแนน)

Passage I : Read the following conversation and choose the best answer.

16. A: It is a round bread roll or a bun. It has a flat round fried beef with vegetable and dressing inside.

B: It is.....

- | | |
|----------------|--------------|
| a. An egg | b. A cake |
| c. A hamburger | d. An orange |

17. A: which group help promote strong bonus.

B: It is/They are.....

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Fruits | b. Grain foods |
| c. Meat | d. Dairy Products |

18. A: Which food group is a source of carbohydrate.

: It is/They are.....

- | | |
|-------------|----------|
| a. Milk | b. Fish |
| c. Cucumber | d. Bread |

19. A: After lunch you have ice cream, which food group is ice cream?

B: It is/They are.....

- | | |
|------------|---------------|
| a. protein | b. fruit |
| c. dairy | d. vegetables |

20. A: Which of the following that a person can NOT drink?

B: It is.....

- | | |
|-----------------|---------------|
| a. orange juice | b. milk |
| c. coffee | d. watermelon |

21. A: My sister eat lemons for after breakfast. I don't like it.

It is

B: I don't like it, too.

- | | |
|----------|----------|
| a. sour | b. sweet |
| c. spicy | d. salty |

22. A: What food should you eat every day?

B: It is/They are

- | | |
|---------------|---------------|
| a. sweets. | b. chocolate. |
| c. vegetables | d. fast food |

23. A: What is good for you?

B: I think.....

- | | |
|--------------|-----------------|
| a. biscuits | b. vegetables |
| c. fast food | d. sugary drink |

Passage II: Read the passage and choose the best answer (No. 24–25)

อ่านบทความแล้วตอบคำถามข้อ 24–25

My favorite food is Papaya salad. It's ingredients are papaya, crab, cowpea, tomato, chili, lemon and fish sauce. It's taste is spicy and delicious. It is a famous food that many Thai people like to eat because it is not fat. It is an origin from the northeast of Thailand.

24. According to this passage, What does papaya salad taste like?

- | | |
|----------|----------|
| a. salty | b. spicy |
| c. bland | d. sour |

25. A: How do the ingredient in a papaya salad taste?

B: They are

- | |
|---|
| a. Tasty, greasy and dry. |
| b. Hot, bland and crispy. |
| c. Bitter, sour, oily and salty. |
| d. Spicy, salty, sour, sweet and tasty. |









26. Where does papaya salad originate from?

- | | |
|------------|-------------|
| a. America | b. Thailand |
| c. China | d. Italy |

Passage III: Read the following story and choose the best answer (27–30)

อ่านบทสนทนาต่อไปนี้ แล้วเลือกตอบคำถามที่ถูกต้อง และสอดคล้องกับเรื่องมากที่สุด (27–30)

Nikic and Bam are best friends. They have dinner together every day at the food shop. Nikic's favorite food is French fries  and spaghetti.  His favorite drinks is Chocolate milk . Bam's favorite food is fried chickens  and sandwich . His favorite drinks is soft drink. 

27. What is Nikic's favorite food?

- a. sandwich and steak
- b. French fries and spaghetti
- c. cake and salad
- d. pepperoni and sandwich

28. What is Nikic's favorite drinks?

- a. water
- b. fruit juices
- c. soft drink
- d. Chocolate milk

29. What is Bam's favorite food?

- a. pizza and spaghetti
- b. French fries and sandwich
- c. fried chickens and sandwich
- d. pepperoni and salad

30. What is Bam's favorite drinks?

- a. coke
- b. fruit juices
- c. chocolate milk
- d. water

Writing Skill (5 คะแนน)

Direction: Write the correct answer in the blank.

31. Which one is WRONG? (a box of cereal/ a jar of toothpaste/ a can of cake/ a carton of milk).....

.....

32. What is unhealthy food ? (orange juice/vegetables/sugary drink/water)

.....

33. Look at the picture and write the answer.



.....

34. For dinner you have fish and cucumber. What group are these in?

.....

35. Put these sentences in the order. Write number 1 to 5.

How to make a hamburger

- 1. put the lettuce on it.
- 2. put it on a plate
- 3. put some beef on a bun/roll.
- 4. put some tomatoes on the beef.
- 5. put some onion on the beef

.....

.....

.....

.....

.....

Speaking Skill (5 คะแนน)

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับ 5 คะแนน 5 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 คะแนน 4 หมายถึง ดี

ระดับ 3 คะแนน 3 หมายถึง พอใช้

ระดับ 2 คะแนน 2 หมายถึง ควรปรับปรุง

ระดับ 1 คะแนน 1 หมายถึง ผิดปฏิบัติใหม่

36. Direction: Speaking about one of your favorite food group

ให้นักเรียนพูดอธิบายสั้น ๆ จากภาพต่อไปนี้ โดยพูดให้สอดคล้องเกี่ยวกับข้อมูลตนเอง หรือเพื่อน

.....

.....

.....

.....

5 food groups

1. Bread, cereals and pasta



2. Fruit and vegetables



3. Meat and fish



4. Milk and dairy



5. Fats, oils and sweets



เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการพูด

ระดับคุณภาพและอธิบายคุณภาพ				
5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (พอใช้)	2 (ปรับปรุง)	1 (ฝึกปฏิบัติใหม่)
<p>ทำกิจกรรมที่กำหนดให้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพเนื่องจาก</p> <p>– พูดให้เข้าใจได้ง่าย แม้จะมีสำเนียงภาษาแม่</p> <p>– ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ได้อย่างเหมาะสมสามารถอธิบายหรือพูดใหม่ (Paraphrase) ได้เมื่อจำเป็น</p> <p>– สนทนาได้อย่างต่อเนื่องเหมาะสมกับสถานการณ์และอาจมีการหยุดคิดบ้างตามธรรมชาติ</p>	<p>ทำกิจกรรมที่กำหนดให้ได้ดี แต่ยังมีข้อบกพร่องอยู่บ้างเนื่องจาก</p> <p>– ออกเสียงผิดเป็นบางครั้ง</p> <p>– ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดบ้าง แต่ยังสามารถสื่อความหมายได้</p> <p>– หยุดคิดในขณะทีพูดบ้าง แต่ไม่ทำให้การสนทนาขาดตอน</p>	<p>ทำกิจกรรมที่กำหนดได้บ้าง แต่ยังไม่ดีเท่าที่ควรเนื่องจาก</p> <p>– ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง</p> <p>– ใช้วงศัพท์ในวงจำกัด</p> <p>ใช้ไวยากรณ์ผิดและไม่สามารถพูดใหม่ (Paraphrase) ให้เข้าใจได้</p>	<p>ทำกิจกรรมที่กำหนดให้ไม่ได้ผล เนื่องจาก</p> <p>– ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง</p> <p>– พูดขาดความต่อเนื่องและเข้าใจยาก</p>	<p>ไม่สามารถทำกิจกรรมที่กำหนดให้หรือทำได้เพียงเล็กน้อยเนื่องจาก</p> <p>– ออกเสียงผิดทั้งหมด หรือเกือบทั้งหมด</p> <p>– ใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้อง</p> <p>– พูดเป็นคำ ๆ ขาดความต่อเนื่องจนสื่อความไม่ได้</p>

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม
เรื่อง Food and Drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเพื่อการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับเกมเรื่อง Food and Drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม มีระดับความพึงพอใจ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก
- ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วพิจารณาว่ามีความรู้สึกตรงกับคำตอบระดับใดให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องตามระดับความพึงพอใจนั้น

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ด้านเนื้อหา					
1. เนื้อหาที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน					
2. เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน					
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลา					
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
4. กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้					
7. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม					
8. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะกับลักษณะของกิจกรรม					
9. นักเรียนภูมิใจและสะสมผลงานดีเด่นของตนเอง					
10. นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น					
11. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ด้านครูผู้สอน					
12. ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้นักเรียนเข้าใจอย่าง					
13. คุณครูมีเทคนิค วิธีการนำเสนอที่เหมาะสม กระตุ้นความสนใจผู้เรียน					
14. สามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้กับครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจง่าย					
15. ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง					
ด้านการเห็นคุณค่าและความเชื่อมั่นในตนเอง					
16. นักเรียนนำความรู้และทักษะจากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นมาบูรณาการ ในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม					
17. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ ในการแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรม					
18. การเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความภูมิใจ และยอมรับความสามารถของตนและผู้อื่น					
19. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความรับผิดชอบของนักเรียน					
20. วิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อ ในอนาคต					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

แผนการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....

- สมาชิกในกลุ่ม
1.
 2.
 3.
 4.
 5.
 6.

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติงาน		
	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. การแบ่งงานกันทำ			
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน			
3. ทำงานรวมกัน			
4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล			
5. ทำงานเสร็จตามกำหนด			
ระดับคะแนนที่ได้			

คะแนนตัดสินคุณภาพ

คะแนน	คุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
13-15	ดี	ผ่านเกณฑ์
9-12	พอใช้	ผ่านเกณฑ์
5-8	ปรับปรุง	ไม่ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินการให้คะแนน
แบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (Rubric)

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	1	2	3
1. การแบ่งงานกันทำ	สมาชิกทุกคนในกลุ่มแบ่งงานกันทำและทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทำ แต่งานส่วนมากอยู่กับคนเก่ง	สมาชิกในกลุ่มไม่แบ่งงานกันทำ
2. การปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	สมาชิกทุกคนในกลุ่มทำงานอย่างเป็นขั้นตอนมีการวางแผนกันทำงาน	สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่ทำงานเป็นขั้นตอน	สมาชิกในกลุ่มทำงานไม่เป็นขั้นตอน
3. ร่วมมือกันทำงาน	สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่ และเต็มใจ	สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการทำงาน	สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือกันทำงานน้อยมาก
4. แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นอย่างมีเหตุผล	สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นเป็นบางส่วน	สมาชิกในกลุ่มไม่ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
5. ทำงานเสร็จตามกำหนด	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จเวลาที่กำหนด	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-3 นาที	งานที่ได้รับมอบหมายเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 นาทีขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

รหัสวิชา อ14101

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Food and drink

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง Food Groups

เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต 1.2 ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
- ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องของกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
- ต 4.2 ป.4/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมต่าง ๆ

สาระสำคัญ

ปัจจุบันการรับประทานอาหารมีความหลากหลาย ดังนั้นนักเรียนจำเป็นต้องรู้ความหมายและการออกเสียงคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวกับอาหารกลุ่มต่าง ๆ การอธิบายกลุ่มอาหาร สารอาหารและประโยชน์ของอาหารกลุ่มต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวันนำไปสื่อสารอย่างถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับกลุ่มอาหาร (K)
2. นักเรียนสามารถจัดกลุ่มอาหารได้ถูกต้องตามกำหนด (P)
3. นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคที่เกี่ยวกับอาหารกลุ่มต่าง ๆ ได้ถูกต้อง (K)
4. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่สั่งและส่งงานได้ทันตามที่กำหนด (A)
5. นักเรียนมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์ : apple, orange, tomato, grapes, banana, mango, cheese, milk, yogurt, bread, rice, fish, cake, chocolate, candies, beef, egg, vegetables, fruit, cucumber, starchy food, dairy food, high in, non-dairy source of protein

2. โครงสร้างประโยค :

What's your favorite fruit/vegetable/drink/food?

My favorite fruit/vegetable/drink/food is _____?

They are _____?

3. **Grammar** : คำนามนับได้ (Countable Noun); animal, bag, battery, bottle, bottle, box, cat, chair, coin, cup, dog, dollar

คำนามนับไม่ได้ (Uncountable Noun); water, milk, butter, furniture, luggage, iron, Equipment, clothing, garbage, junk.

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

1. ครูทักทายนักเรียน และแจ้งจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชื่อนำเสนอเนื้อหา

2. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ในเนื้อหา โดยอ่านจากบัตรคำ : apple, orange, tomato, grapes, banana, mango, cheese, milk, yogurt, bread, rice, fish, cake, chocolate, candies, beef, egg, vegetables, fruit โดยครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามฝึกสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์โดยใช้รูปภาพ

3. ครูอธิบายโครงสร้างประโยค จากใบความรู้ที่ 1 การถามและตอบคำถาม เกี่ยวกับอาหารและผักผลไม้ที่ชอบ โดยครูให้นักเรียนทำกิจกรรม นักเรียนยืนเป็นวงกลม ครูทบทวน และถามคำถามเกี่ยวกับผลไม้ผัก และอาหารที่นักเรียนชอบ โดยสุ่มถามทีละคน แล้วให้นักเรียนโดยใช้โครงสร้างประโยค :

What's your favorite fruit/vegetable/drink/food?

My favorite fruit/vegetable/drink/food is _____

They are _____?

4. ครูนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารประกอบด้วยคำศัพท์เก่าและคำศัพท์ใหม่ จำนวน 15 คำ ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามครู เพื่อทบทวนคำศัพท์ให้นักเรียนได้เข้าใจ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 Say the Words ให้นักเรียนค้นหาคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร หากกลุ่ม จากนั้นพูดคำว่าคำศัพท์ที่หาได้โดยเมื่อนักเรียนคนไหนเห็นคำก่อนให้ยกมือขึ้นแล้ว พูดว่า Bus Stop เพื่อเป็นการหยุดทุกคนให้ฟังนักเรียนครูนั้นพูดคำศัพท์ จากนั้นนักเรียน อ่านออกเสียงคำศัพท์กัน ครูสอนอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด และให้นักเรียนออกเสียงตามอีกครั้ง

5. ครูนำเสนอใบความรู้ที่ 2 Food groups การจัดกลุ่มอาหารโดยอธิบาย เกี่ยวกับอาหาร 5 กลุ่ม ดังต่อไปนี้ Five food group :

Group 1 Fruit and vegetables.

Group 2 Bread, rice, potatoes, and other starchy foods.

Group 3 Milk and dairy foods.

Group 4 Foods and drinks high in fat and/or sugar.

Group 5 Meat, fish, eggs, beans and non-dairy sources of protein.

6. ครูอธิบายสัดส่วนของการรับประทานอาหารที่ดีในแต่ละวัน โดยใช้ตัวเลข ทั้งหมด 100 เปอร์เซ็นต์และแบ่งสัดส่วนย่อยดังต่อไปนี้ Group 1 30%, Group 2 30%, Group 3 15%, Group 4 10% และ Group 5 % โดยให้นักเรียนอภิปรายเหตุผล

7. นักเรียนเล่นเกม Ball game เมื่อครูโยนลูกบอลไปให้นักเรียนคนไหน นักเรียนคนนั้นจะพูดคำศัพท์ เมื่อตอบเรียบร้อยแล้วโยนลูกบอลไปให้เพื่อนคนอื่นและถามคำถามใดก็ได้ทำอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มย่อย

8. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน คละตามความสามารถ ของนักเรียน คือ เก่ง 1 คน ปานกลางค่อนข้างเก่ง 1-2 คน ปานกลางค่อนข้างอ่อน 1-2 คน และอ่อน 1 คนโดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กเรียนเก่งจะช่วยตรวจงานก่อนนำเสนอครูและสอนเด็กเรียนอ่อน ขณะเดียวกันเด็กเรียนอ่อนก็มีโอกาสได้พัฒนาตนเอง สมาชิกแต่ละคนต้องพยายามตั้งใจเรียนและร่วมกิจกรรม ให้ดีที่สุดในช่วยขณะของกลุ่ม (ครูอาจแบ่งกลุ่มไว้ล่วงหน้าก็ได้ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม และสะดวกรวดเร็วในการจัดกิจกรรม)

9. นักเรียนทำใบงานที่ 2 Identifying Five Food Groups โดยให้นักเรียนทำ เป็นกลุ่มที่จัดไว้แล้ว แบ่งหน้าที่การทำงานของแต่ละคน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ตัดหัวอาหารและรูปภาพของอาหารเป็นชิ้น ๆ ใส่รูปภาพในกลุ่มอาหารให้ถูกต้อง หลังจากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันเฉลยคำตอบ

10. นักเรียนฝึกอ่านประโยครายงานกลุ่มอาหารตามโครงสร้างในใบงานที่ 2 Identifying Five Food Groups

11. นักเรียนร่วมกันสรุปการเรียนรู้โดยตัวแทนนักเรียนออกมารายงานสรุป อาหารทั้ง 5 กลุ่ม จากใบงานที่ 2 Identifying Five Food Groups

ดังตัวอย่าง : Group 1 : Fruit and vegetables.

They are apples, bananas, grapes, oranges and tomatoes.

Group 2 : Bread, rice, potatoes, pasta, and other starchy foods.

They are _____, _____, _____ and _____.

12. ให้นักเรียนทำงานในใบงานที่ 3 Healthy Eating ครูอธิบายประโยคในตาราง และให้นักเรียนฝึกอ่านก่อน จากนั้นจับคู่ อ่านประโยคในตาราง จากนั้นถามคู่ของนักเรียน ว่าชอบอาหารอะไร อาหารอะไรที่ดีต่อสุขภาพ ครูเดินตรวจความถูกต้อง เมื่อนักเรียนเสร็จ ทุกกลุ่มก็มาแชร์กันหน้าชั้นเรียน

13. นักเรียนทำใบงานที่ 4 Lunch Box สร้างกล่องอาหารกลางวันของนักเรียน โดยเขียนคำศัพท์อาหารที่นักเรียนอยากทานในตอนเที่ยงลงในกลุ่มอาหารแต่ละกลุ่ม และเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ในแต่ละกลุ่มอาหาร

14. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรวมคะแนนจากการทำใบงาน ครูถามคะแนนของแต่ละ กลุ่มได้รับ และยกย่องชมเชยกลุ่มที่ทำคะแนนรวมของการทำใบงานได้มากที่สุด

15. ให้นักเรียนเล่นเกม Food Bingo โดยแบ่งกลุ่มย่อยกลุ่มเดิมเดิม กลุ่มละ 4 คน

วิธีเล่น

- 1) ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
- 2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
- 3) นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 12 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 12 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูย้ำให้นักเรียนเข้าใจว่า นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ขั้นทดสอบย่อย

16. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Food Groups จำนวน 10 ข้ออีกครั้ง ใช้เวลา 10 นาที โดยให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษาหารือกัน เมื่อนักเรียนทุกคนทำเสร็จแล้ว ครูเฉลยคำตอบโดยให้นักเรียน แลกกันตรวจพร้อมให้คะแนน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปเปรียบเทียบกับคะแนนพื้นฐานและหาคะแนนพัฒนาการของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ขั้นการรับคำชมเชย

17. สมาชิกในกลุ่มตรวจคำตอบด้วยตนเอง หรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่ม หรือต่างกลุ่มตรวจคำตอบ แล้วพิจารณาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากคะแนนที่ได้ในการทดสอบหลังเรียนกับส่วนต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน ในลักษณะรายคน และเป็นกลุ่ม สำหรับผลสัมฤทธิ์เป็นกลุ่มจะพิจารณาจากคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละคน ที่ได้สูงขึ้น

18. ครูประกาศชื่อกลุ่มและรายชื่อสมาชิกของกลุ่มที่มีคะแนนความก้าวหน้า หรือผลสัมฤทธิ์สูงที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้กำลังใจด้วยการยกย่องชมเชยหรือให้รางวัล

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบงานที่ 1 Say the Words
2. ใบงานที่ 2 Identifying Five Food Groups
3. ใบงานที่ 3 Healthy Eating
4. ใบงานที่ 4 Lunch Box
5. ใบความรู้ที่ 1 Talking about Your Favorite Fruits and Vegetables
6. ใบความรู้ที่ 2 Five Food Groups

7. ใบความรู้ที่ 3 Healthy Eating
8. เกม Ball groups
9. เกม Bingo
10. กรรไกรตัดกระดาษ

การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ทักษะ	ประเมินการอ่านออกเสียงประโยคที่เกี่ยวกับอาหารกลุ่มต่าง ๆ	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 75
ความรู้	1. ตรวจสอบความถูกต้องของการบอกความหมายของคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับกลุ่มอาหาร 2. ตรวจสอบความถูกต้องของการจำแนกกลุ่มอาหารประเภทอาหาร	1. ใบงานที่ 1 Say the Words 2. ใบงานที่ 2 Identifying Five Food Groups 3. ใบงานที่ 3 Healthy Eating 4. ใบงานที่ 4 Lunch Box	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 75
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ประเมินความมีวินัยและความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับคุณภาพดีขึ้นไป

ใบงานที่ 1

Say the Words

Instructions: Find the vocabulary about five food groups.

Then say the words.

M P K J D T S N A S C S F F G	GRAINS
G E S N I A R G N O D E K F E	VEGETABLES
T F R U I T S A A A F V S X A	FRUITS
J R Y T V V E J E Y U E E G H	MILK
W P V R V B S P C R I R Z L Y	MEAT
P N X I A Y E V W R C N Y K B	BEANS
U J A E X Y L O O I M W S A R	OILS
W J P N Z E B L S K C U R D N	FATS
H Z I T C X A E U T G W U W D	SUGARS
S O E S X C T M M A J X U C O	CALORIES
W G I E U D E J R E P J W F T	NUTRIENTS
G F K L I M G S E M Y N A A H	EXERCISE
J L F W S R E M R M Z T Y G E	
V P A S Y V V Z G B S Y R Y X	
Y C F D U X J J D W M W R S M	

Name.....class.....No.....



Instructions: Cut the food topics and the pictures of food into pieces. Put the pictures in the correct food group.

ตัดแบ่งชื่อกลุ่มอาหารและภาพอาหาร แล้วนำไปวางเพื่อจัดอาหารให้ถูกต้องตามกลุ่ม

Group 1

fruit and vegetables (อาหารประเภทผักและผลไม้)

Group 2

bread, rice, potatoes, and other starchy foods (อาหารประเภทแป้ง)

Group 3

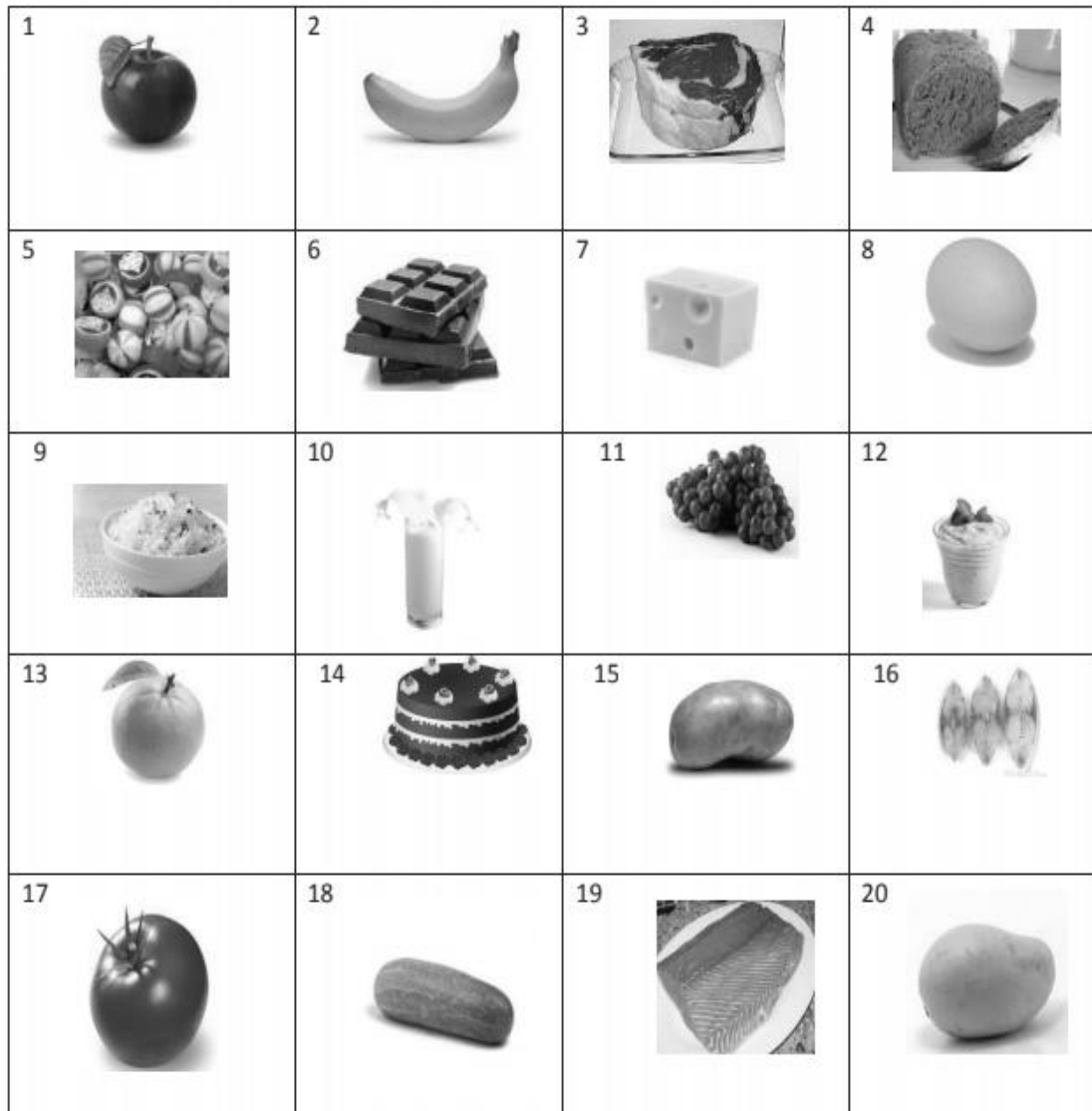
milk and dairy foods(อาหารประเภทนมและผลิตภัณฑ์จากนม)

Group 4

foods and drinks high in fat and/or sugar(อาหารและเครื่องดื่มประเภทไขมันและน้ำตาลสูง)

Group 5

meat, fish, eggs, beans and non-dairy sources of protein
(อาหารประเภทเนื้อ ปลา ไข่ ถั่ว หรืออาหารที่ให้โปรตีนที่ไม่ใช่มาจากนม)





ใบงานที่ 3
Healthy Eating

Instructions: Read the sentences. Then ask your partner. Which food do you like? Which foods are healthy? Is it healthy? Tick (/) for healthy food or Cross (X) for unhealthy food

	You	Your partner	Is it healthy?
I eat fruit and vegetables five times a day.			
I drink coffee five times a day.			
I eat chips every day.			
I eat a lot of sausages.			
I eat hamburgers once a week.			
I drink a lot of orange juices.			
I drink a liter of water every day.			
I eat a lot of cakes.			
I put a lot of butter on my bread.			

ใบงานที่ 4
Lunch Box

Instructions: Create your lunch box by labeling the foods in the lunch box containers.

You should include all the food groups.

Oil

Meat

Fruits and vegetables

Grains

Dairy products

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

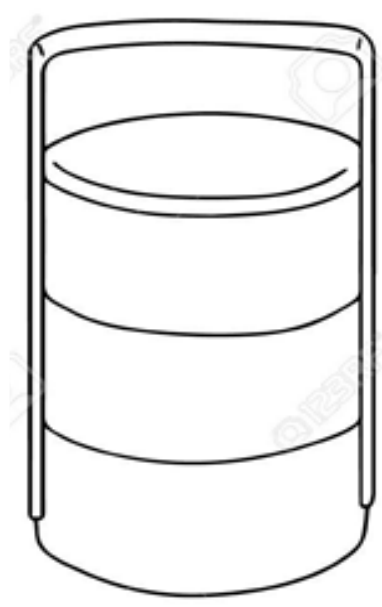
.....

.....

.....

.....

.....



ใบความรู้ที่ 1

Talking about Your Favourite Fruits and Vegetables

โครงสร้างประโยค

What + is + your + favorite + (fruit/vegetable/drink/food) ?

เช่น What's your favorite food?

My favorite food is.....ชื่ออาหารที่ชอบ...

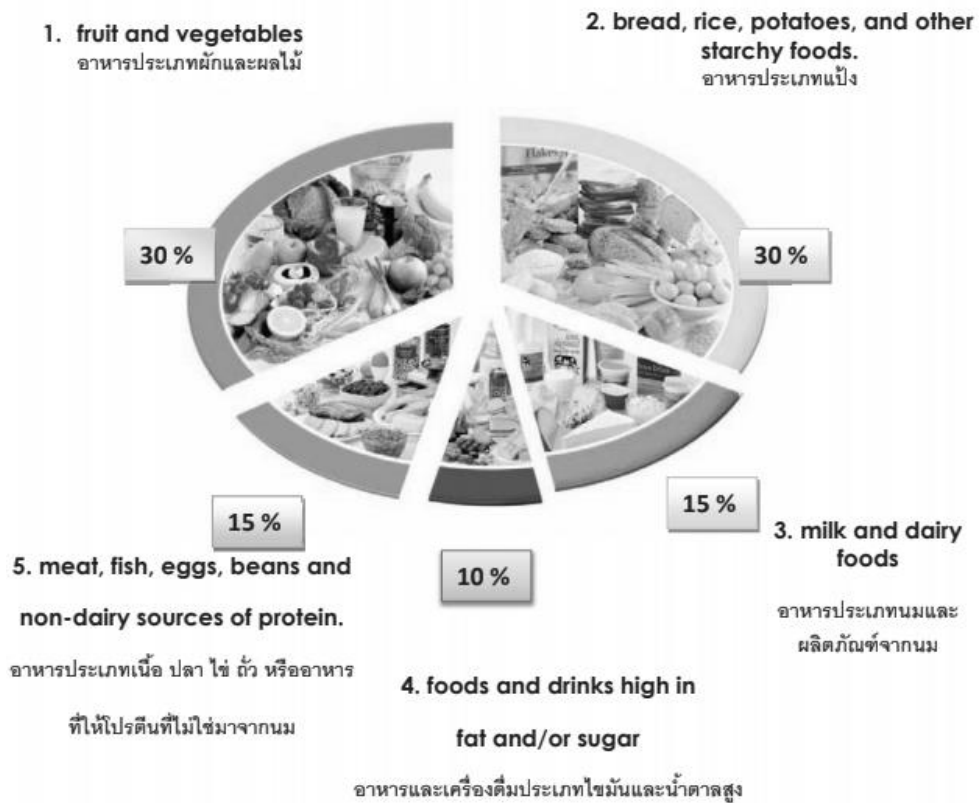
Grammar : Question Words

Question Words	Meaning	Examples
What	things	What's your favourite <i>food</i> ? อาหารที่ชื่นชอบคืออะไร What's your favourite <i>fruit</i> ? ผลไม้ที่ชื่นชอบ What's your favourite <i>vegetable</i> ? ผักที่ชื่นชอบ



There are five basic food groups: grains; vegetables; fruit; meat, fish, and beans (meat, poultry, fish, dry beans, eggs, nuts); and milk (which includes yogurt and cheese). Each food group provides certain nutritional benefits, so foods from each group should be consumed each day.

Five Food Groups





The key to healthy eating is to have a variety nutritious foods from each of the 5 food groups.







Vegetables provide vitamins, minerals, and fiber to help your body stay healthy.

Fruits (e.g., oranges, cantaloupe, and strawberries) provides vitamins and minerals. They are high in fiber.

Grain foods: Whole grain and/or high fiber varieties of bread, cereals, rice, pasta, noodles.

Meat and Poultry, fish, eggs, tofu, nuts and seeds and beans. Protein builds, maintains, and repairs the tissues in our body.

Dairy products are the best sources of calcium. They supply protein, and vitamins A and D. This group helps promote strong bones and healthy teeth.

	The Five Food Groups (Include all 5)				
	Fruits	Vegetables	Grains	Protein Foods	Dairy
Example: Spaghetti Dinner	 Peaches	 Broccoli Tomato sauce	 Whole-wheat pasta	 Lean (92% lean, 8% fat) ground beef	 Fat-free milk Parmesan cheese
Sunday					
Monday					
Tuesday					
Wednesday					
Thursday					
Friday					
Saturday					

ทดสอบย่อย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Food Groups

- คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบมีจำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
2. ทำเครื่องหมาย X ทับอักษร a, b, c หรือ d ที่ถูกต้องที่สุดเพียง ข้อเดียว
-

1. This food group is a source of carbohydrate.

- a. milk b. fish
c. cucumber d. bread



2. This food group is an important source of protein for people.

- a. grains
b. meats and Beans
c. vegetables
d. fruits and Oils



3. For lunch you have ice cream. What group is ice cream?

- a. protein
b. fruit
c. dairy
d. vegetables

4. For dinner you have fish and cucumber. What group are these in?

- a. dairy and sweets
b. protein and dairy
c. protein and vegetables
d. vegetables and dairy



5. Tom : What's your favorite fruit?

Ann : My favorite fruit is

- a. chocolate b. rice
c. apple d. potatoes

6. Tom : What's your favorite food?

Ann : My favorite food is

- a. pizza b. milk
c. fruits d. sugar

7. Tom : What's your favorite drink ?

Ann : My favorite drink is

- a. bread b. orange juice
c. cucumber d. cake

8. Tom : What is it?

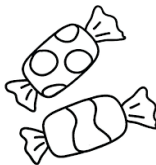
Ann : It is a.....



- a. beef b. egg
c. cake d. fish

9. Tom : What is it?

Ann : It is a.....



- a. cornflakes b. chocolate
c. cheese d. candies

10. What are there?

They are _____



- a. fruit b. vegetable
c. drink d. food
-

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางกรรองกาญจน์ มูลไธสง
วัน เดือน ปีเกิด	17 ตุลาคม 2531
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	347 หมู่ที่ 6 ถนนสุวรรณพัฒนา ตำบลพรรณนา อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร 47130
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู คศ.1
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านคำข่า ตำบลไร่ อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
พ.ศ. 2556	ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2563	ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและ การสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จังหวัดสกลนคร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2559	ครูผู้ช่วย โรงเรียนสมเด็จพระศรีนครินทร์บรมราชชนนี 84 พรรษา ตำบลดงหมู อำเภอหว้านใหญ่ จังหวัดมุกดาหาร
พ.ศ. 2563	ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านคำข่า ตำบลไร่ อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร