



รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
THE INSTRUCTION MODEL BASED ON COOPERATIVE GAME BASED LEARNING
USING BOARDGAME FOR ENHANCING ENGLISH COMMUNICATION ABILITIES OF
HIGHER SECONDARY STUDENTS

สิรินทร์รดา จุฑามณีพงษ์

รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ปฏิญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE INSTRUCTION MODEL BASED ON COOPERATIVE GAME BASED LEARNING
USING BOARDGAME FOR ENHANCING ENGLISH COMMUNICATION ABILITIES OF
HIGHER SECONDARY STUDENTS



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF EDUCATION
(Educational Technology)

Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ของ

สิรินทรธาดา จุฑามณีพงษ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัศมี) (ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย) (รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ)

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	สิรินทร์ดา จุฑามณีพงษ์
ปริญญา	การศึกษาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรีมี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี เชื้อชัย

การออกแบบการสอนและการเลือกใช้สื่อมีความสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยแนวทางที่หลากหลาย งานวิจัยจึงได้พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมผู้เรียนด้านทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ การนำเสนองานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย 3 ข้อ คือ 1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2. พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน และ 3. ศึกษาผลของรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน ขั้นตอนในการวิจัยมี 3 ระยะ คือ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน เพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงจำนวน 30 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ แผนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สื่อเกมกระดาน และแบบวัดความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟัง สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ Mean , SD , t-test for independent sample, Priority Needs Index Modified ผลวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน มีขั้นตอนของรูปแบบ 3 ขั้นได้แก่ 1) ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2) ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) 3) ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) รูปแบบมีองค์ประกอบสำคัญ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) สภาพแวดล้อม 2) ผู้เรียน 3) ผู้สอน 4) การสื่อสาร 5) เนื้อหา 6) สื่อเกมกระดาน 7) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.6-1.0 นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูด และการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความพึงพอใจต่อเกมกระดาน ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($X=4.60$, $S.D.=0.21$)

คำสำคัญ : การเรียนรู้ร่วมกัน, เกมเป็นฐาน, เกมกระดาน, การสื่อสารภาษาอังกฤษ

Title	THE INSTRUCTION MODEL BASED ON COOPERATIVE GAME BASED LEARNING USING BOARDGAME FOR ENHANCING ENGLISH COMMUNICATION ABILITIES OF HIGHER SECONDARY STUDENTS
Author	SIRINRADA JUTHAMANEEPONG
Degree	DOCTOR OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Jaemjan Sriarunrasmee
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Sumalee Chuachai

Designing teaching methods and selecting media are important in promoting and developing learners to be enthusiastic about learning through diverse approaches. Research has been conducted to provide guidelines to promote English language communication skills. The purposes of this research are as follows: (1) to study the current situation, problems, and needs of English language teaching and learning in order to promote English language communication; (2) to develop of an instruction model based on cooperative game-based learning using board games; (3) and examine the effects of an instruction model based on cooperative game-based learning using board games for English language communication skills. The research consists of three phases: (1) studying the problems and needs of English language teaching to enhance communication skills among senior secondary students; (2) developing an instruction model based on cooperative game-based learning using board games; and (3) studying the outcomes of using an instruction model based on cooperative game-based learning using the board game teaching approach to enhance English language communication among senior secondary students. The sample group in this research consisted of 30 students from Grade 11 at Ubolratana Rajakanya Ratchawittayalai Nakhonratchasima School during the second semester of the 2022 academic year. The experimental period lasted six weeks, with two days per week and 50 minutes per day. The research tools used cooperative and game-based teaching lesson plans, board game media, and assessments of English language communication abilities. The statistics commonly used in the research included mean, standard deviation (SD), a t-test for independent samples, and Modified Priority Needs Index. The research findings indicated the instruction model was based on cooperative game-based learning using board game teaching approach, with three stages: (1) construction of knowledge; (2) socialization; and (3) evaluation. The approach was comprised of seven components: (1) learning environment; (2) learners; (3) teachers; (4) communication; (5) content; (6) board game media; and (7) assessment. The evaluation results by experts showed that the approach aligned with cooperative and game-based learning. The index of conformity ranged from 0.6 to 1.0. Furthermore, the English language communication abilities of the Grade 11 students were statistically significantly higher after using the approach at a significant level of .05. The overall satisfaction with the board games was rated very high statistically. ($X=4.60$, $SD=0.21$).

Keyword : cooperative, game-based learning, boardgame, communication skills

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากคณาจารย์หลายท่านผู้วิจัยขอกราบ
ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี
เชื้อชัย อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่า ในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ให้กำลังใจ ในการทำ
ปริญญานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร. จินตวิริ์ คล้ายสังข์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหญิง
ศรีประเสริฐภาพ ที่ได้กรุณามาเป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการ
วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และกรรมการบริหารหลักสูตรสาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิประสาทความรู้ต่างๆ ให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจน
ให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไข
ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครู โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา
ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกตลอดการทำการวิจัยอีกทั้งให้คำปรึกษาในข้อ
สงสัยทุกประการ

ขอขอบคุณเพื่อนสมาชิกบ้านเลขที่ 70 Otis Boston USA ทุกท่านที่ให้การสนับสนุน เป็นที่ปรึกษาเวลา
เกิดปัญหาอีกทั้งเป็นกำลังใจ ห่วงใยมาตลอดมา

ขอขอบคุณเพื่อนสมาชิกนิวยอร์กในตำนานที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอดค่อยฝ่าฟันอุปสรรค
มาด้วยกัน แก้ปัญหาช่วยกัน อดหลับอดนอนไปด้วยกัน ให้กำลังใจรับฟังปัญหาและปลอบใจกันตลอดมา

ขอขอบคุณสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมทุกกิจกรรม เข้าใจ ปลอบใจ เต็มพลัง
ทุกครั้งที่ทำคอยสนับสนุน และเป็นกำลังใจที่สำคัญจนผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จในวันนี้

ขอขอบคุณสิ่งศักดิ์ที่ส่งกัลยาณมิตรที่ดีทุกคนมาให้ที่พร้อมจะช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้วิจัย
ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่างๆมาได้ด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใดความดีทั้งหมดของปริญญานิพนธ์นี้ ขอมอบให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาผู้เสียสละเวลาในการ
อบรมสั่งสอนแก้ไขศิษย์คนนี้ รวมถึงความห่วงใยกำลังใจในวันที่เหนื่อยล้า ให้สติในวันที่ท้อแท้อยากจะยอมแพ้
สิ่งเหล่านี้เป็นแรงพลังให้ผู้วิจัยมุ่งมั่นทำปริญญานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงในที่สุด ศิษย์ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ผู้มี
หัวใจที่ยิ่งใหญ่ผู้เป็นแบบอย่างที่ดีที่สุดของศิษย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามงานวิจัย.....	5
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	5
ความสำคัญของงานวิจัย.....	5
ขอบเขตของงานวิจัย	6
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	6
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	8
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	8
กรอบแนวคิดการวิจัย	10
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	12
1.1. ความหมายของการสื่อสารภาษาอังกฤษ	12
1.2. องค์ประกอบของการสื่อสาร.....	15
1.3. แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ	17

1.4. ความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	20
1.5 การประเมินวัดและการประเมินทักษะการฟัง พูด ภาษาอังกฤษสื่อสาร	23
1.6. แนวคิดในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	30
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นฐาน	34
2.1. ความหมายและความสำคัญของเกมเป็นฐาน	34
2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน	37
2.3. องค์ประกอบของเกมเป็นฐาน	38
2.4. สื่อเกมกระดาน	39
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	47
3.1. ความหมายของแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	47
3.2. ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	49
3.3. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	50
3.4. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	54
3.5. ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ	59
4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้.....	62
4.1. ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน	62
4.2. ประเภทรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	63
4.3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน.....	64
4.4. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน.....	67
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	69
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	76
การวิจัยระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	78

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1	78
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1	78
การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	78
การวิเคราะห์ข้อมูลระยะที่ 1	81
การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและ เกมเป็นฐานโดยเกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ.....	81
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 2	82
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2	82
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	83
การเก็บรวบรวมข้อมูล	91
การวิจัยระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้ เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย	92
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 3	92
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3	92
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	97
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	119
สรุปผลการวิจัย	119
อภิปรายผล	123
บรรณานุกรม	132
ภาคผนวก.....	140
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	141
ภาคผนวก ข เครื่องมือเก็บข้อมูลการทดลอง	143
ภาคผนวก ค แผนการสอนและแบบประเมินทักษะ	159

ภาคผนวก ง เกมกระดานตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน	176
ประวัติผู้เขียน.....	187

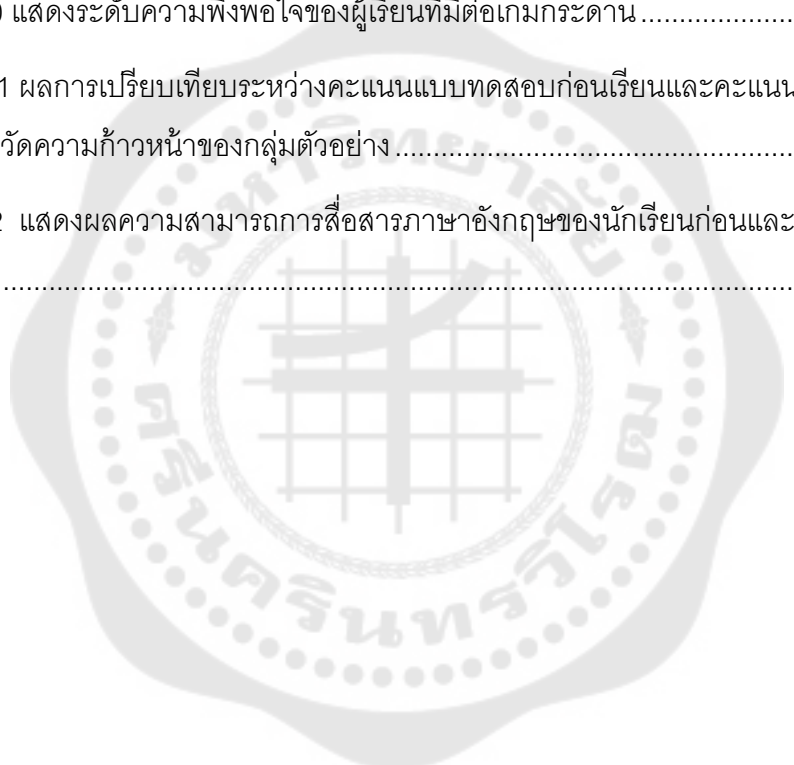


สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร. 19	
ตาราง 2 แสดงระดับความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษตามที่การศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนด ตามกรอบ CEFR	21
ตาราง 3 กำหนดเป้าหมายการพัฒนาในระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จึง อยู่ในช่วงของระดับความสามารถที่ B1 ตามกรอบมาตรฐาน CEFR สามารถวิเคราะห์ได้ตาม ตารางดังนี้.....	21
ตาราง 4 แสดงกรอบความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามที่การศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด (CEFR)	22
ตาราง 5 ตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ	26
ตาราง 6 การวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ	33
ตาราง 7 ตารางแสดงความแตกต่างระหว่างเกม (Game) และเกมเป็นฐาน (Game Based Learning)	37
ตาราง 8 สังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ	53
ตาราง 9 สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน.....	66
ตาราง 10 ข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา และแผนการ เรียน.....	97
ตาราง 11 แสดงระดับความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการพูดของนักเรียน	98
ตาราง 12 แสดงระดับความสามารถของนักเรียนในด้านสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการฟัง	99
ตาราง 13 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านเนื้อหา	101
ตาราง 14 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านกิจกรรมการเรียน การสอน	101

ตาราง 15 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านสื่อการสอน.....	103
ตาราง 16 แสดงความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ	103
ตาราง 17 ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอนได้แก่.....	106
ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เชี่ยวชาญ	108
ตาราง 19 แสดงผลการประเมินเกมกระดานประกอบการสอนจากผู้ทรงคุณวุฒิ	109
ตาราง 20 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมกระดาน	115
ตาราง 21 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่าง	117
ตาราง 22 แสดงผลความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง	117



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 รูปแบบการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Magic circle) Jan L. Plass (2015)	39
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน	77
ภาพประกอบ 3 รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	105
ภาพประกอบ 4 การ์ดประกอบเกมกระดาน CONCAB	110
ภาพประกอบ 5 กระดานตั้งเกม	111
ภาพประกอบ 6 กระดานสะสมการ์ดสำหรับผู้เล่น	111
ภาพประกอบ 7 สมุดเฉลยคำศัพท์	112
ภาพประกอบ 8 คู่มือการเล่นเกมกระดาน CONCAB	112

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย มีคนมากกว่าสองพันห้าร้อยล้านคนหรือ 1 ใน 3 ของโลก (EPI,2022) พุดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่งและภาษาที่สอง และอีกหลายร้อยล้านคนใช้ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สามหรือที่สี่เพื่อการขยายตัวของธุรกิจ นักวิทยาศาสตร์ นักวิจัย นักการศึกษา นักการเมือง นักการทูต นักธุรกิจหรือนักท่องเที่ยว ล้วนต้องใช้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อความรวดเร็วในการแลกเปลี่ยนข้อมูล การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีและสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถสืบค้นได้จากโลกออนไลน์ที่ใช้ภาษาอังกฤษ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้คนไทยเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับการสื่อสารได้ เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้สืบค้นข้อมูลประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรอง สำหรับการแข่งขันด้านเศรษฐกิจ อีกทั้งภาษาอังกฤษยังมีส่วนเกี่ยวข้องของสำคัญกับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอีกด้วย เนื่องจากกฎบัตรอาเซียนข้อที่ 34 (สำนักวิชาการ,2559)ซึ่งได้บัญญัติว่า “The working language of ASEAN shall be English” ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียนคือภาษาอังกฤษ จึงเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้ศึกษาแสวงหาความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อความรวดเร็วและติดต่อสื่อสารสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างประเทศได้ การปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงเป็นนโยบายสำคัญของกระทรวงศึกษาธิการที่จะต้องเร่งดำเนินการให้เกิดผลสำเร็จโดยเร็ว

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้เห็นความสำคัญกับภาษาอังกฤษ จึงมีนโยบายให้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ 1 โดยกำหนดให้มีการสอนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยระบุว่า ภาษาอังกฤษนั้นมีความจำเป็นและสำคัญอย่างมากในการดำรงชีวิตในโลกปัจจุบัน ภาษาต่างประเทศนั้นมีความจำเป็นและสำคัญอย่างมากในการดำรงชีวิตเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสื่อสาร แสวงหาความรู้ ช่วยสร้างความเข้าใจในตัวบุคคล สร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมของชุมชนโลก ภาษาสามารถใช้เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ช่วยการประกอบอาชีพและทำให้เห็นมุมมองของสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเป็นมิตรไมตรีและยังช่วยพัฒนาบุคลากรประชาคมโลกให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และภาษาช่วยส่งเสริมการเข้าใจถึงการเมืองการปกครองสังคมเศรษฐกิจทัศนคติและเจตคติของบุคคลรอบข้างได้ โดยให้ความสำคัญกับสาระแรกคือ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร(พัชรชา นนท์ , 2556) การใช้ภาษาต่างประเทศในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความ

คิดเห็นถึงความนำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษา(2559) ได้มีแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเตรียมความพร้อมกลุ่มความถนัดทางสาขาวิชาให้กับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กำหนดรายวิชาความถนัดทั่วไปให้ได้ศักยภาพในการเรียนระดับมหาวิทยาลัยให้ประสบความสำเร็จ ควรจัดให้นักเรียนทุกแผนกมีความสามารถในการอ่านเขียน คิดวิเคราะห์ การแก้โจทย์ปัญหา และความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนในปัจจุบัน อีกทั้งยังเห็นความสำคัญในการใช้การสื่อสารเพื่อสมรรถนะให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสาร และสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระบุถึงการเสริมสร้างความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของคนไทย จัดเป็นความจำเป็นเร่งด่วนของประเทศไทยในปัจจุบันในสถานะที่ระดับความสามารถของคนไทยในด้านภาษาอังกฤษยังอยู่ที่ระดับต่ำมากขณะที่ต้องเร่งพัฒนาประเทศให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกและรองรับการค้าการลงทุน การเชื่อมโยงระหว่างประเทศ

ความต้องการผู้ที่มีความสามารถภาษาอังกฤษมีเป็นจำนวนมาก แต่ความสามารถในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษก็ยังมีจำนวนน้อย จากรายงานของ EF EPI (EF English Proficiency Index) รายงานว่าเมื่อปี 2564 คนไทยมีความสามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นอันดับที่ 20 ของเอเชีย และ 100 ของโลก (EP,2021) และปี 2565 ประชากรในประเทศไทยมีความสามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นลำดับที่ 20 ของเอเชียและเป็นอันดับที่ 97 ของโลก (EP,2022) จะเห็นได้ว่าความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศไทยลดลงเรื่อย ๆ ทุกปี ทำให้เกิดความขาดแคลนบุคลากรในการทำงาน โดยผู้ที่มีความสามารถในการสื่อสารจะมีโอกาสมากกว่าผู้ที่มีความสามารถน้อยกว่า เงินเดือนน้อยกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังจะเข้าไปเรียนในระดับอุดมศึกษาไม่สามารถเลือกเข้าเรียนตามคณะที่เป็นเป้าหมายได้ เพราะขาดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากการศึกษาปัญหาของพัฒนาทักษะการฟังและการพูด (อาทิตยา แก้วอินดี๊ะ, 2560) พบว่า นักศึกษาไทยส่วนใหญ่มีปัญหาในเรื่องของทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเนื่องจากนักเรียนไทยส่วนใหญ่เน้นการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสอบแข่งขันการท่องจำคำศัพท์และกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ทางภาษามากกว่าการเรียนภาษาเพื่อนำเอามาใช้ในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้นักศึกษาไทยมีปัญหาในด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก

ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษที่สำคัญที่สุดคือ การฟัง เพราะเป็นทักษะแรกที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างธรรมชาติเพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงจะสามารถตอบโต้ อ่าน หรือ เขียนได้ มอร์เลย์ (Morley, 2001) กล่าวถึงทักษะการฟังว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ ทักษะอื่นๆ จะไม่สามารถสื่อสารด้วยการพูดได้เลยถ้าเราฟังไม่รู้เรื่อง เนื่องจากไม่รู้ว่าคู่สนทนาพูดอะไรจึงไม่รู้ว่าจะโต้ตอบอย่างไร (ฐปทอง กว้างสวาสดี, 2559) ทักษะการฟังมีความสำคัญต่อผู้เรียน เพราะต้องฟังบรรยายจากผู้สอนให้เข้าใจ ด้วยเหตุดังกล่าวมานั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะในการฟังให้แก่ผู้เรียนทุกระดับ

การส่งเสริมทักษะฟังจะฝึกเพียงทักษะเดียวไม่ได้จะต้องฝึกพร้อมกันกับทักษะการพูด (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) การพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ประสบความสำเร็จในงานอาชีพมักจะเป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการพูด หากจะฝึกฝนทักษะการฟังให้มีประสิทธิภาพ ทักษะการพูดจึงมีความสำคัญไม่น้อยในการฝึกฝนเพื่อให้เกิดผู้รับสารและผู้ส่งสารที่สมบูรณ์ และทักษะการฟัง พูด เป็นการสื่อสารด้วยวาจาของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งต่างมีจุดประสงค์ในการสื่อสารความหมายของตนเอง ผู้ฟังจะต้องตีความสิ่งที่ผู้พูดและสามารถตอบด้วยภาษาที่ผู้ฟังเข้าใจคือตรงกับความตั้งใจที่จะสื่อสารความหมายของผู้พูด ทักษะฟังและพูดไม่สามารถแยกออกจากกันได้ จึงควรให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกัน

การศึกษาข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การฟังและการพูดเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งการฟังเป็นทักษะด้านการรับข้อมูล (Receptive Skill) และทักษะการพูดเป็นทักษะด้านการแสดงออกข้อมูล (Productive Skill) เป็นทักษะที่ต้องได้รับการพัฒนาพร้อมกัน หากมีการจัดการเรียนรู้ต้องพัฒนาทั้ง 2 ทักษะไปด้วยกัน เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมแบบร่วมมือกับบุคคลอื่นเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาระหว่างผู้เรียน

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปัญหาและสาเหตุของปัญหาในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด และทฤษฎี จากเอกสารงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ พบว่า แนวคิดที่น่าสนใจและสอดคล้องกับการเรียนการสอนโดยสามารถนำมาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ คือ แนวคิดการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ และสามารถใช้อทักษะการฟังและพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) ได้รับความนิยมน้อย่างกว้างขวางเนื่องจากกิจกรรมและผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียนการสอนนั้นสามารถตอบสนองของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนการสอนจากผู้สอนเป็นสำคัญ เป็นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนแบบร่วมกันถือเป็นการเรียนแบบตื่นตัว (Active Learning) ที่ให้ประโยชน์หลายอย่างแก่ผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและมีส่วนรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมกัน (Cooperative Learning) เป็นวิธีการเรียนที่จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยผู้เรียนต้องพึ่งพาอาศัยกัน มีความรับผิดชอบต่อกันร่วมกัน ทั้งโดยการปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน แบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ สมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีความสำเร็จของทุกคนและของกลุ่มเป็นเป้าหมายสำคัญในการเรียน ฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น จึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการจัดรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารให้กับผู้เรียนในปัจจุบัน

ลักษณะของนักเรียนในปัจจุบันเพื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้กับผู้เรียนพบว่าลักษณะของผู้ที่เกิดในช่วงปี 2540 ถึง ปัจจุบันอยู่ในช่วงวันที่เรียกว่า เจนเนอเรชั่นซี (จามจุรี, 2563)เยาวชนกลุ่มนี้เติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่แวดล้อมอยู่ มีความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ เรียนรู้ได้รวดเร็ว มีความเป็นนักวิจัยชอบตั้งคำถามและวิพากษ์วิจารณ์กับทุกอย่างรวมถึงการแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยหรือแสดงความไม่เห็นด้วยบ่อยครั้งโดยปราศจากการตัดสิน ลักษณะนี้ส่งผลให้เป็นคนใจร้อนไม่เชื่อฟังและต้องการตอบสนองความพึงพอใจทันทีที่มีช่วงการสนใจสั้น

รูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่เน้นการบรรยายสอนมีหลากหลายรูปแบบและเกมก็เป็นกิจกรรมแต่ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด ได้เป็นอย่างดี (ศิลา น้อย, 2558) เกมถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนร่วมกันผ่านเกม ที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกมได้ และเทคโนโลยีการสอนใหม่รวมทั้งการใช้สื่อใหม่รูปแบบต่างๆ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพทันสมัยแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยในขณะที่ลงมาเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย

จากปัญหาที่พบ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ต้องการการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำถามงานวิจัย

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ มีรูปแบบและองค์ประกอบอะไรบ้าง

2. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ สามารถส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของงานวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้สอน เป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถนำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ไปใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการสอนให้กับผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางปี 2551 ในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ ต่อไป

2. ประโยชน์ต่อผู้เรียน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้รับการส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเมื่อเรียนจบระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีประสิทธิภาพ

3. ประโยชน์ต่อผู้วิจัย ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน และนำไปพัฒนาเสริมทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนตาม

แนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม จะใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาผลการใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

4. ประโยชน์ต่อประเทศ ทักษะสื่อสารเป็นสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้ศึกษาแสวงหาความรู้ สืบค้นข้อมูล ประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรองสำหรับการแข่งขันด้านเศรษฐกิจ แลกเปลี่ยนข้อมูลติดต่อสื่อสารสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างประเทศ

ขอบเขตของงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดประชากร กลุ่มตัวอย่างและตัวแปรที่ศึกษา ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 1

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ประชากร

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอนุบาลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ปีการศึกษา 2565 รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,231 คน

2. ครูผู้สอนที่ปฏิบัติการสอนภาษาอังกฤษนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 10 คน

กลุ่มตัวอย่าง

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เรียนในปีการศึกษา 2565 โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบบังเอิญได้นักเรียน จำนวน 399 คน จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน 1,231 คน

2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เจาะจง (Purposive sampling) ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม เป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 2

กลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ได้แก่ แหล่งข้อมูลบุคคลซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1.1. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาและที่เกี่ยวข้อง

- มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านเทคโนโลยีการศึกษา หรือ
- มีความรู้หรือประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง

เป็นผู้มีผลงานวิชาการในด้านสื่อ เทคโนโลยี การออกแบบการเรียนการสอน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.2. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ

- มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือเอกด้านหลักสูตรและการสอนหรือ
- มีความรู้และประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง

เป็นผู้มีผลงานวิชาการในการจัดการศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.3. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนระดับมัธยมศึกษา

- มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทด้านหลักสูตรและการสอน หรือ
- มีความรู้ประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง

เป็นผู้มีผลงานวิชาการในด้านการจัดการศึกษา การสอนระดับมัธยมศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้อตามแนวคิดแบบร่วมมือกับเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 3

ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 1,231 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

1. ทักษะการฟัง

2. ทักษะการพูด

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. **การเรียนรู้แบบร่วมมือ** หมายถึง การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมโดยผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกัน แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งผู้เรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่นในกลุ่มไปถึงเป้าหมาย เช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือ ความสำเร็จของกลุ่มด้วย ในงานวิจัยนี้ มีองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 องค์ประกอบได้แก่ 1. การจัดกลุ่มผู้เรียน 2. การปรึกษาหารือกัน 3. การฟังพาและเกื้อกูลกันในเชิงบวก 4. กระบวนการกลุ่ม 5. การสื่อสาร โดยการใช้แบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือ โดยเกณฑ์การประเมินแบ่งออกเป็น 5 หัวข้อ ได้แก่ 1. การทำงานร่วมกัน 2. ความรับผิดชอบต่อการงานร่วมกัน 3. การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 4. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น 5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

2. **เกมเป็นฐาน** หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ การกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ มาใช้พื้นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมี

ส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่นแต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน โดยมี 6 องค์ประกอบ 1. การแข่งขัน,ความท้าทาย,แรงจูงใจ 2. การมีส่วนร่วม 3. การให้รางวัล 4. ผลป้อนกลับ 5. คำแนะนำ 6. สื่อเกมประกอบการจัดกิจกรรม

2.1 สื่อเกมประกอบการกิจกรรมที่ใช้ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้สื่อเกมกระดานเป็นสื่อประกอบในการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐานโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งกลไกของเกมกระดานที่พัฒนา

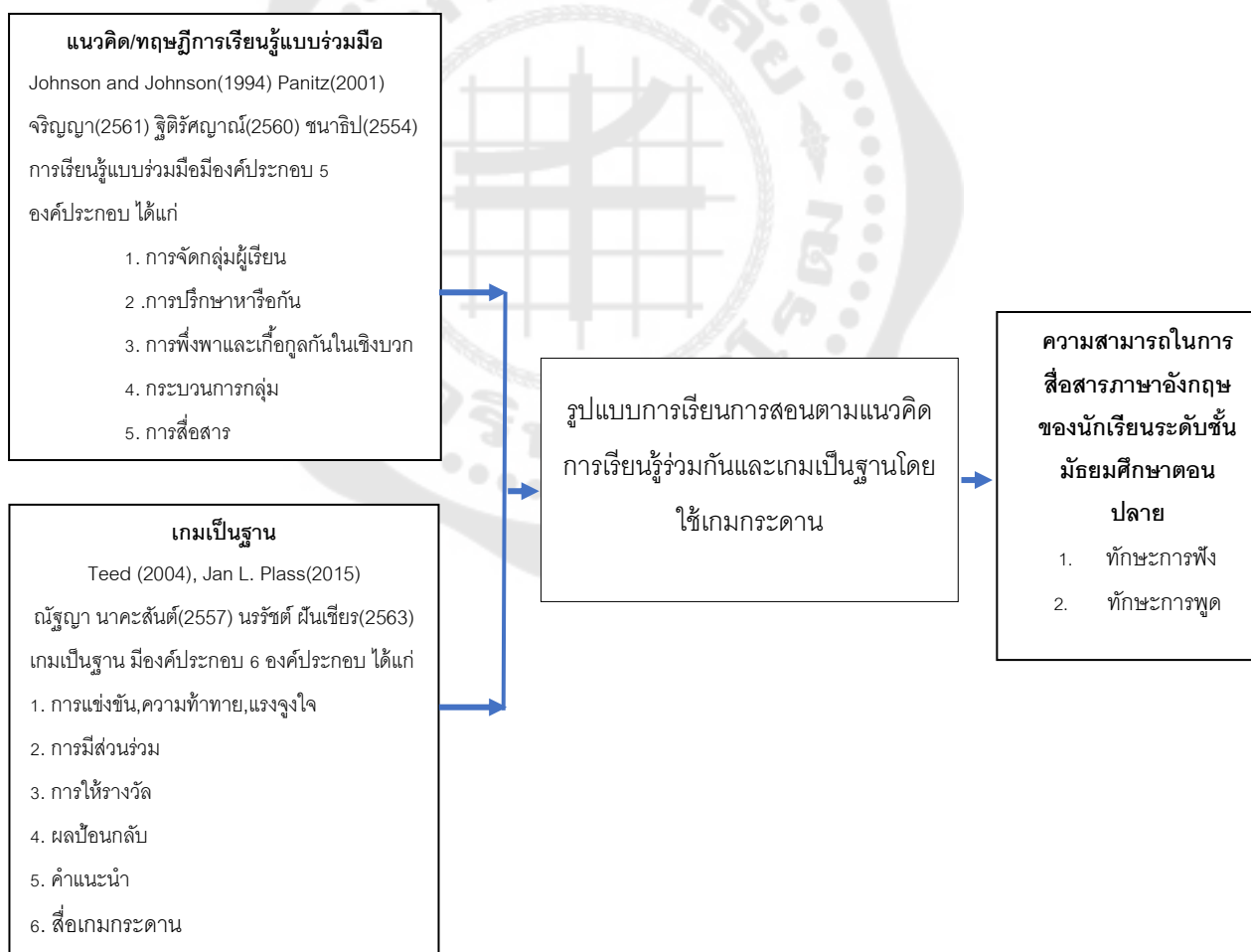
3. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน หมายถึง วิธีการเรียนรู้ที่สร้างสภาพแวดล้อมในห้องเรียนด้วยการใช้ เกมกระดานมากระตุ้นการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจ มีการออกแบบกระบวนการกลุ่มอีกโดยการนำองค์ประกอบของเกมเป็นฐานและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ร่วมกัน ในงานวิจัยนี้นำเทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือช่วยเหลือ (Team Assisted Individualization :TAI) มีการจัดกลุ่มเป็นกลุ่มเล็ก คณะนักเรียนเก่งกลางอ่อน ครูผู้สอนมีหน้าที่อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน โดยองค์ประกอบของรูปแบบ มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 2) ผู้เรียน 3) ผู้สอน 4) การสื่อสาร 5)เนื้อหา 6) สื่อเกมกระดาน 7) การวัดและประเมินผล และมี 3 ขั้นตอนได้แก่ 1.ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2.ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ3.ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation)

4. ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการฟังและพูดโดยใช้การสื่อสารแบบ 2 ทาง คือมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ฟังและผู้พูด ในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ปีการศึกษา 2565 วัดจากแบบทดสอบความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟัง ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม โดยใช้เกณฑ์การประเมินภาษาอังกฤษแบบมาตรฐานของ Common European Framework of Reference

5. เกมกระดาน หมายถึง สื่อเกมกระดานประเภทเกมกระดานแบบยุโรป โดยในเกมกระดานมีองค์ประกอบคือมีเป้าหมายร่วมกัน มีกลไกในการช่วยเหลือร่วมมือกันให้ไปสู่เป้าหมายเดียวกัน โดยลักษณะดกมกระดานในงานวิจัยนี้จะมีกระดานหลัก 1 กระดาน กระดานสะสมการ์ด

5 กระดาน การ์ดตัวละคร 5 ใบ การ์ดรูปภาพ 30 ใบ การ์ด conversation 36 ใบ การ์ดคำตอบ 28 ใบ การ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 30 ใบ เฉลย 2 ใบ ใช้เวลาในการเล่น 50 นาที มีผู้เล่นจำนวน 4-5 คนโดยการคละผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อน เล่นในเกมเดียวกัน โดยเนื้อหาที่อยู่ในเกมเป็นคำศัพท์ ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 60 คำ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยกลไกของเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกสื่อสารการฟังและการพูดโดยการสนทนาโต้ตอบไปมาแบบเป็นกลุ่มโดยผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการฝึกโดยการฝึก คำศัพท์ ฝึกการฟัง และการพูดจากการ์ดในเกมกระดาน มีกลไกการให้ความช่วยเหลือหากเพื่อน ประสบปัญหาในการสื่อสาร

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ
 - 1.1. ความหมายของการสื่อสารภาษาอังกฤษ
 - 1.2. องค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร
 - 1.3. แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ
 - 1.4. ความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ
 - 1.5. การประเมินวัดและการประเมินทักษะการฟัง พูด ภาษาอังกฤษสื่อสาร
 - 1.6. แนวคิดในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นฐาน
 - 2.1. ความหมายและความสำคัญของเกมเป็นฐาน
 - 2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน
 - 2.3. องค์ประกอบของเกมเป็นฐาน
 - 2.4. สื่อเกมกระดาน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.2. ความหมายของแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.3. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.4. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.5. ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้
 - 4.1. ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - 4.2. ประเภทรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - 4.3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน
 - 4.4. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นตัวกลางเชื่อมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน การใช้ภาษาอังกฤษในการพูดการฟังการอ่านและการเขียนที่ดี ความสามารถในการแสวงหาความรู้ สืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว จะส่งผลให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดีสามารถโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว จะทำให้การติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศได้สะดวกยิ่งขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการได้เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงมีนโยบายให้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ 1 ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นและสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวัน การติดต่อสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญ และสามารถใช้อังกฤษในการประกอบอาชีพ การศึกษาแสวงหาความรู้ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ทราบถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ประเพณี สังคมเศรษฐกิจการเมืองการปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้รวมถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นมีวิสัยทัศน์ในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

1.1. ความหมายของการสื่อสารภาษาอังกฤษ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ดังนี้

Theodorson (Omollo,2021) การสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดข้อมูลความคิดทัศนคติหรืออารมณ์จากคน ๆ หนึ่งหรือกลุ่มคนอื่นหรือคนอื่น ๆ ผ่านสัญลักษณ์

Tonc (2012) การสื่อสาร หมายถึง การบอก การเล่าเรื่อง หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดหรือความรู้ สึก ซึ่งไม่ใช่กระบวนการแบบทางเดียวเนื่องจากต้องได้รับข้อความตอบโต้ เพื่อให้การสื่อสารเกิดขึ้น

Laura (2012) การสื่อสาร หมายถึง การใช้ข้อมูลที่มีความหมาย ด้วยทักษะต่างๆ และเปลี่ยนกันมีที่มาจากหลากหลายแหล่ง

Croft (2004) การสื่อสาร หมายถึง การพูดว่าเป็นการแลกเปลี่ยน ข่าวสารความรู้ ข้อมูล ความคิด ระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือมากกว่านั้น การสื่อสารเป็นปฏิริยาสร้างสังคมที่สื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือบุคคลต่อกกลุ่มโดยใช้สัญลักษณ์ สัญญาน หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน

Brown (1993) การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการรับและส่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องระหว่างบุคคลอย่างน้อยตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การพูดจะไม่มี ความหมายและไม่เกิดการติดต่อสื่อสารขึ้น หากผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวที่พูดหรือจุดประสงค์ของการพูดจากผู้ส่งสาร ดังนั้น การสื่อสารจะต้องมีความหมายทั้ง 2 ฝ่าย คือ ทั้งผู้ฟังและผู้พูด

วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ (2562) การสื่อสาร หมายถึง ขั้นตอนและกระบวนการในการถ่ายทอดสารจากฝ่ายหนึ่งไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสื่อสารและสามารถใช้สัญลักษณ์จากคำพูด ท่าทาง การแสดงออกจากพฤติกรรมที่สื่อ ความหมายให้เข้าใจร่วมกัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์

วรางคณา เค้าอัน(2559)การสื่อสาร หมายถึง การใช้ความสามารถด้านภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างบุคคลตั้งแต่2คนขึ้นไป การสื่อสารให้มีประสิทธิภาพนั้นผู้พูดจะต้องเลือกใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมถึงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมถูกต้องกับโอกาสและมารยาทในการพูดที่ถูกต้องตามวัฒนธรรมประเพณี

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) การสื่อสาร หมายถึง การได้ยิน การพูด การฟัง เพื่อทำตามฟังและพูด ฟังแล้วตอบคำถาม นักเรียนควรเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกให้เป็นผู้ฟังและผู้พูดในสถานการณ์จริง ๆ

ดังสรุปได้ว่า การสื่อสาร คือ ปฏิบัติทางสังคมที่สื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ความคิดหรือความรู้สึก ระหว่างบุคคลต่อบุคคล การ ผ่านกระบวนการการรับและการส่งข้อมูลระหว่างบุคคลอย่างน้อย 2 คนขึ้นไปโดยใช้สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน การสื่อสารจะต้องมีความหมายทั้ง 2 ฝ่าย คือ ทั้งผู้ฟังและผู้พูด

ได้มีนักวิชาการและหน่วยงานได้ให้ความหมายของคำว่า ภาษา ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพ.ศ. 2525 (ราชบัณฑิตยสถาน,2525)ได้นิยามไว้ว่าภาษาคือ เสียงหรือกิริยาอาการที่ทำความเข้าใจกันได้คือคำพูดถ้อยคำที่ใช้พูดกันโดยปริยายหรือหมายถึงคนหรือชาติที่พูดภาษานั้นๆ (กานดา ณ ถลาง, 2515)มีระบบระเบียบของเสียงซึ่งถูกนำมาเรียบเรียงเป็นคำภาษามีความสำคัญเพราะเป็นเครื่องมือในการสื่อความคิดเพื่อเข้าใจกันระหว่างคนที่อยู่ในสังคมเดียวกัน (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย, 2531)อีกทั้งโครงสร้างและความต่อเนื่องของเสียงภาษามีใช้ในกลุ่มของมนุษย์เท่านั้นนอกจากนี้ภาษายังช่วยแยกแยะประเภทของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวมนุษย์ภาษามีความสำคัญเพราะเป็นเสียงที่สื่อความรู้สึกนึกคิดและใช้ติดต่อสื่อสาร

กันในกลุ่มมนุษย์เท่านั้น นอกจากนี้นักภาษาศาสตร์และผู้สนใจทางด้านภาษาได้ให้ความหมายและความสำคัญของภาษาไว้หลายประเด็น(ดอนแก้วบัว, 2558) ดังนี้

1. ภาษา คือ เสียง นักภาษาศาสตร์ถือว่าภาษาที่แท้จริงคือเสียงส่วนตัวหนึ่งคือตัวอักษรอื่นใดที่ใช้แทนเสียงนั้นเกิดขึ้นภายหลัง

2. ภาษา เป็นระบบ จะสังเกตเห็นได้ว่าภาษาคือเสียงที่เปล่งออกมาต่อกันการที่เอาเสียงมาเรียบเรียงต่อกันนั้นมีการเรียงต่อกันอย่างมีระบบเพื่อทำให้เกิดความหมายนั้นก็คือภาษาจะมีระบบเสียงระบบคำและระบบไวยากรณ์

3. ภาษา มีความหมาย ภาษาของคนทุกชาติที่เปล่งออกมามีความหมายเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน

4. ภาษา เป็นที่กำหนดขึ้นใช้ ภาษาเป็นสิ่งที่สมมติขึ้นเพื่อสื่อสารและรับรู้ความหมายร่วมกันระหว่างคนในกลุ่มหนึ่งเท่านั้นดังนั้นจะเห็นว่าคนต่างภาษาจะไม่สามารถสื่อสารเข้าใจทั้งนี้เพราะไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับสถานที่ที่จะสื่อถึงกันและแม้แต่คนชาติเดียวกันแต่ต่างถิ่นกันก็มีภาษาถิ่นของตนเองเช่นภาษาไทย

5. ภาษา เป็นสิ่งสร้างสรรค์ คนเราจะพูดประโยคต่างกันได้มากมายไม่จำกัดจำนวนและคนฟังก็เข้าใจประโยคที่ต่างกันได้ไม่มีจำกัดจำนวนเช่นกันทั้งนี้เพราะอาศัยความสามารถทางภาษาของคนในเรื่องเสียงคำระบบไวยากรณ์ดังจะเห็นได้ว่ากวีและนักเขียนอาศัยสิ่งเหล่านี้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านภาษาออกมาได้อย่างหลากหลาย

6. ภาษา เป็นระบบของความแตกต่าง การที่เอกลักษณ์ในการพูดของคนไทยคนหนึ่งซึ่งมีแบบเฉพาะของเขาซึ่งเป็นที่หมายรู้ว่าเขาเป็นคนไทยก็เพราะภาษาเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบในคนเราแต่ละคนมีความแตกต่างกันทางด้านเสียงพูดจึงกล่าวได้ว่าภาษาที่มีความแตกต่างทั้งในภาษาเดียวกันและต่างภาษา

7. ภาษา มีเอกลักษณ์ ดังที่ได้กล่าวข้างต้นว่าภาษาเป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นใช้ร่วมกันมีระบบและมีความแตกต่างกันแต่ละภาษาจึงมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนของภาษานั้นๆ

8. ภาษา มีความคล้ายคลึงกัน จากการศึกษาภาษาเชิงประวัติศาสตร์พบว่ามีหลายภาษาที่อยู่ในตระกูลเดียวกันจึงมีความคล้ายกันนอกจากนี้ภาษาทุกภาษามีบางสิ่งบางอย่างที่คล้ายกันก็จริงสิ่งที่ภาษาทุกภาษามีก็คือเสียง คำ ไวยากรณ์ดังนั้นหากเราต้องการเรียนรู้ภาษาอื่นก็สามารถทำได้โดยศึกษาสิ่งเหล่านี้

ดังสรุปได้ว่า ภาษา คือ เสียงที่เปล่งออกมาต่อกันอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถสื่อสารระหว่างบุคคล 2 บุคคลขึ้นไปได้ภาษาแต่ละที่มีความแตกต่างกันทางด้านเสียงพูดมี

เอกลักษณ์เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นใช้ร่วมกับการในทุกๆ ภาษาจะมีส่วนประกอบที่เหมือนกันคือเสียง คำและไวยากรณ์ ซึ่งจากการศึกษาเอกสารข้างต้นจากการให้ความหมายของการสื่อสาร คือ ปฏิบัติทางสังคมที่สื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิด ความรู้ หรือความรู้สึก ผ่านกระบวนการการรับและการส่งข้อมูลระหว่างบุคคลอย่างน้อย 2 คนขึ้นไป และได้ให้ความหมายของภาษา คือ เสียงที่เปล่งออกมาต่อกันอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถสื่อสารระหว่างบุคคล 2 บุคคลขึ้นไป ในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทในชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษยังเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ กระทรวงการศึกษาได้กำหนดให้การศึกษาชั้นพื้นฐานจัดหลักสูตรแกนกลางปี 2551 มีการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 โดยเน้นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้เยาวชนไทยมีพื้นฐานในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ดังนั้นความหมายของ การสื่อสารภาษาอังกฤษ คือ การใช้ภาษาอังกฤษเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ความรู้สึกนึกคิด ระหว่างบุคคลอย่างน้อยตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปโดยมีพฤติกรรมที่เข้าใจ การสื่อสารจะต้องมีความหมายทั้งสองฝ่ายคือทั้งฝ่ายผู้พูดและฝ่ายผู้ฟัง

1.2. องค์ประกอบของการสื่อสาร

ในการสื่อสารแต่ละครั้งมีองค์ประกอบต่างๆ ร่วมอยู่ด้วย และมีนักการศึกษาไว้มากมายได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของทักษะการสื่อสารไว้ดังนี้

วรทัศน์ วัฒนชีวินปกรณ์ (2562) กล่าวว่า องค์ประกอบของทักษะสื่อสารประกอบไปด้วย การเป็นผู้ฟังและผู้อ่านที่ดี การสื่อสารอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ การอ้างอิงแหล่งที่มา การคิดวิเคราะห์ การเคารพในสิทธิหน้าที่ ของตนและผู้อื่น การวางแผนในการสื่อสาร การประเมินผู้ฟังล่วงหน้า การมีมารยาทในการพูดและ ซักถาม การมีความรับผิดชอบต่อสารที่ส่งออกไป และการควบคุมสติอารมณ์ระหว่างการสื่อสาร เป็นต้น จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของการสื่อสารที่สำคัญอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึง ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาพฤติกรรม การสื่อสารของมนุษย์ โดยเฉพาะเยาวชนซึ่ง จะต้องเป็นนักสื่อสารในอนาคตและการนำความรู้ความสามารถในการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการทำงานในอนาคต และการใช้ชีวิตในสังคมที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงการสื่อ

ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร (2559) กล่าวถึง องค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้รับและผู้ส่งมีพฤติกรรมสื่อสาร เช่น การเป็นผู้รับฟังที่ดี การเป็นผู้อ่านที่ดี และการมีกาลเทศะ

2. การสื่อสาร ซึ่งสามารถเป็นออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

2.1 แบบวัจนสาร คือ พฤติกรรมการสื่อสารที่เป็นคำพูด ตัวอักษร หรือการสนทนา

2.2 แบบอวัจนสาร คือ พฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่ใช้ถ้อยคำ ตัวอักษรหรือการสนทนากันแต่ใช้ท่าทาง สัญลักษณ์ และสายตาเป็นสื่อในการสื่อสาร

3. ช่องทางการสื่อสาร ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

3.1 แบ่งตามวิธีการรับสาร เช่น สื่อวัจนะ และสื่ออวัจนะ

3.2 แบ่งตามการรับรู้ เช่น การฟัง การดูหรือทั้งการฟังและการดูควบคู่กัน

3.3 แบ่งตามจำนวนผู้รับสาร เช่น การสื่อระหว่างบุคคล การสื่อในกลุ่ม และการสื่อในมวลชน เป็นต้น

3.4 แบ่งตามยุคสมัย เช่น การสื่อแบบดั้งเดิม สื่อแบบร่วมสมัย และการสื่อในอนาคต

3.5 แบ่งตามลักษณะของสื่อ เช่น สื่อธรรมชาติ สื่อบุคคล สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.6 แบ่งตามการใช้งาน เช่น สื่อทั่วไป และสื่อ เฉพาะกิจ

ภาคิติ ตรีสกุล (2554) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีความสำคัญจำนวน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ บริบทของการสื่อสารหรือสิ่งแวดล้อมทางการสื่อสาร สิ่งรบกวนการสื่อสาร ปฏิกริยาตอบกลับ ผลของการสื่อสาร และจริยธรรมในการสื่อสาร ดังนี้

1. ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skill) คือ ความสามารถของผู้ส่งสารและผู้รับสาร

2. ทศนคติ (Attitudes) คือ ความรู้สึกที่มีต่อบุคคล

3. ความรู้ (Knowledge) ความรู้ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร

4. สถานภาพทางสังคมและวัฒนธรรม (Position within a social-cultural system) ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีสถานภาพการเป็นสมาชิกของแต่ละกลุ่มย่อยแตกต่างกัน ดังนั้นสถานภาพของผู้ส่งสารย่อมส่งผลต่อผู้รับสารที่แตกต่างกัน

5. ขอบเขตประสบการณ์ (Field of experience) เป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสาร เพราะประสบการณ์ที่ต่างกันย่อมทำให้ประสิทธิภาพในการสื่อสารต่างกัน

ซึ่งจากการศึกษาจากหน่วยงานและนักการศึกษา สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร ประกอบไปด้วย ทักษะการฟังและทักษะการพูด ซึ่งการเป็นผู้ฟังและผู้อ่านที่ดี มีความสามารถการสื่อสารอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ความรู้ที่สามารถถ่ายทอดบอกอ้างอิงแหล่งที่มา การคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดการเคาะพินิจทริทัศน์ที่ของตนเองและผู้อื่น เข้าใจในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันและประสบการณ์ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาการสื่อสาร เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ความสามารถในการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการทำงานในอนาคต

1.3. แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ในศตวรรษที่ 21 มีการติดต่อสื่อสารและมีภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับเป็นภาษาที่มิคนใช้มาก 3-4 พันล้านคนถือว่าเป็นภาษาสากลก็คือภาษาอังกฤษการรับรู้ภาษาอังกฤษเมื่อก่อนถือเป็นกำไรชีวิตแต่ปัจจุบันถือเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิตและเป็นคุณสมบัติที่มีค่าที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการประกอบอาชีพได้และในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนไทยเป็นอย่างยิ่งเกือบทุกระดับอาชีพอันเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การค้นคว้าการทดลองจนถึงการวิจัยต่างๆและการเรียกชื่อต่างๆเป็นภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ ดังนั้นพูดภาษาอังกฤษจึงเป็นผู้ที่ได้เปรียบนอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพการไม่รู้ภาษาอังกฤษก็เท่ากับว่าขาดเครื่องมือในการพัฒนาตนเอง กระทรวงการศึกษาของประเทศไทยได้เห็นความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ จึงได้กำหนดให้การศึกษาขั้นพื้นฐานจัดหลักสูตรแกนกลางปี 2551 มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเน้นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้เยาวชนไทยมีพื้นฐานในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ซึ่งการศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความและทักษะเฉพาะด้านสนองตอบความสามารถ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพมีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่างๆ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร คือความสามารถในการส่งสารและรับสาร สามารถถ่ายทอดทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจ ความรู้ ความคิด ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม ความรู้สึก สามารถเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม และสามารถลดปัญหาหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้

2. ความสามารถในการคิด คือ ความสามารถในการคิดสังเคราะห์ การคิดวิเคราะห์ การคิดเป็นระบบ การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปใช้ในการการสร้างองค์ความรู้หรือ ประมวลผลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถที่สำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งที่ต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลาและต้องสามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ และความสัมพันธ์ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต คือความสามารถที่ใช้ในการนำวิธีการต่าง ๆ สิ่งทีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันด้วยตนเอง การอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลการทำงาน การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสมการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือความสามารถใช้และเลือกเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ด้านการเรียนรู้การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ใน กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ จำนวน 4 สาระ 8 มาตรฐาน

จากผลการศึกษหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ 2551 หลักสูตรมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป้าหมายของหลักสูตรคือให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรม มุ่งพัฒนาสมรรถนะด้านต่าง ๆ ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้

ทักษะชีวิต องค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะที่สำคัญของวิชาภาษาอังกฤษได้แก่ ความรู้ ทักษะ เจตคติ การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และ การแสวงหาความรู้ในการประกอบอาชีพ ในการจัดการเรียนรู้ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เน้นความสามารถในการสื่อสาร ในการใช้ภาษาใน สถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม มีทักษะ การสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้ดีและความคิดเห็นอย่างมี ประสิทธิภาพ เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนา และบทบาทของนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำ กิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู ครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมาย ของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการทาง สังคม กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการปฏิบัติลงมือทำ จริง กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา

ตาราง 1 ตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน	ตัวชี้วัดช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6	สาระแกนกลางการเรียนรู้
ต.1.2 ม.4-6/1	สนทนาได้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องราวต่างๆ ใกล้เคียงตัว ประสบการณ์สถานการณ์ข่าว เหตุการณ์ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเช่น การทักทาย กล่าวลา ขอขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ การ ชักชวน การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเรื่องใกล้ตัวสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันการสนทนาเกี่ยวกับตนเอง และบุคคล ใกล้ ตัว ประสบการณ์/ สถานการณ์ประเด็นที่อยู่ในความสนใจ
ต.1.2 ม.4-6/2	เลือกและใช้คำขอร้องให้ คำแนะนำ คำชี้แจงคำอธิบายอย่างคล่องแคล่ว	คำขอร้อง คำแนะนำ คำอธิบายที่มีขั้นตอน ชัดชัด

เมื่อนำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมาวิเคราะห์ตัวชี้วัด พบว่า การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ใช้เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น คำทักทาย คำกล่าวลา คำขอบคุณ คำขอโทษ คำชมเชย แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับตนเองโดยสามารถ

สนทนาโต้ตอบกับคู่สนทนาได้อย่างคล่องแคล่ว จากการศึกษาตัวชี้วัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 1 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตามมาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีเนื้อเรื่องในการประกอบกรอกรวียง เรื่อง 1.In Style 2. As the Saying Goes 3. If only I'd know.

1.4. ความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง อันนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้กำหนดแนวทางในการปฏิบัติการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้กรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรป (CEFR) เป็นกรอบในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย ทั้งในการออกแบบหลักสูตร การพัฒนาการเรียนการสอน การทดสอบ และการวัดผล Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) คือ มาตรฐานสากลที่ใช้อธิบายระดับความเชี่ยวชาญทางภาษา CEFR ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในทวีปยุโรป และมีการยอมรับเพิ่มมากขึ้นทั่วโลก ได้กำหนดกรอบมาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินภาษาอังกฤษ และกรอบมาตรฐานนี้ได้กำหนดระดับความสามารถทางภาษาไว้ 3 กลุ่ม 6 ระดับ ได้แก่ A1, A2, B1, B2, C1 และ C3 ตามลำดับความสามารถ

ตาราง 2 แสดงระดับความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษตามที่การศึกษาชั้นพื้นฐานกำหนด ตามกรอบ CEFR

Level	ผู้ใช้ภาษาชั้นพื้นฐาน		ผู้ใช้ภาษาชั้นอิสระ		ผู้ใช้ภาษาชั้นคล่องแคล่ว	
ระดับ	A1	A2	B1	B2	C1	C2
การ	Breakthrough	Waystage	Threshold	Vantage	Effective	Mastery
เรียนรู้	Or Beginner	or	or	or Upper	Operational	or
		Elementary	Intermediate	Intermediate	Proficiency	Proficiency
					Or Advanced	

ในการนี้กระทรวงศึกษาได้ให้ความสำคัญจึงได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในระดับการศึกษาชั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้

ตาราง 3 กำหนดเป้าหมายการพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในระดับการศึกษาชั้นพื้นฐานในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จึงอยู่ในช่วงของระดับความสามารถที่ B1 ตามกรอบมาตรฐาน CEFR สามารถวิเคราะห์ได้ตามตารางดังนี้

ระดับนักเรียน	ระดับความสามารถทางภาษา	ระดับความสามารถทางภาษาตามกรอบ CEFR
ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6	ผู้ใช้ภาษาชั้นพื้นฐาน	A1
ผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3	ผู้ใช้ภาษาชั้นอิสระ	A1 - A2
ผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6	ผู้ใช้ภาษาชั้นคล่องแคล่ว	A2 - B1

ตาราง 4 แสดงกรอบความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามที่การศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด (CEFR)

ความสามารถในการสื่อสาร		ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย B1
การฟัง	การฟังโดยรวม	สามารถเข้าใจประเด็นหลักคำพูดหรือถ้อยคำที่เป็นมาตรฐานเกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันที่เคย อาจจะขอฟังซ้ำเพื่อความชัดเจน
	การฟังคู่สนทนา	สามารถเข้าใจสิ่งที่คู่สนทนาพูดในชีวิตประจำวันแต่บางครั้งต้องขอให้คู่สนทนาให้ความกระจ่างในรายละเอียด
	การฟังจากโทรทัศน์หรือภาพยนตร์	สามารถเข้าใจประเด็นหลักในรายการโทรทัศน์ในหัวข้อที่เคยเมื่อรายการนั้นถ่ายทอดอย่างช้าๆและชัดเจน
	การฟังจากการประกาศ	สามารถเข้าใจข้อมูลทางเทคนิคเฉพาะที่ง่าย เช่น ปฏิบัติตามทำแนะนำการใช้อุปกรณ์ที่เคย
การพูด	การสนทนา	สามารถเริ่มสนทนาดำเนินการสนทนาจนจบการสนทนาง่ายๆหัวข้อที่คุ้นเคยหรือสนใจ สามารถแสดงออกและโต้ตอบความรู้สึกและทัศนคติ เช่น ความประหลาดใจ ความสุข ความเศร้า ความสนใจ และไม่สนใจ
	การอภิปราย	สามารถเสนอหรือขอความคิดเห็นส่วนบุคคลในการอภิปรายแบบไม่เป็นทางการกับเพื่อนแสดงความคิดเห็นด้วยและไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอย่างสุภาพ
	การแลกเปลี่ยนข้อมูล	ความสามารถค้นคว้าและถ่ายโอนข้อเท็จจริงที่เป็นข้อมูลที่ไม่ซับซ้อน สามารถขอและปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างละเอียด
	การสนทนาทางโทรศัพท์	สามารถสนทนา อย่างง่าย ๆ ทางโทรศัพท์กับ คนที่รู้จัก

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์การให้คะแนนการพูดภาษาอังกฤษตามองค์ประกอบ 5 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านความถูกต้อง ด้านความคล่องแคล่ว ด้านปฏิสัมพันธ์ กิริยาท่าทางและความเชื่อมโยง เพื่อเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนนการฟัง และ พูดเพื่อสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ปีการศึกษา 2564 โดยใช้เกณฑ์ภาษาตามกรอบมาตรฐานของ CEFR

1.5 การประเมินวัดและการประเมินทักษะการฟัง พูด ภาษาอังกฤษสื่อสาร ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ

การสื่อสารในชีวิตประจำวันทักษะการฟังเป็นทักษะรับสารที่สำคัญทักษะหนึ่ง เป็นทักษะแรกในการเรียนรู้เพราะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาไปยังทักษะอื่นๆ เป็นกระบวนการรับรู้ และเข้าใจความหมายของเสียงที่ได้ยินในภาษานั้นๆ การฟังในชีวิตประจำวันเกิดขึ้นได้ 2 กรณี คือ การฟังโดยไม่ได้ตั้งใจในสิ่งต่างๆรอบตัว (Casual Listening) และการฟังแบบตั้งใจ (Focused Listening) ซึ่งเป็นการรับรู้และการเข้าใจในสิ่งที่ได้ยินมา ปีเตอร์สัน (Peterson, 2001) กล่าวถึง กลวิธีการฟังว่า กลวิธีการฟังเกิดขึ้นภายใต้จิตสำนึกที่ผู้เรียนรู้ตัวและสามารถควบคุมได้ ตลอดจนสามารถเลือกและตรวจสอบความ เข้าใจในการฟังของตนเองได้ ผู้เรียนที่เลือกใช้กลวิธีและปรับ กลวิธีได้อย่างเหมาะสมจะช่วยให้พัฒนาทักษะการฟังได้เร็วและมีประสิทธิภาพ กลวิธีสามารถฝึก ได้โดยที่ครูแนะนำกลวิธี ต่าง ๆ ให้ผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้กลวิธีต่าง ๆ เหล่านั้น ผู้ เริ่มเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศและภาษาที่สองขาดกระบวนการฟังจากล่างขึ้น บน เนื่องจากผู้เรียนยังไม่ได้รับการพัฒนากับกฎเกณฑ์ ทางภาษา เป็นประสบการณ์เริ่มแรก ในการรับฟังเสียงที่ไม่คุ้นเคย จึงไม่สามารถรู้เลยว่าคำและ ประโยคเริ่มต้นและสิ้นสุดตรงไหน ปัญหาดังกล่าวจะเกิดขึ้นไม่นาน ถ้าครูปฏิบัติตามหลักการ ฝึกทักษะการฟัง ตลอดจนปลูกฝัง ทักษะคิดด้านบวกต่อการฟัง อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบคือ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่ สองและภาษาต่างประเทศส่วนมากไม่ใช่เจ้าของภาษา จึงไม่ค่อยมีความมั่นใจในการจัด ประสบการณ์ให้กับผู้เรียน

การส่งเสริมทักษะการฟัง

การสอนการฟัง (แสงระวี ดอนบัวแก้ว: 2558) เป็นจัดกระบวนการในการฝึกให้ ผู้เรียนได้ฟังเสียงและสำเนียงที่ถูกต้องตาม หลัก ของภาษา โดยการฟังจากครูผู้สอนภาษาซึ่งมี ความรู้ในเรื่องการออกเสียงอย่างถูกต้อง หรือถ้า สามารถจัดหาเทปทเรียนที่พูดโดยเจ้าของ ภาษาได้ ก็ควรนำมาใช้เป็นต้นแบบในการเรียนการออก เสียงของนักเรียน หรือถ้าสามารถเชิญ

เจ้าของภาษามาเป็นผู้ออกเสียงให้นักเรียนฟังได้จะเป็นการ เรียนรู้เสียงที่ดีที่สุด ทักษะการฟังเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาภาษาของผู้เรียนไปสู่ทักษะการพูด การอ่าน และการเขียนโดยทั่วไปกิจกรรมการสอนทักษะการฟัง แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1) การฟังเพื่อรับรู้ (Listening for Perception)

2) การฟังเพื่อความเข้าใจ (Listening for Comprehension) กิจกรรมการสอนทักษะการฟังทั้งสองลักษณะต่างก็มีความสำคัญ เพราะการฟังเพื่อการรับรู้ จะเป็นพื้นฐานของการฟังเพื่อความเข้าใจ กิจกรรมการสอนทักษะการฟังเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย ของการรับรู้ และการเข้าใจจึงจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมให้เหมาะสม

มอลเล่(2001) กล่าวว่า การฟังเพื่อการสื่อสารเป็นกระบวนการ Active ไม่ใช่ Passive ในการเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความสามารถในการฟังเพื่อการสื่อสารอย่างชัดเจนไม่ใช่เป็นเพียงทักษะที่ควบคู่กับทักษะอื่นมันก็ยังกล่าวถึงวิธีของการฟังด้านจิตวิทยา ดังนี้

1) การฟังที่เป็นการสื่อสารสองทาง หมายถึง การฟังที่มีผู้พูดผู้ฟังเช่นการฟังการสนทนาแบบเผชิญหน้าและการสนทนาทางโทรศัพท์

2) การฟังที่เป็นสื่อทางเดียว หมายถึง ฟังข้อมูลทางเดียวเช่นการฟังสื่อต่างๆได้แก่ การฟังวิทยุโทรทัศน์ประกาศข่าวละครภาพยนตร์และดนตรีการฟังลักษณะนี้ผู้ฟังจะได้ตอบสิ่งที่ฟังในใจเป็นการพูดกับตัวเองหรือเป็นการวิเคราะห์สิ่งที่ได้ยิน

3) การฟังที่เป็นสื่อสารกับตนเองการฟังลักษณะนี้คล้ายกันกับการฟังที่เป็นการสื่อสารทางเดียวคือฟังและวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองใคร่ครวญฟังใหม่อีกครั้งเพื่อหาข้อมูล หน้าที่ของการฟังทางด้านจิตวิทยาแบ่งได้ 2 อย่าง 1 การฟังที่ไม่มีการปฏิสัมพันธ์และ 2 การฟังที่มีการปฏิสัมพันธ์

การวัดและการประเมินผลการฟัง

การวัดและการประเมินผลการฟังภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการฟังได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ และเกณฑ์การประเมินให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการศึกษาการวัดและการประเมินผลการฟัง มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงดังนี้

Hughes (2006) กล่าวว่า การจัดการเรียนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องกำหนดความสามารถของผู้เรียนไว้ว่าผู้เรียนต้องมีความสามารถด้านใดบ้าง ซึ่งมีประกอบไปด้วย 2 ส่วนที่ผู้สอนต้องพิจารณาได้แก่ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟัง และ ด้านตัวบทของเรื่องที่ฟัง การวัดด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟังว่าผู้เรียนฟังแล้วสามารถจับใจความสำคัญได้ ฟังแล้วสามารถทำตามข้อ

ได้แย่งนั้นได้ การฟังเพื่อประเมินทัศนคติหรือท่าทีของผู้พูด การวัดด้านตัวบทของเรื่องที่ฟังประกอบไปด้วย

1. ประเภทของตัวบทฟัง เช่น การสอนหรือการบอกทิศทาง บทประกาศ บทพูดคนเดียว บทสนทนาของคนสองคนหรือหลายคน การพูดหรือการบรรยาย
2. รูปแบบของตัวบทฟัง เช่น เป็นการบรรยายหรือพรรณนา คำอธิบายอย่างละเอียด การกล่าวโต้แย้ง คำสั่ง เป็นต้น
3. ความยาวของเรื่องที่ฟัง
4. ความเร็วของการพูด
5. การใช้ภาษาถิ่นภาษาอังกฤษ
6. สำเนียงภาษาอังกฤษ

Hubbard (1983) กล่าวว่า การวัดและประเมินการฟัง สามารถจำแนกการทดสอบการฟังภาษาอังกฤษเป็น 2 ชนิด ได้แก่

1) การทดสอบการฟังที่แท้จริง เป็นการทดสอบการฟังที่แยกเสียงออกเป็นส่วนของคำที่ได้ยินเช่น การทดสอบจำแนกเสียงโดยใช้คู่เทียบเสียงทั้งที่เป็นคำและเป็นประโยค การทดสอบการจำแนกเสียงด้วยการจัดฟังเสียงเน้นหนักในคำและในประโยค เพื่อทดสอบการออกเสียงที่ถูกต้อง

2) การทดสอบความเข้าใจในเสียงเป็นการทดสอบความเข้าใจในสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง และตอบคำถามจากที่ได้ยินด้วยความเข้าใจ

Cohen (1994) กล่าวว่า การวัดและประเมินการฟัง มีหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับผู้สอนว่าจะเลือกใช้วิธีใดที่จะเหมาะสมกับผู้เรียนได้แก่

- 1) ฟังเพื่อแยกไวยากรณ์ ผู้ฟังสามารถแยกไวยากรณ์นั้นๆว่าเป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์
- 2) ฟังเพื่อแยกคำศัพท์และแสดงท่าทาง
- 3) ฟังเพื่อความเข้าใจว่าผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ได้ยินหรือไหม และสามารถเลือกคำตอบได้

ตาราง 5 ตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ

ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ	วัตถุประสงค์ที่จะวัด
การฟังเพื่อการรับรู้	รู้คำศัพท์ จำนวน ระบบเสียง ความแตกต่างของเสียงสระ หรือพยัญชนะ ความเหมือนหรือความแตกต่างของเสียงที่ได้ยิน รู้ข้อมูลต่างๆที่ได้ยิน รู้ไวยากรณ์
การฟังเพื่อความเข้าใจ	การฟังเพื่อรับทราบข้อมูล การเข้าใจการร้องขอข้อมูล การเข้าใจการร้องขออนุญาต การเข้าใจการขอโทษ การเข้าใจลำดับเหตุการณ์ การเข้าใจความคิดเห็น การเข้าใจการแนะนำ การเข้าใจจุดหมายของเรื่องที่ได้ยิน

การสร้างข้อคำถามวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ Hughes ได้นำเสนอเทคนิคการสร้างข้อคำถาม ได้แก่ ข้อคำถามชนิดแบบเลือกตอบ (Multiple choice) การตอบคำถามแบบสั้นๆ (Short answer) การเติมคำลงในช่องว่าง (Gap filling) การถ่ายโอนข้อมูล (Information transfer) การจดบันทึกรายละเอียด (Note taking) การเขียนตามคำบอกบางส่วน (Partial dictation) การถอดความ (Transcription)

จากงานวิจัยที่ศึกษา สรุปได้ว่า การวัดและการประเมินผู้ทำการสอนต้องประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพื่อให้การประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยการวัดและประเมินผลการฟังแบ่งได้ 2 ด้าน คือ การฟังเพื่อการรับรู้ และการฟังเพื่อความเข้าใจ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การพูดเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการด้วยการอาศัยลมที่ผ่านช่องว่างระหว่างริมฝีปากออกมาเป็นเสียง และส่งมาเป็นภาษา ผ่านกิริยาท่าทาง ที่มีความถูกต้อง ตามมารยาทและประเพณีนิยมของสังคม ให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับและท่าทางเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง การพูดเป็นการสื่อสารความคิด ประสบการณ์ และความต้องการ ของผู้พูดไปยังผู้ฟัง เพื่อสื่อสารในความหมายให้ผู้รับสารฟังและเกิดความเข้าใจ บุคคลในการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การพูดเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้าระหว่างมนุษย์ ดังนั้นการพูดมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ จึงประสบความสำเร็จในการพูด

- 1) ผู้พูด (Speaker)
- 2) ผู้ฟัง (Audience)
- 3) สารหรือเนื้อเรื่องที่พูด (Speech)
- 4) เครื่องมือในการสื่อสารความหมาย (Communication Channel)

ทักษะการพูด

การพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ประสบความสำเร็จในการ อาชีพมักจะเป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการพูด การพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีกว่า อื่น ๆ และนับว่าเป็นแกนกลางอันยิ่งใหญ่ในการที่จะสร้างความเข้าใจระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน การพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สำคัญและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ทักษะอื่นเข้า เดียวกับการฟังเป็นการกล่าวออกเสียงเป็นถ้อยคำ วลี หรือประโยค รวมถึงการใช้กิริยาท่าทางเพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความเข้าใจ และความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังได้รับรู้และเกิดการตอบสนอง (สุมิตรา อังวัฒน์กุล, 2540) โดยในการพูดนั้น ผู้พูดจะต้องเข้าใจในสิ่งที่ตนเองพูด และ รู้จักเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษา ด้วยการพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นกระบวนการสองทิศทางและเกี่ยวข้องกับการฟังโดยตรง โดยผู้พูดเป็นผู้ส่งข้อมูลให้กัน ผู้ฟังซึ่งต้องตีความและทำความเข้าใจข้อมูลและตอบสนอง มีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้ และผู้ฟังอย่างต่อเนื่อง ผู้พูดจะต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้ (Byte 1979: 8)

องค์ประกอบของทักษะการพูด

ความสามารถในการพูดสื่อสารตามความหมายที่สรุปในข้างต้นได้นั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีการพัฒนาการให้มีความสามารถต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสื่อสาร บาริทัสได้สรุปองค์ประกอบของความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนไว้ดังนี้

- 1) ความเข้าใจ (Comprehensibility) กล่าวคือ ปริมาณของข้อความหรือ ที่สามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ
- 2) ความคล่องแคล่ว (Fluency) กล่าวคือ ความราบรื่น และความต่อเนื่อง และความ เป็นธรรมชาติในการพูด
- 3) ความพยายามในการสื่อสาร (Effort to Communication) กล่าวคือ การพยายามที่จะให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและไม่ใช้คำพูดเพื่อสื่อสาร
- 4) คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร (Quality of Communication) กล่าวถึงความถูกต้องทางภาษาที่พูดออกไปโดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายใช้ศัพท์ที่ถูกต้อง การออกเสียง

พยางค์ การเน้นเสียง การออกเสียงพยางค์สูงต่ำในประโยค ตลอดจนจังหวะในการพูด และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่า สิ่งที่ต้องพิจารณาในการฝึกทักษะการพูดมีองค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การออกเสียงที่ถูกต้อง
- 2) ความคล่องแคล่วในการพูด
- 3) ความถูกต้องเกี่ยวกับไวยากรณ์ที่ใช้
- 4) ความเหมาะสมของคำศัพท์และสำนวนที่ใช้
- 5) ปฏิสัมพันธ์ในการรับสารส่งสารที่เป็นไปอย่างสะดวกและได้ผล

ระดับชั้นความสามารถในการพูดได้จำแนกระดับชั้นความสามารถในการพูดเป็น 9 ระดับ ดังนี้

1) ระดับผู้พูดพูดภาษาได้จำกัดมาก (Extremely Limited Speaker) พูดได้ ติดๆขัดๆ เข้าใจผิดบ่อย ๆ ความสามารถในการเข้าใจบทสนทนาในความเร็วปกติได้เพียงเล็กน้อย ทำให้ไม่สามารถจะพูดคุยต่อเนื่องเรื่องราวที่ถูกต้องได้ จับรายละเอียดไม่ได้ จับได้แต่ใจความสำคัญ

2) ระดับผู้พูดไม่เข้าใจหรือพูดภาษาได้เลย (Non Speaker)

3) ระดับ ผู้พูดได้เล็กน้อย (Intermittent Speaker)

4) ระดับผู้พูดได้ปานกลาง (Modest Speaker) สามารถสื่อใจความสำคัญได้ ยังคงมีความผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์มีต้องถามหรือถูกถามเป็นครั้งคราวเพื่อให้ได้ใจความชัดเจนขาดความคล่องแคล่ว

5) ระดับผู้พูดพูดภาษาได้จำกัด (Marginal Speaker) สามารถโต้ตอบการสนทนาได้ แต่ไม่สามารถนำการสนทนาไปพูดเสนอแนะหรืออภิปรายได้ มีข้อจำกัดในการสนทนาด้วยความเร็ว ปกติ ขาดความคล่องแคล่วถูกต้อง

6) ระดับผู้พูดที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาพูดได้ดีมาก (Very Good Non : Native Speaker) สามารถอภิปรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนา ดำเนินเรื่องต่อไปและขยายความได้ตามความจำเป็น แสดงอารมณ์ขันและโต้ตอบด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสม

7) ระดับผู้พูดภาษาได้ค่อนข้างดี (Competent Speaker) ผู้พูดสามารถคุยใน หัวข้อที่ต้องการได้ ติดตามเรื่องเปลี่ยนแปลงพูดได้ หยุดหรือตะกุกตะกักเป็นครั้งคราว มีความสามารถในการเพิ่มเรื่องสนทนา

8) ระดับผู้พูดพูดภาษาได้ดี (Good Speaker) ผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจน และมีเหตุผล สนทนาได้อย่างต่อเนื่องเป็นเรื่องเป็นราวแต่ไม่คล่องแคล่วนัก สามารถติดตามการสนทนาเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียง มีการพูดติดตะกุกตะกักหรือพูดคำบ้างแต่ได้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9) ระดับผู้พูดพูดได้เชี่ยวชาญ (Expert Speaker) ผู้พูดสามารถพูดได้เหมือนเจ้าของภาษาในหัวข้อต่าง ๆ สามารถนำการสนทนา ขยายความและพูดได้ใจความสำคัญ

ในการฝึกทักษะการพูดภาษาต่างประเทศนั้น ผู้พูดจะต้องมีความรู้ในเรื่องระบบภาษาของภาษานั้น ๆ สามารถออกเสียงสระ พยัญชนะ เสียงเน้นหนัก ระดับเสียงสูงต่ำ โครงสร้างของภาษานั้น รวมทั้งสามารถกล่าวถ้อยคำเพื่อสื่อความหมายเป็นภาษานั้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเป็น ที่เข้าใจได้ตามลำดับ ซึ่งระดับความสามารถในการพูดภาษาต่างประเทศแบ่งได้หลายระดับ เริ่มจาก ระดับการออกเสียงและระดับการสื่อสารจากการใช้ภาษาง่าย ๆ สั้น ๆ จนถึงระดับการแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้น การฝึกทักษะการพูดมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกลไก ผู้เรียนสามารถพูดเลียนแบบเสียงของเจ้าของภาษาได้และสามารถจำคำประโยค ข้อความ หรือบทสนทนา โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจคำหรือข้อความเหล่านั้น
2. ขั้นความรู้ ผู้เรียนสามารถพูดโดยใช้คำศัพท์ และไวยากรณ์ที่เรียนมาอย่างเข้าใจความหมาย
3. ขั้นถ่ายโอน ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคใหม่ ๆ โดยใช้ไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง
4. ขั้นสื่อสาร ผู้เรียนสามารถพูดสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างคล่องแคล่ว
5. ขั้นวิพากษ์วิจารณ์ ผู้เรียนสามารถพูดแสดงความคิดเห็นโดยใช้คำ น้ำเสียงและสำนวนเหมาะสมกับสถานการณ์

การวัดและการประเมินผลทางการพูด

ทวีศักดิ์ ชูมา (2560) กล่าวว่า เกณฑ์การประเมินผล ความสามารถการพูดภาษาอังกฤษที่นิยมใช้แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบความถูกต้องเหมาะสม และองค์ประกอบประกอบด้านความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และเกณฑ์การประเมินการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจะมีการจัดลำดับให้อยู่ในระดับ ขั้นต่ำ ผ่านเกณฑ์ ปานกลาง ดี ดีมาก

University of Cambridge Local Examinations Syndicate (1996) ได้ให้เกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยแบบออกเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้ 1. ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษ 2. ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้ภาษาอังกฤษ 3. การออกเสียง และ 4. ความสำเร็จในการทำกิจกรรม

การประเมินผลทักษะการพูด คือ การวัดความสามารถโดยส่วนรวมของผู้ได้รับการประเมิน เป็นการตัดสินผลความสามารถของผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้เพื่อการสื่อสาร การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารควรเน้นที่ความสามารถของผู้เรียนที่จะสื่อสารในสถานการณ์เฉพาะ การจะวัดความสามารถมิใช่ดูจากความถูกต้องเกี่ยวกับภาษา แต่ควรวัดความสามารถของผู้เรียนที่จะพูดหรือเขียน หรือเข้าใจข้อความได้

การทดสอบทักษะการพูดนั้นมีการพัฒนาจากการทดสอบออกเสียงและไวยากรณ์ปากเปล่า จึงมีการทดสอบโดยใช้กิจกรรมเป็นหลัก การวัดผลประเมินผลทักษะการพูดนั้น สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ส่วนใหญ่มักจะให้ให้นักเรียนอ่านข้อความ บรรยายภาพ ตอบคำถามจากภาพ หรือเล่าเรื่อง ต่าง ๆ ซึ่งมักจะต้องใช้ภาพประกอบเพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถพูดได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ยังต้องใช้วิธีการบันทึกเสียงในการทดสอบด้วย เพื่อช่วยในการตรวจให้คะแนนมีความเที่ยงตรงอย่าง ยิ่งขึ้น และสามารถใช้ทดสอบกับนักเรียนจำนวนมาก ๆ ได้อีกด้วย

1.6. แนวคิดในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้มีหน่วยงานและนักการศึกษาได้เสนอแนะวิธีในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษดังนี้

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวว่า การออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง ควรคำนึงถึงสถานการณ์หรือบริบทโดยเลือก เนื้อหา และออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ มีข้อควรพิจารณา 2 ประการ คือ

1. สถานการณ์ในการฟัง เป็นสิ่งที่ให้เกิดการรับรู้ทางภาษาอังกฤษได้ ควรเป็นสถานการณ์สถานการณ์จำลองในห้องเรียน เช่น การฟังคำสั่งของคุณ การฟังเพื่อนสนทนา การฟังบทสนทนาจากบทเรียน หรือ การฟังที่ต้องเกิดขึ้นในสถานการณ์จริงในชีวิตจริง การฟังวิดีโอทัศน์ รายการวิทยุ โทรทัศน์

2. กิจกรรมในการสอนฟัง แบ่งเป็นกิจกรรม 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมก่อนการฟัง (Pre-listening) กิจกรรมระหว่างการฟัง (While listening) และกิจกรรมหลังการฟัง (Post-listening) แต่ละกิจกรรมอาจใช้เทคนิค ดังนี้

2.1 กิจกรรมก่อนการฟัง (Pre-listening) นักเรียนจะฟังข้อความได้อย่างเข้าใจ จำเป็นต้องมีข้อมูลส่วนที่เกี่ยวกับข้อความที่ฟัง โดยผู้สอนอาจใช้กิจกรรมนำให้นักเรียนได้มีข้อมูลบางส่วนเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่จะเสนอก่อนการรับฟังสารที่กำหนดให้ เช่น การใช้รูปภาพในการสอนโดย อาจให้นักเรียนดูรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ที่จะฟัง อภิปราย สนทนา หรือหาคำตอบเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ การเขียนคำศัพท์ที่ได้ยิน ให้นักเรียนจัดทำรายการคำศัพท์จากความรู้เดิม โดยใช้วิธีการเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้ยินขณะรับฟังสาร หรือการทำเครื่องหมายกำกับ หรือ วงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในข้อมูลที่อ่านและฟังไปพร้อม ๆ กัน การอ่านคำถาม อาจให้ผู้เรียนอ่านคำถามที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องราวในข้อมูลที่จะฟัง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบแนวทางว่าจะได้รับฟังเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้า และค้นหาคำตอบที่จะได้จากการฟังสารนั้น ๆ การทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง อาจทบทวนคำศัพท์จากความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว ซึ่งจะปรากฏอีกในสารที่จะได้ฟัง เป็นการช่วยทบทวนข้อมูล ส่วนหนึ่งของสารที่จะได้เรียนรู้ใหม่จากการฟัง

2.2 กิจกรรมระหว่างการฟัง หรือกิจกรรมขณะที่สอนฟัง (While listening) เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฟังในขณะที่ได้ยินสารนั้น ๆ ในกิจกรรมนี้ไม่ใช่การทดสอบการฟัง แต่เป็นการฝึกทักษะการฟัง เพื่อความเข้าใจ

2.3 กิจกรรมหลังการฟัง (Post-listening) เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการฟัง ภายหลังจากที่ได้ฝึกในกิจกรรมระหว่างการฟังแล้ว

การฝึกทักษะการพูด ควรจัดกิจกรรมที่เน้นความสามารถของผู้เรียนที่จะสื่อสารในสถานการณ์เฉพาะหรือเป้าหมายที่เป็นจริงสอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียนถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ ควรจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดเรื่องเกี่ยวกับตัวเอง โดยการจัดกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่มเพราะความสามารถด้านทักษะการพูด เป็นความสามารถในการสื่อสารโดยรวม (Global) และต้องบูรณาการเข้าด้วยกัน (Integration) เพื่อนำไปปฏิบัติได้จริง

อลเลอร์เสนอวิธีการส่งเสริมทักษะพูดไว้ว่า การออกเสียงให้ผู้เรียนอ่านข้อความตามที่กำหนด แล้วบันทึกเทปไว้เพื่อนำมาใช้ คะแนนในภายหลัง การทดสอบพูดปากเปล่าด้วยวิธีการแบบโคลซ โดยให้ผู้เรียนฟังข้อความซึ่งไม่ควรยากเกินไป เพราะการพูดนั้นต้องใช้ความจำในระยะสั้นด้วย การสอบจะให้นักเรียนฟังข้อความ ทั้งหมดก่อนในรอบแรก หลังจากนั้นให้นักเรียน

ฟังข้อความที่มีบางตอนเว้นไว้ให้เติม ผู้เรียนจะต้อง พูดย้ำให้เหมือนกับที่ได้ยินในรอบแรก การเล่าเรื่อง ผู้สอนเล่าเรื่องให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเล่า เรื่องนั้นบันทึกเทปไว้ในคะแนนในภายหลัง

การทดสอบทักษะการพูดได้มีการพัฒนาจากการทดสอบออกเสียงและไวยากรณ์ปากเปล่า มาสู่การทดสอบโดยใช้กิจกรรมเป็นหลัก การวัดผลประเมินผลทักษะการพูดนั้น สามารถทำได้หลาย ลักษณะส่วนใหญ่มักจะให้นักเรียนบรรยายภาพ หรือเล่าเรื่อง ต่าง ๆ อ่านข้อความตอบคำถามจากภาพ ซึ่งมักจะใช้ภาพประกอบเพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถพูดได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ มีวิธีการบันทึกเสียงในการทดสอบด้วย เพื่อช่วยในการตรวจให้คะแนนมีความเที่ยงตรงอย่าง ยิ่งขึ้น และสามารถให้ทดสอบกับนักเรียนจำนวนมาก ๆ ได้อีกด้วย

ฐิตินันท์ พูลศิลป์ (2021) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบการสอนแบบกลุ่มสี่คนเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบกลุ่มสี่คนพบว่า นักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

กฤษมา เลาะเด (2020) ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผลงานกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ต่อนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน นักศึกษาที่มีระดับความสามารถทาง ภาษาอังกฤษสูง ปานกลางและต่ำ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักศึกษามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในระดับดี

สิริรัตน์ บุญพูล (2562) ศึกษาการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค การบูรณาการการอ่านและการเขียนแบบร่วมมือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่านและการเขียน แบบร่วมมือ ระดับมาก

วสิริรัตน์ เจ้าอรุณ (2560) ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ โดยการบูรณาการการสอนแบบเน้นภาระงานกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพในระดับมากที่สุด

ณัฐวรภาพร เปลี่ยนปรารถน (2558) ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อ เรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

สุชาติ ทังสศิริสิมา (2555) ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43

ตาราง 6 การวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ส่งเสริมการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ	สพฐ (2554)	WHO (1999)	UNICEF. (2012)	นิตยาภรณ์ พุ่มแก้ว (2557)	จักรินทร์ หนูอุไร. (2561)	ฉันทสิทธิ์ อินทียา (2559)	อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น (2558)	Wiltrud Weidinger (2015)	Jatiningrum Sekar (2015)	จำนวน
เรียนรู้แบบร่วมมือ	✓					✓		✓	✓	4
เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	✓						✓			2
แบบสืบสวนสอบสวน	✓					✓				2
แบบแก้ปัญหา	✓									1
แบบโครงการ	✓									1
แบบสืบเสาะความรู้	✓									1
คิดเป็นฐาน				✓			✓			2
กิจกรรมเป็นฐาน	✓			✓	✓			✓	✓	5
การเรียนรู้ด้วยคำถาม	✓									1
เล่าเรื่อง		✓	✓							2
อภิปรายในชั้นเรียน		✓	✓	✓						3
การระดมความคิด			✓	✓			✓			3
การแสดงบทบาท			✓							1
เกม			✓							1
สถานการณ์จำลอง			✓							1
กรณีศึกษา			✓							1
กระบวนการกลุ่ม		✓								1
มีส่วนร่วมของชุมชน		✓								1
เรียนรู้ตามภารกิจ								✓		1
เน้นประสบการณ์และเชิง สถานการณ์	✓	✓	✓		✓	✓				5
การกำหนดเป้าหมาย								✓		1

จากตาราง 6 สรุปได้ว่า แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่นักวิจัยและหน่วยงาน องค์กรต่างๆ ใช้ส่วนใหญ่ คือ การเรียนแบบร่วมมือ รองลงมา คือ ใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้ และช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เกิดการสื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นไปอย่างธรรมชาติ

ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนจากเกม และการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ทั้งนี้วิธีการสอนที่ส่งเสริมส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลายมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ได้กำหนดขึ้น ดังนี้

การสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีลักษณะ เป็นนวัตกรรมที่ออกแบบเพื่อสอดแทรกเนื้อหาการเรียนลงไปในเกม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน โดยสามารถพัฒนาการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันเป็นทีม

การสอนแบบร่วมมือและมีมีส่วนร่วม มีลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนในการทำงานเป็นกลุ่มเล็กๆ ส่งเสริมการทำงานให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลปรึกษาหารือสื่อสารกันภายในการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายและความสำเร็จกันในกลุ่ม

สรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกันมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งเกมเป็นฐานและการเรียนรู้ร่วมกันช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยในการเรียนรู้การสื่อสารเป็นกลุ่มจากการเรียนรู้ได้จากกิจกรรมเกมที่ทำร่วมกัน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นฐาน

2.1. ความหมายและความสำคัญของเกมเป็นฐาน

ธีรภาพ แซ่เตี๋ย (2560) ในปัจจุบันได้มีการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น เกมจึงมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

ทิตินา แซมมณี (2558) กล่าวว่า การแบ่งประเภทเกมโดยไม่ใช้วัตถุประสงค์ในการแบ่ง แต่ใช้หลักเกณฑ์อื่น เช่น แบบตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่ เกมที่เล่นรายบุคคล เกมกลุ่มย่อย และเกมที่เล่นเป็นกลุ่มใหญ่ หรือแบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแข่งขัน เกมร่วมมือ และเกมที่เล่นรายบุคคล หรือ แบ่งตามอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม ได้แก่ เกมกระดาน เกมลูกเต๋า เกมโดมิโน เกมต่อบัตรคำ เป็นต้น

ประพนธ์ เจียรกุล (2535) กล่าวว่า เกมช่วยให้ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียน เข้าใจมากขึ้น และมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกันในการแก้ปัญหา โดยเกมนั้นต้องมี

การกำหนดผู้เล่น กติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจน โดยวิธีการเล่นไม่ควรซับซ้อนเกินไป ควรบอกลักษณะที่สิ้นสุดของเกม รวมถึงควรเป็นเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดและการแก้ปัญหา ตลอดจนเกมยังสามารถใช้เทคโนโลยีมาในการแบ่งประเภทได้ เช่น การ์ดเกม บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน เกมคอมพิวเตอร์ และเกมมือถือ เป็นต้น

Kiryakova & Angelova (2014) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีกติกา ผู้เล่นซึ่งถ้าเกมนั้นใช้ในการเรียนการสอน หรือเพื่อตอบวัตถุประสงค์บางอย่างที่เจาะจงมักจะเรียกว่า Serious games โดยเกมลักษณะนี้เป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

Heime & Trueblood (1977) กล่าวว่าเกมสามารถช่วยผู้เรียนที่มีปัญหาทางการเรียน เช่น เด็กที่อ่อนด้านภาษา เด็กที่เบื่อง่ายจากการสอนปกติและสามารถใช้เกมในการบูรณาการเข้า กับวิชาอื่นได้ดี

จากงานวิจัยข้างต้นผู้วิจัย พบว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น ตลอดจนเกมยังสามารถใช้เทคโนโลยีมาในการแบ่งประเภทได้ เช่น การ์ดเกม บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน เกมคอมพิวเตอร์ และเกมมือถือ

ความหมายของเกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

เกมเป็นฐานมาจากภาษาอังกฤษว่า Game Based Learning เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเอามาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

นรวิชัย ผืนเชียร (2563) กล่าวว่า เกมเป็นฐาน คือแนวทางการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สำคัญซึ่งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ อย่างรวดเร็ว เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เข้ากับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์นั้นชื่นชอบ การเล่นเกมและมองทุกอย่างเป็นเกมเสมอ ดังที่ Johan Huizinga นักวัฒนธรรมและนักประวัติศาสตร์ชาวดัตช์ ได้ อธิบายไว้ว่า มนุษย์เราเป็น สิ่งมีชีวิตที่ชอบเล่นมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นการเล่นเกมที่ เป็นสิ่งที่เก่าแก่ และเป็นส่วน หนึ่งที่น่ามาสู่ การเป็นอารยธรรมของมนุษย์

พรพิศ กามพงษ์ (2562) เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน, การทำงานเป็นทีม, การบริหารโครงการ, ความ

รับผิดชอบ, ความคิด,สร้างสรรค์, สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม และสนุกสนานไปพร้อมๆ กับได้รับความรู้ในกิจกรรมต่างๆที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ทินกร พันเดช (2561) กล่าวว่า เกมเป็นฐาน คือ การเรียนรู้ผ่านการการเล่นเกมที่ กติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความสนุกสนาน มีจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้สอนใช้คำถามนำสู่การ อภิปรายเกี่ยวกับวิธีการเล่น กติกาการเล่น และผลของการเล่นเพื่อเชื่อมโยงสาระ และจุดประสงค์ เกี่ยวกับการเรียนรู้จากการเล่นเกม

ณัฐญา นาคะสันต์ (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำ จิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง กับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการ ศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐาน ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ ผู้เรียน ได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน GBL

ประหยัด จิระวรพงศ์, (2556) กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games-Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับ การได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือ เล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

Chien Hung Lai (2021) กล่าวว่า เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็น รูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้เกมในการสร้าง สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดทบทวนความรู้เดิม ใช้ ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน ครูและนักเรียนรู้สึกผ่อนคลายไม่เครียดในการ จัดการเรียนรู้ และมีกิจกรรมเพื่อให้มีการพูดคุยและเข้าสังคมเสมอ

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games-Based Learning) คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการ เรียนรู้ การกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ มาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการ ศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐาน ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ ผู้เรียน ได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ สามารถเพิ่ม

แนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง

2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน

เคียน (2016) ระบุว่ากระบวนการเรียนรู้ของบุคคลผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน สามารถอธิบายโดยทฤษฎีสังคมนิยมเชิงสังคัม (Social constructivism) (Qian, 2016) ทฤษฎีดังกล่าวเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ของไวท็อตสกี ซึ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคัมของบุคคล อธิบายไว้ว่า การได้มาซึ่งความรู้และทักษะของบุคคล เกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างบุคคลโดยศักยภาพในการพัฒนาความรู้คิดของแต่ละบุคคล ซึ่งพัฒนาได้ตามช่วงของการพัฒนาที่ เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development (ZPD) ที่เป็นระยะห่าง ระหว่างระดับพัฒนาการของบุคคลหรือเขาวงกตปัญญาในปัจจุบัน กับระดับพัฒนาการที่บุคคลมี ศักยภาพจะไปถึงได้ หากบุคคลมีปฏิสัมพันธ์เรียนรู้กับผู้อื่น ได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้จากผู้อื่น

ตาราง 7 ตารางแสดงความแตกต่างระหว่างเกม (Game) และเกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

	เกม (Game)	เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)
วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์เพื่อบันเทิง ความสนุกสนานไม่มี วัตถุประสงค์เพื่อการ เรียนรู้	วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้
ผู้แพ้/ผู้ชนะ	ผู้ชนะหรือแพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม	ผู้ชนะหรือแพ้จะมีหรือไม่มีก็ได้เนื่องจาก วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้
การเล่น	การเล่นเพื่อความบันเทิง มาก่อนส่วนรางวัลจะมี หรือไม่มีก็ได้	การเล่นจะเป็นการเล่นผ่านกิจกรรมการ เรียนรู้จะมีรางวัลหรือไม่มีรางวัลก็ได้
การสร้างเกม	การสร้างเกมมีความยาก และซับซ้อนต้องใช้ ออกแบบและพัฒนาเกม	เกมจะมีการสร้างยากและซับซ้อนหากเป็น กิจกรรมจะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดีมี กฎกติกาชัดเจนออกโดยครูหรือผู้รู้

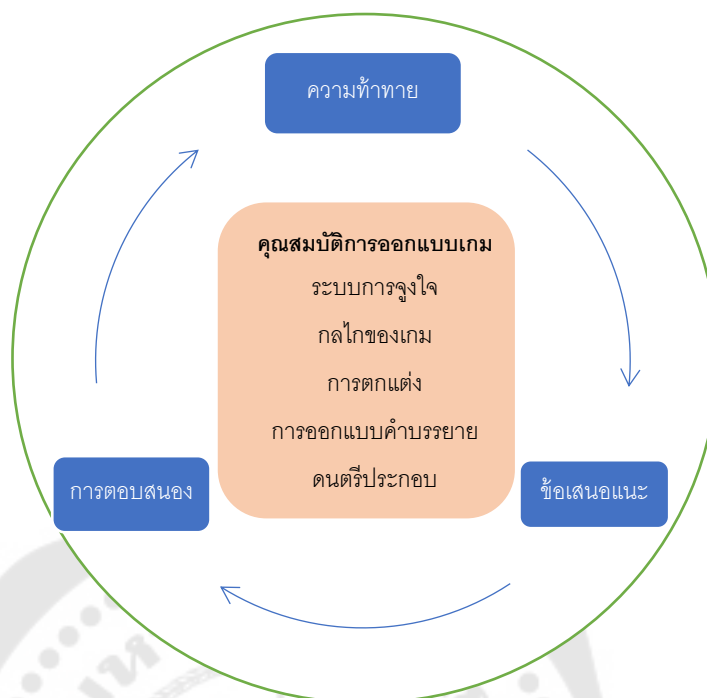
ตาราง 7 (ต่อ)

	เกม (Game)	เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)
องค์ประกอบ	1.เป้าหมาย 2.กฎกติกา 3.ความขัดแย้งการแข่งขัน หรือความร่วมมือ 4.เวลา 5.รางวัล 6.ผลการป้อนกลับ 7.ระดับ	1.การแข่งขัน,ความท้าทาย,แรงจูงใจ 2.การมีส่วนร่วม 3.การให้รางวัล 4.ผลป้อนกลับ 5.คำแนะนำ 6.การออกแบบกิจกรรม หรือ เกม Teed (2004), Jan L. Plass(2015) ณัฐญา นาคะสันต์(2557)

2.3. องค์ประกอบของเกมเป็นฐาน

ณัฐญา นาคะสันต์ (2559) กล่าวว่า เกมควรมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่

1. การแข่งขัน เป็นส่วนประกอบของการเก็บคะแนนและ/หรือเงื่อนไขการแข่งขันที่จูงใจให้ผู้เรียนและการประเมินผลที่มีศักยภาพ โดยบันทึกผู้เล่นที่ไม่ได้แข่งขันในแต่ละครั้ง ซึ่งในความจริงแล้ว เกมส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นแบบทีมเล่นที่ร่วมกันเอาชนะฝ่ายตรงข้าม
2. การมีส่วนร่วม: เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่น จะต้องการเล่นโดยไม่หยุดจนจบเกม
3. การให้รางวัลทันที ให้รางวัลกับผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะหรือคะแนนทันที หรือบางครั้งอาจเป็นการตอบกลับในรูปแบบของคำอธิบายอย่างรวดเร็วที่สุดเมื่อถึงเป้าหมาย (goals) ได้สำเร็จ



ภาพประกอบ 1 รูปแบบการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Magic circle) Jan L. Plass (2015)

จากรูปแบบแสดงให้เห็นองค์ประกอบการเรียนรู้ในรูปแบบเกมเป็นฐาน และคุณลักษณะการออกแบบเกมเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์การเรียนรู้ ที่แทรกซึมระหว่างความท้าทาย การตอบสนอง และข้อเสนอแนะ ทำให้รูปแบบดูน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้

2.4. สื่อเกมกระดาน

ความเป็นมาของเกมกระดานและความสำคัญของเกมกระดาน

เกมกระดานที่มีมากกว่าพันปี เช่น ในประเทศ จีน อินเดีย ญี่ปุ่น ซึ่งใช้เล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนสมัยก่อน ได้แก่ หมากรุก โกะ ได้พัฒนา และปรับเปลี่ยนโดยมีการนำเกมกระดานมาใช้ในแวดวงการศึกษาในปัจจุบันมากขึ้น เช่น มีการใช้เกมกระดานเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ การนำหมากรุกมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในฝรั่งเศส อาร์เจนตินา หรือญี่ปุ่น การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และ Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในอเมริกา หรือการนำscrabbles

มาสอนในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในอเมริกาและแคนาดาทั้งในคาบเรียน และกิจกรรมชมรม (Hinebaugh, 2009 อ้างอิง วีรภาพ แซ่เซี่ย: 2560)

เกมกระดานมีความสำคัญและประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากเกมกระดาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในกรวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทาง การแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น

H Soewardi และ MF Perdana(2021) กล่าวว่า เกมกระดานภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นอีกทั้งผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับสูง

Fitri Purwatiani (2020) กล่าวว่า แกรมมาเกมกระดาน(Grammar Boardgame) สามารถใช้เป็นสื่อทางเลือกมีเหมาะสมในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เกมกระดานนี้ประสบความสำเร็จในการทำให้ช่วงเวลาในการสนใจเรียนมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

Tengku Nazatul Shima (2012) กล่าวว่า เกมกระดานเป็นเครื่องมือการสอนที่มีประโยชน์สำหรับใช้ในการสอนไวยากรณ์เนื่องจากมีผลเชิงบวกมากมาย สามารถเห็นได้จากการจัดกิจกรรมต่างๆในห้องเรียนแล้ว การใช้เกมกระดานยังช่วยจูงใจให้นักเรียนจดจำกฎของไวยากรณ์ได้อีกด้วย

Lee (2012) กล่าวว่าเกมกระดานช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นไปอย่างสนุกสนานและช่วยให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

Gardner (1999 อ้างอิง Rodilla, 2012) เกมกระดานส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของเกมกระดาน

จากการศึกษาวิจัยทั้งในและต่างประเทศพบว่าเกมกระดานเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประโยชน์ผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตนเองอีกทั้งช่วยกระตุ้น จูงใจ สร้างแรงบันดาลใจและดึงดูดใจให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้ สามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้

ประเภทของเกมกระดาน

Silverman(2013) ได้แบ่งประเภทของเกมกระดาน(Board Game) ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1) เกมครอบครัวหรือเกมกระดานแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เกมกระดานลักษณะนี้ต้องการผู้เล่นแข่งขันกันบน กระดานหรือเดินตามเส้นทางใน กระดานจนถึงจุดหมาย ปลายทางที่กำหนดไว้ในกระดาน บางครั้งอาจมีเรื่องระบบ การให้คะแนน เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเกมกระดานประเภทนี้ มักขึ้นอยู่กับเรื่องของโชคและไม่ได้เน้นเรื่องของการใช้ กลยุทธ์เหมือนกับเกมกระดานสมัยใหม่ เกมกระดาน ลักษณะนี้เหมาะสมสำหรับกลุ่มที่ต้องการมี ประสบการณ์ ในการเล่นเกมด้วยกันหรือต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมบันไดงู (Snakes and Ladders)

2) เกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) เป็นเกม กระดานที่เน้นการเดินทางไปสู่จุดแห่ง ชัยชนะ การได้มาซึ่งทรัพยากรแห่งอำนาจที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะซึ่ง Publisher (2006) ได้ กล่าวถึงลักษณะของเกมกระดานแบบยุโรปว่าต้องประกอบด้วยลักษณะสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่ง ใน 13 ประการ ซึ่งประกอบด้วย เกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ ซับซ้อนผู้เล่นต้องการทางเลือกที่มีเหตุผลในการเล่นแต่ละรอบมีความไม่แน่นอนของข้อมูล (เนื่องจากมีผู้เล่นหลายคน)ไม่มีการกำจัดผู้เล่นออกจากเกม เน้นความสงบไม่สร้างความขัดแย้ง ผู้ เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันโดยปราศจากความขัดแย้งที่ชัดเจน ระยะเวลาในการเล่นของเกมของผู้เล่นไม่ นานมากนัก มีชิ้นส่วนเช่นไพ่หรือตัวนับจำนวนไม่มากเกินไป สำหรับผู้เล่นในการปรับเปลี่ยนในแต่ ละรอบของการเล่น มีสีสันสดใสน่าสนใจ เกมมีลักษณะเป็นนามธรรมไม่ยึดติดว่าประเด็นหลักของ การเล่นคืออะไร ไม่เน้นการใช้ลูกเต๋า และมีกลไกในการให้คะแนนในเชิงบวกดี (ผู้เล่นมีคะแนนที่ดี ขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid)

3) เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมกระดานที่มีความคล้ายคลึง กับเกมแลกเปลี่ยนไพ่(Trading Card Games: TCGS) ที่ผู้เล่นจะได้รับชุดไพ่เพื่อใช้ในระหว่างกา รเล่น แต่ความแตกต่างอยู่ตรงที่ผู้เล่นในเกมการสร้างชุดไพ่นั้นหมดเล่นจากการสะสมไพ่ที่เหมือนกัน ทั้งหมดและการสร้างชุดไพ่เริ่มขึ้นในฐานะส่วนหนึ่งของเกม เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะให้ไพ่ที่ แตกต่างกันไป 15-20 แบบ แต่มีเพียงแค่ 10 แบบเท่านั้นที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้ง ซึ่งทำให้เกม สร้างมูลค่าในการเล่นซ้ำเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นต้องสร้างชุดไพ่ได้จากการซื้อไพ่ที่เหลืออยู่ ในกองกลาง เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อจำนวนไพ่ที่ต้องการหมดลง หรือในสถานการณ์ที่ เฉพาะเจาะจงเกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมสร้างอาณาจักร (Dominion)

4) เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมลักษณะนี้พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสองฝ่ายได้แข่งขันกันโดยการหากลยุทธ์ที่ซับซ้อนเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมลักษณะนี้ใช้การวางตำแหน่งของชิ้นส่วนที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมโดยเฉพาะ ไม่ได้ใช้ลูกตาหรือไฟเหมือนเกมกระดานแบบอื่น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก (Chess) หรือหมากรุกฮอส (Checker)

5) เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมกระดานที่เน้นความสำคัญของตัวกระดานและเรื่องราวต่างๆที่ช่วยทำให้เกมสามารถดำเนินไปได้ เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่เกี่ยวกับการเล่นที่เน้นการแข่งขันหรือการร่วมมือเป็นอย่างมากเพื่อบังคับให้ผู้เล่นสร้างพันธมิตรหรือกำจัดคู่แข่งตลอดการเล่นเกม ซึ่งเกมประเภทนี้ใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมสงคราม (Risk)

6) เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นเกมวางแผนที่ใช้ไพ่เป็นหลักในการเล่นโดยผู้เล่นใช้ไพ่เพื่อได้มาซึ่งโอกาสและ ความสามารถที่เพิ่มขึ้นหรือผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเกมประเภทนี้อาศัยเรื่องของการสุ่มหรือโชคเป็นหลักในการเล่น เป้าหมายของเกมลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นที่ไปสู่จุดแห่งชัยชนะโดยความพยายามที่จะเล่นชุดไพ่ที่ถูกกำหนดมาเพื่อใช้สำหรับเกมแต่ละเกมให้หมด หรือทำการกำจัดผู้เล่นที่เฉพาะเจาะจงออกจากเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมแข่งสร้างอารยธรรม (7 Wonders)

จากการศึกษาประเภทของเกมกระดานผู้วิจัยมีความสนใจในการพัฒนาเกมกระดานประเภทเกมแบบยุโรปเพราะใช้เวลาเล่นไม่นาน กฎกติกาการไม่ซับซ้อน ไม่มีการกำจัดผู้เล่นออก เน้นความสงบไม่ขัดแย้งและมีอุปกรณ์ไม่มาก

หลักการออกแบบเกมกระดาน (Lee, 2012.)

การออกแบบเกมกระดานให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องตั้งอยู่บนหลักการสำคัญโดย McGonagall (2020) ได้อธิบายหลักการสำคัญที่ต้องพิจารณาเมื่อทำการออกแบบเกมประกอบด้วย

ผู้สร้างเกม Reality is Broken Jane ได้ให้ข้อสรุปไว้ว่าสนใจว่าเกมต้องมีอยู่ 4 อย่างคือ

เป้าหมาย (Goal) คือสิ่งรวบรวมอดทั้งหมดของเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไร ซึ่งโดยปกติเป้าหมายของเกมจะหมายถึงวิธีการได้รับชัยชนะ

กติกา (Rules) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่า สามารถทำอะไรได้บ้าง และ ไม่สามารถทำอะไรได้

การแสดงตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่น (Feedback system) ในทุกเกมจะมีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสิ่งที่เพิ่งทำไปนั้นดี ไม่ดี น่าชื่นชมหรือไม่อย่างไร

การให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ (Voluntary participation) คือการที่เกมสามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นยอมทำตามกติกาที่เกมกำหนดไว้ ชื่นชอบและเข้าใจยาก

การตอบสนอง (Feedback) ที่คนเล่นได้รับเช่นการพูดได้ตอบ หรือการใช้กลยุทธ์ในเกมได้ตอบคู่เล่น

Tinsman (2008 อ้างอิง : วรรตต์ อินทสระ 2019)

1. ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) การกำหนดระยะเวลาในเกมใช้เวลาเล็กน้อยเท่าใด คือสิ่งที่ผู้ออกแบบเกมต้องพิจารณาทุกครั้งเมื่อทำการออกแบบเกม จากการเริ่มต้นจนถึงจบเกม ต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสมถ้าไม่เช่นนั้นแล้วหากนานเกินไปอาจทำให้ผู้เล่นไม่สนใจในการเล่นเกมนั้น หากเร็วเกินไปอาจจะทำให้การเล่นเกมนั้นไม่น่าสนใจ และอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเองยังไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจจากการเล่นเกมที่ควร การกำหนดเวลาจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เมื่อผู้ออกแบบกำหนดการใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมงให้พยายามปรับระยะเวลาในการเล่นใหม่ให้เหลือประมาณ 15-20 นาที เพราะหากผู้เล่นเกม มีความชอบในเกม ผู้เล่นอาจจะขอเล่นหลายรอบก็เป็นได้ ถ้าพิจารณาในแง่ของเกมที่ทำให้ความรู้หรือเกมที่เน้นความคิดที่ซับซ้อนหรือต้องใช้ทักษะและความรู้ในการแก้ไข

2. กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) กลไกของเกม หมายถึง กลไก กติกาของเกม หรือกฎของเกม เป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าบางสิ่งเกิดขึ้นได้อย่างไร เช่นถ้าคุณทำสิ่งหนึ่ง (ก) อีกสิ่งหนึ่งจะเกิดขึ้น (ข) ถ้าสิ่งนั้น (ก) อนุญาตให้คุณสามารถทำอีกสิ่งหนึ่งได้ (ข) ตัวอย่างเกมที่นิยมในปัจจุบัน เช่นเกมเศรษฐีแสดงให้เห็นถึงกลไกในเกม เมื่อถ้าผู้เล่นทอยลูกเต๋าได้คะแนนสูงสุด ผู้เล่นมีสิทธิ์ที่จะได้เริ่มเล่นเกมก่อน หรือผู้เล่นเดินเข้าไปในช่องที่ดิน ผู้เล่นสามารถซื้อที่ดินนั้นได้ เป็นต้น (Brathwaite & Schreiber, 2009:28) สำหรับเกมเศรษฐี กลไกหลักที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้เกมเป็นที่สนใจเสมือนกับเป็นโครงสร้างของเกม คือเรื่องของการตัดสินใจเกี่ยวกับการซื้อขายที่ดิน ถ้าไม่มีกลไกหลักที่เปรียบเสมือนโครงสร้างของอาคารหรือบ้านส่วนอื่น ๆ ที่เข้ามาตกแต่งเกมไม่ว่าจะเป็นการออกแบบหรือสีสรรต่าง ๆ ก็ไม่มีความหมาย

3. การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules) คือส่วนที่มีความสำคัญที่ต้องดำเนินการเป็นลำดับต้น ๆ คือการเขียนกติกาเป็น เนื่องจากเป็นส่วนที่อธิบายว่าเกมนั้นเล่นอย่างไร เพราะผู้ออกแบบเกมไม่สามารถตามไปอธิบายกติกาในการเล่นเกมกระดานให้กับทุกคนฟังได้ ผู้ออกแบบสามารถนำเกมที่มีความคล้ายคลึงกันมาใช้เป็นแนวทางเพื่อกำหนดกติกาสำหรับเกมได้

ซึ่งกติกาของเกมโดยทั่วไปครอบคลุมเรื่องการกำหนดว่าผู้เล่นคนใดจะได้เดินก่อนหรือหลัง วิธีการเล่น การวางตัวเดิน การได้รับชัยชนะ ทิศทางการเคลื่อนตัวเดิน และการที่ผู้เล่นทราบว่าเกมจะจบเมื่อใด

4. เรื่องของกลยุทธ์และโชค (Luck Vs. Strategy) องค์ประกอบที่สำคัญของเกมมีด้วยกัน 3 ประการได้แก่ ทักษะ กลยุทธ์ และโชค ทักษะหมายถึง ความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้เล่นได้รับมาจากภายนอกทักษะช่วยให้ผู้เล่นทราบว่า ทางเลือกที่ถูกต้องหรือเหมาะสมในสถานการณ์เฉพาะเป็นอย่างไร กลยุทธ์ คือ การตัดสินใจระหว่างเกมบนข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัด และการกระทำที่เกิดจากการวางแผน และโชคคือบางสิ่งบางอย่างที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้เล่น เช่น การกระทำของผู้เล่นรายอื่น หรือ การโยนลูกเต๋า การสับไพ่ (Selinker, 2011:52) การนำเรื่องโชคเข้ามาในการเล่นเกมมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากโชคเป็นเรื่องทางจิตวิทยาที่ทำให้โชคยังช่วยทำให้ผู้เล่นมีความหวังว่าตนเองสามารถเอาชนะผู้เล่นที่มีความสามารถสูงได้ผู้ นอกจากนี้ผู้เล่นไม่รู้สึถึงความผิดพลาดในการเล่นของตน อย่างไรก็ตามการใช้โชคเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพราะหากมีมากไปผู้เล่นอาจรู้สึกว่าการใช้กลยุทธ์ของตนไร้ความหมาย (Tinsman, 2008: 175)

5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ข้อมูลป้อนกลับที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้มีความน่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมได้มากยิ่งขึ้น การที่ผู้เล่นเกมเรียนรู้ว่ามีกลยุทธ์ใดบ้างที่สามารถนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่นกมนั้นได้เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ เกมที่ดีควรมีหลากหลายกลยุทธ์ที่ผู้สร้างเกมสามารถเลือกใช้ในเกมเพื่อนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่นนั้นได้ เกมที่มีความน่าสนใจจะต้องมีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นที่นำไปสู่ชัยชนะจำนวนไม่มากนักเกมนั้น ในทางกลับกัน ถ้าเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นมากเกินไป เกมนั้นจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสับสน

6. ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-up Features) เกมที่ทุกคนมีโอกาสชนะเท่า ๆ กัน คือเกมที่ดี เกมที่มีความทิ้งช่วงห่างกับผู้ร่วมแข่งขันมาก หรือคู่ต่อสู้มองเห็นแล้วว่าตนเองไม่มีโอกาสได้รับชัยชนะจากการเล่นเกม เกมในลักษณะนี้อาจไม่น่าสนใจ ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ตามหลังที่มีโอกาสไล่ตามผู้นำในเกมได้โดยอาจมีการเปิดการ์ดคำถามหรือคำสั่งที่ช่วยให้ความใกล้เคียงกันระหว่างผู้เล่น เป็นคะแนนโบนัสพิเศษ หรือ เมื่อผู้นำในเกมเปิดการ์ดแล้วพบคำสั่งไม่ให้เคลื่อนตัวหยุดเดินเป็นเวลา 1 ครั้ง ทำให้แบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ตามหลังมีโอกาสที่จะไล่ตามทันหรือแซงหน้าได้ หากถ้าเกมไม่มีการออกแบบลักษณะของการไล่ตามทันไว้ อาจทำ

ให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย และรู้สึกว่าการต่อไปก็ไม่สามารถเอาชนะได้ เนื่องจากระยะห่างระหว่างผู้นำกับผู้ตามทำให้เกมนั้นไม่มีความหมายแต่อย่างใด

7. บรรลุลูกความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) สิ่งสำคัญที่ต้องพิจารณาคือเรื่องของโครงสร้างลักษณะและความแตกต่างของเกม แต่ไม่ได้หมายความว่าให้นำเอาแนวคิดจากเกมที่ประสบความสำเร็จมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกมจะเป็นเรื่องต้องห้าม มีเกมอีกจำนวนมากที่ยังคงออกแบบเป็นช่องตารางหรือหยิกบิดกาบางอย่างของเกมที่ประสบความสำเร็จมาใช้ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ ถ้าเป็นส่วนที่พิจารณาแล้วว่า เป็นสิ่งที่ผู้เล่นพึงพอใจ และมีความคุ้นเคย แต่ในขณะเดียวกันก็มีเกมการที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ต้องมีส่วนอื่นๆที่แตกต่างและสามารถตอบวัตถุประสงค์การออกแบบเกมนั้นได้ด้วยเพราะฉะนั้นการกลมกลืนสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการอยู่แล้วที่ได้มาจากตัวอย่างของเกมที่ประสบความสำเร็จ

8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes, Risk, and Reward) การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงเรื่องของผลประโยชน์หรือรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับเสมอ ซึ่งประเด็นที่ว่านี้ครอบคลุมเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่น เวลาที่ใช้ในการเตรียมตัวและศึกษาหาข้อมูล ความพยายามในการใช้ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความภาคภูมิใจ ความประทับใจต่อคนที่ยืนดูอยู่รอบข้าง และรวมถึงเงินรางวัลที่จะได้รับ โดยทั่วไปการออกแบบเกมที่เน้นผลประโยชน์ ที่ผู้เล่นจะได้รับมากเท่าใดแสดงให้เห็นถึงการเอาใจใส่ต่อความแตกต่างระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะเป็นอย่างดี

Karl M. Kapp, (2012) ได้ให้องค์ประกอบของเกมไว้ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) วิธีการเล่นเกมแต่ละชนิดที่ต่างกันไป แต่ในทุกเกมที่มีเหมือนกันคือเป้าหมายของการเล่นเกม บางครั้งอาจจะเป็นสามารถแก้ปริศนาการกำหนดถึงการเอาชนะหรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายในการลงเล่นแต่ละครั้ง เมื่อสามารถบรรลุเป้าหมายได้จึงจะเป็นการจบเกม

2. กฎ (Rules) สิ่งที่สำคัญและขาดไม่ได้ของเกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) อรรถรสในการเล่นจะมีมากขึ้นเมื่อมีการต้องการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มความสามารถของผู้เล่นเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามและการ

แข่งขันทำให้มีกิจกรรมร่วมกันและมีส่วนร่วมในการเล่นเป็นทีมทำให้เกิดการทำงานเป็นกลุ่ม ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้ถึงจุดมุ่งหมายเดียวกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งจำเป็นและสามารถกำหนดว่าเกมจะสิ้นสุดเมื่อใด และยังสามารถช่วยทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เล่นเกมจะต้องเรียนรู้การจัดการจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board)

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ผิดพลาด หรือการกระทำที่ถูกต้อง เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม

กิตติธเนศ เพชรไวกูณฐ์ (2558) (Kapp และ Blair, 2014) กล่าวถึงการสร้างเกมเบื้องต้น ผู้สร้างเกม จะต้องมียุทธศาสตร์ต่าง ๆ ที่ชัดเจน โดยองค์ประกอบของเกม มี 3 ข้อ ดังนี้

1. Interactive คือ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมเป็นเกม เนื่องจากเกมจะต้องอนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับเกมได้ แสดงออกถึงผลการกระทำของผู้เล่นกับเกม โดยเกมที่ดีจะต้อง ตอบสนองผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม ไม่มาก หรือน้อยเกินไป ด้วยองค์ประกอบข้อนี้ ทำให้เกม แตกต่างจากของเล่น เนื่องจากของเล่นจะไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน จึงทำให้นักออกแบบบางคนจัด Sim City และ The Sims เป็นเพียงของเล่น ไม่ใช่เกม

2. Goal หรือ Objective คือ สิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม เป้าหมายในเกมควรจะทำให้ความเข้าใจง่าย เกมจะต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน หากทำภารกิจเรียบร้อยแล้วอะไร หรือทำ อย่างไรจึงจะเล่นจนจบเกม

3. Obstacle คือ สิ่งกีดขวางในโลกของเกมที่ทำให้คุณไปไม่ถึงเป้าหมายได้ โดยง่าย สิ่งกีดขวางนี้อาจเป็นศัตรู สภาพแวดล้อม กฎกติกาของเกม (เช่นการจับเวลา) จากตัว ละครตัวอื่นภายในเกม หรืออาจจะเป็นผู้เล่นคนอื่นก็ได้

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบเกมกระดาน (Tinsman,2008, วรรัตน์ อินทสระ 2019, Karl M. Kapp, 2012: 26-49 McGonagall,2020, Hunicke, LeBlanc และ Zubek ,2004:2) พบว่าประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.เป้าหมาย (Goal) 2. กลไกหลักของเกมการเขียนกติกาการเล่น (Core Mechanic and Rules)3. ความท้าทาย (challenge) 4. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes, Risk, and Reward) 5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) 6. ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) 7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation)

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1. ความหมายของแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งมีองค์ประกอบ ของการเรียนรู้ดังนี้ Johnson and Johnson (1994: 31-37)

1.1 การพึ่งพากันทางบวก (positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้ แบบร่วมมือ จะต้องมีความตระหนักในการให้ความสำคัญกับสมาชิกกลุ่มทุกคน และสมาชิกทุกคนในกลุ่มทำให้เกิดความสำเร็จได้เป็นการบรรลุเป้าหมายเดียวกันกับทุกคนในกลุ่ม

1.2 การมีปฏิสัมพันธ์เกื้อหนุนกัน (face-to-face promotive interaction) การเกื้อหนุนกันของสมาชิกในกลุ่มมีความสัมพันธ์แบบการพึ่งพาช่วยเหลือกันและกัน เป็นสิ่งที่จะใช้ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่มจะ ส่งเสริม ใ่วางใจ ห่วงใย และ ช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆ ร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งกันและกัน

1.3 การกำหนดภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability) สมาชิกทุกคนในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ และต้องพยายามทำงานเต็มความสามารถในงานที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย ไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

1.4 การใช้ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะกลุ่มย่อย (interpersonal and small group Skills) ทักษะที่มีความจำเป็นในการการเรียนรู้แบบร่วมมือ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญๆ อย่าง เช่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะทางสังคม ทักษะการสื่อสารทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้งรวมทั้งการเคารพ การยอมรับ และไว้วางใจกันและกัน ซึ่งผู้สอนควรสอนและฝึกให้ แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้จึงจะประสบความสำเร็จได้

1.5 การใช้กระบวนการกลุ่ม (group processing) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม(2011) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้สอนมีบทบาทในการควบคุมชั้นเรียนแม้ว่าผู้เรียนทำงานกลุ่มก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนควรมีโครงสร้างที่เฉพาะ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มและมีงานที่เฉพาะเจาะจง ผู้สอนจะยังคงมีลักษณะการควบคุมในทุกขั้นตอนของการเรียน

ปิยนันท์ ปานน้อม (2559) การเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอนสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนได้โดยเฉพาะเทคนิคแบบกลุ่มสืบสอบ(Group Investigation) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ส่งเสริมกระบวนการกลุ่มในการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมและมีส่วนร่วมในงานที่รับผิดชอบ เกิดแรงจูงใจในการเรียน ประกอบกับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

มนสิชา เปล่งเจริญศิริชัย (2558) การเรียนรู้แบบร่วมมือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดกลุ่มทำงานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ไม่ใช่วิธีการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มรวมกันแบบธรรมดา แต่เป็นการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจนสมาชิกจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในการเรียนรู้และสมาชิกจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจเพื่อที่จะช่วยเหลือ และเพิ่มพูนการเรียนรู้ของสมาชิก พัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ครู

สรุปการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมโดยมี ผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกันโดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งผู้เรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมาย เช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือ ความสำเร็จของกลุ่มด้วย

3.2. ลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือ

ทิตานา แชมมณี (2562:98-99) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือการเรียนรู้เป็นกลุ่มเล็กย่อยลงโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3 - 6 คนในกลุ่ม เพื่อช่วยกันเรียนรู้นำไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม สลาวิน (Slavin) เดวิด จอห์นสัน (David Johnson) และ ร็อบเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) ได้เผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบนี้ กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไป ผู้สอนมักจะไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ส่วนใหญ่ผู้สอนมักจะมุ่งไปที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่าง ผู้เรียนกับบทเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนจึงมักจะถูกละเลยหรือมองข้ามไป โดยมีผลการวิจัยที่ชัดเจนว่า ความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ครูและเพื่อนร่วม ชั้น มีผลต่อการเรียนรู้มาก จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson, 1994: 31-32) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนมี 3 ลักษณะคือ

1. ลักษณะแข่งขันกัน ในการเรียนนั้นนักเรียนแต่ละคนจะพยายามเรียนให้ได้ มากกว่าเพื่อนคนอื่น เพื่อให้ได้คะแนนดี ได้รับการยกย่อง ชื่นชม หรือได้รับการตอบแทนในลักษณะต่าง ๆ
2. ลักษณะต่างคนต่างเรียน คือ ต่างคนต่างดูแลรับผิดชอบดูแลตนเองให้เกิด การเรียนรู้ ไม่สนใจหรือเกี่ยวข้องกับผู้อื่น
3. ลักษณะร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ คือ นักเรียนแต่ละคนต้องรับผิดชอบงานของตนเองและในเวลาเดียวกันก็ต้องช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกไปด้วย

จอห์นสัน และจอห์นสันชี้ให้เห็นว่า การจัดการศึกษาปัจจุบันมักส่งเสริมการเรียนรู้แบบแข่งขัน ซึ่งอาจมีผลทำให้ผู้เรียนเคยชินต่อการแข่งขันเพื่อแย่งชิงผลประโยชน์มากกว่าการร่วมมือกันแก้ปัญหา อย่างไรก็ตาม เขาแสดงความเห็นว่า เราควรให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้ง 3 ลักษณะ โดย รู้จักใช้ลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ ทั้งนี้เพราะในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนจะต้องเผชิญสถานการณ์ที่มีทั้ง 3 ลักษณะ แต่เนื่องจากการศึกษาปัจจุบันมีการส่งเสริมการเรียนรู้แบบแข่งขันและแบบรายบุคคลอยู่แล้ว เราจึงจำเป็นต้องหันมาส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและ การทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตด้วย

3.3. องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือมีความหมายมากกว่าการจัดให้ผู้เรียนเข้ากลุ่ม และให้งานและบอกผู้เรียนให้ช่วยกันทำงานเท่านั้น การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมี องค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้ (Johnson and Johnson, 1994: 31-37)

3.1 การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน(positive interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องมีความตระหนักว่า ทุกคนที่เป็นสมาชิกกลุ่มมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นกับทุกคนในกลุ่ม ในเวลาเดียวกันสมาชิก แต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของบุคคล และของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน

3.2 การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face to face promotive interaction) การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นสิ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์หรือปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่ม จะห่วงใย ใ้วางใจ ส่งเสริม และช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่าง ๆ ร่วมกัน ส่งผลให้ เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3.3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability) สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีความพยายาม หน้าที่รับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มกำลัง ไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์เมื่อลงมือปฏิบัติ หน้าที่ของตน ดังนั้นกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและ เป็นกลุ่ม วิธีการที่สามารถส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตนอย่างเต็มที่ที่มีหลายวิธี

3.4 การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills) การประสบความสำเร็จจากการเรียนรู้แบบร่วมมือได้ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญๆ หลายประการ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานกลุ่ม การเคารพ ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะทางสังคม และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง ใ้วางใจ และยอมรับซึ่งกันและกัน ผู้สอนควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

3.5 การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing) กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้จะต้องมีการวิเคราะห์การเรียนแบบร่วมมือ และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้นี้อาจทำโดยครู หรือผู้เรียน หรือทั้งสองฝ่าย การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงาน

Panitz (2001) ได้กล่าวถึงมีองค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มขนาดเล็ก โดยทั่วไปผู้เรียนในกลุ่มจะมีประมาณ 3-4 คน ที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความชำนาญด้านภาษา เพศ อายุ บุคลิกภาพหรือแบบของการเรียนรู้
2. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ในสถานการณ์ต่างๆ โดยมีผู้สอนให้คำแนะนำหรือช่วยให้ความกระจ่างในเรื่องที่มีความซับซ้อน ผู้สอนต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหา มีทักษะการสอน และยังคงให้ความรู้พื้นฐานแก่ผู้เรียนที่เพียงพอต่อการคิดวิเคราะห์ เรียนรู้เรื่องที่ซับซ้อนขึ้นไปอีก นำไปสู่การเรียนรู้เรื่องใหม่ ๆ
3. มีการแบ่งปันอำนาจหน้าที่ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนแบบเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมตั้งวัตถุประสงค์ ออกแบบการเรียนรู้ และกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ภายใต้ขอบเขตเนื้อหาและให้ทางเลือกในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความรู้ของตนเองในการแบ่งปันความรู้ เคารพและฟังการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย ผู้สอนยังมีส่วนร่วมในการสนทนาอย่างเปิดกว้างและมีความหมาย
4. ผู้สอนเป็นผู้นำหรือเป็นสื่อกลางการเรียนรู้ โดยเป็นผู้เริ่มต้นกำหนดประเด็นที่จะเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงข้อมูลหรือเนื้อหาใหม่ ๆ เข้ากับประสบการณ์หรือความรู้เดิมและเรียนรู้สิ่งใหม่มาช่วยผู้เรียนหาวิธีแก้ปัญหาหากเกิดปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ ผู้สอนซึ่งเป็นสื่อกลางต้องปรับระดับข้อมูลและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม
5. ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันในเชิงบวก หน้าที่ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันของผู้เรียนร่วมแบ่งปันข้อมูลความรู้ และความคิดเห็น รวมถึงการอภิปรายในเนื้อหาเดียวกันเพื่อให้ได้การตัดสินใจ หรือสร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม
6. ผู้เรียนต้องมีการอธิบายหรือรายงานทั้งรายบุคคลและกลุ่ม ผู้เรียนแต่ละคนต้องมีการรายงานเพื่อช่วยให้ได้ผลที่สมบูรณ์ของงานในแต่ละส่วนและได้รับการสนับสนุนเมื่อกลุ่มรายงานต่อชั้นและอาจเป็นส่วนหนึ่งของโครงการรวบรวมงานของแต่ละกลุ่มทั้งหมดเข้าเป็นกลุ่มใหญ่
7. ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างมีความหมาย ผู้เรียนแต่ละคนซึ่งมีความรู้และความคิดต่างกัน เมื่อทำงานร่วมกันหรือทำงานในเนื้อหาเดียวกัน ต้องมีการประยุกต์ทักษะการคิด

ระดับสูงในการอภิปรายและตรวจสอบข้อมูลเนื้อหา ความคิดเห็น เพื่อสร้างผลงาน เช่น รายงาน หรือการนำเสนอต่อชั้นเรียน

8. ให้ผู้เรียนเรียนรู้และฝึกทักษะทางสังคม เช่น การถามเพื่อความเข้าใจ ให้ความเห็นเพิ่มเติมจากแนวคิดของผู้อื่น การแปลความ การยอมรับความช่วยเหลือจากผู้อื่น ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นการประนีประนอม การโต้แย้ง การอดทนอดกลั้นต่อความแตกต่าง

จริยญา ทะหลวย (2561) แสดงให้เห็นองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน คือแต่ละคนในกลุ่มต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตน และในขณะเดียวกันก็ช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นๆ ด้วย เพื่อประโยชน์ส่วนรวม

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย

3. ความรับผิดชอบ สามารถตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน กลุ่มจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบงานทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตัวเองอย่างเต็มที่

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญๆ หลายประการซึ่งครูควรสอน และฝึกให้แก่ผู้เรียน เพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

ชนาธิป พรกุล (2554) กล่าวว่า บทเรียนต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ

1. การพึ่งพากันทางบวก (positive interdependence) ผู้เรียนรับรู้ว่าจะต้องแบ่งปันช่วยเหลือ รับผิดชอบงานร่วมกันไม่มีใครประสบความสำเร็จ ถ้าคนอื่นในกลุ่มไม่สำเร็จด้วยงานที่ครูสั่งให้ทำต้องใช้ทักษะของคนทั้งกลุ่ม และทุกคนต้องมีบทบาทในการทำงานให้เสร็จ

2. การปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (face-to-face interaction) ผู้เรียนนั่งเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากัน มีโอกาสพัฒนาทักษะการสื่อสาร ได้ปรึกษาอธิบายให้กันฟัง ตัดสินใจ แก้ปัญหา และทำงานให้บรรลุเป้าหมาย

3. ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของทุกคน (individual accountability) ทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มด้วยการรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน และช่วยผู้อื่น แต่ละคนต้อง แสดงความสามารถในการทำงาน และแสดงความรู้ในการทดสอบ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal skills) ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการฟัง การพูดอย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้ที่จะจัดการความขัดแย้ง และยืนยันความถูกต้อง เรียนรู้คุณค่าของความคิดที่แตกต่าง

5. กระบวนการกลุ่ม (group processing) ให้ผู้เรียนอธิบายวิธีทำงานให้สำเร็จ การรักษาความสัมพันธ์อันดีในกลุ่ม และประเมินความก้าวหน้า

วัฒนาพร ระงับทุกข์(2545) กล่าวว่า มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 4 ประการ ได้แก่ 1.การกำหนดเป้าหมาย 2. การปฏิบัติภารกิจร่วมกัน 3.ทักษะทางสังคม 4.การสร้าง ความรับผิดชอบร่วมกัน 5.และความร่วมมือภายในกลุ่มการเรียนรู้ อาจเริ่มต้นที่องค์ประกอบใดก่อนก็ได้แต่สำคัญที่จัดกระบวนการให้ครบทุกองค์ประกอบ

ตาราง 8 สังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ข้อ	ชื่อ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ	and					จำนวน
		Johnson, 1994	Johnson, 1994	Panitz (2001)	เจริญญา ทะหลวง(2561)	ฐิติรัตญกุล แก่นเพชร (2560)	
1	การจัดกลุ่มผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	4
2	การปรึกษาหารือกัน	✓	✓	✓	✓	✓	5
3	การพึ่งพาและเกื้อกูลกันในเชิงบวก	✓	✓	✓	✓	✓	5
4	การวิเคราะห์การทำงานกลุ่ม	✓			✓		2
5	กระบวนการกลุ่ม	✓			✓	✓	4
6	การสื่อสารกัน	✓	✓	✓		✓	4
7	อภิปรายและสรุป					✓	1

จากตาราง 8 ทำให้ได้องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ได้รับการสังเคราะห์จากนักวิชาการและหน่วยงานทางการศึกษาได้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การจัดกลุ่มผู้เรียน

องค์ประกอบที่ 2 การปรึกษาหารือกัน

องค์ประกอบที่ 3 การฟังพาดและเกื้อกูลกันในเชิงบวก

องค์ประกอบที่ 4 กระบวนการกลุ่ม

องค์ประกอบที่ 5 การสื่อสาร

ซึ่งแต่ละองค์ประกอบที่สำคัญและสามารถนำไปออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ได้โดยมีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดกลุ่มผู้เรียน เป็นขั้นตอนการจัดกลุ่ม จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความชำนาญด้านภาษา เพศ อายุ บุคลิกภาพหรือแบบของการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 การปรึกษาหารือกัน การสะท้อนความคิดและอภิปราย เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย

องค์ประกอบที่ 3 การฟังพาดและเกื้อกูลกันในเชิงบวก เป็นขั้นตอนการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบซึ่งทุกคนต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกทุกคน ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน เพื่อให้ได้มาซึ่งเจตคติที่ดีของการอยู่ร่วมกัน

องค์ประกอบที่ 4 กระบวนการกลุ่ม เป็นขั้นตอนฝึกทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ให้ผู้เรียนอภิปรายวิธีทำงานให้สำเร็จ การรักษาความสัมพันธ์อันดีในกลุ่ม และประเมินความก้าวหน้า การถามเพื่อความเข้าใจ ให้ความเห็นเพิ่มเติมจากแนวคิดของผู้อื่น การยอมรับความช่วยเหลือจากผู้อื่น ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นการประนีประนอม การได้แย้ง การอดทนอดกลั้นต่อความแตกต่าง

องค์ประกอบที่ 5 การสื่อสาร เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและสามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้

3.4. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ

เทคนิควิธีการที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือ วิธีดังต่อไปนี้

ปริศนาความคิด (Jigsaw) เป็นเทคนิคที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการถ่ายทอด ความรู้ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม เทคนิคนี้ใช้กันมากในรายวิชาที่ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาวิชาจากตำราเรียน (เช่น สังคมศึกษา ภาษาไทย) ขั้นตอนกิจกรรม ประกอบด้วย

1. ครูแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ ให้เท่ากับจำนวนสมาชิกกลุ่ม

2. จัดกลุ่มผู้เรียนโดยให้มีความสามารถคล้ายกัน เรียกว่า “กลุ่มบ้าน (Home Groups)” แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาหัวข้อที่ต่างกัน

3. ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มมานั่งด้วยกัน เพื่อ ทำงานและศึกษาร่วมกันในหัวข้อดังกล่าว เรียกว่า “กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Groups)”

4. สมาชิกแต่ละคนออกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลับไปกลุ่มเดิมของตน ผลัดกัน อธิบาย เพื่อถ่ายทอดความรู้ที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟังจนครบทุกหัวข้อ

5. ครูทดสอบเนื้อหาที่ศึกษาแล้วให้คะแนนรายบุคคล

กลุ่มผลสัมฤทธิ์ (Student Teams and Achievement Divisions) (STAD) เทคนิคนี้พัฒนาเพิ่มเติมจากเทคนิค TGT แต่จะทำการทดสอบราย บุคคลแทนการแข่งขัน มีขั้นตอนกิจกรรมดังนี้

1. ครูนำเสนอประเด็นหรือเนื้อหาใหม่ โดยอาจนำเสนอด้วยสื่อที่น่าสนใจใช้การสอนโดยตรงหรือตั้งประเด็นให้ผู้เรียนอภิปราย

2. จัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ให้สมาชิกมีความสามารถคล้ายกันมีทั้งความสามารถสูง ปานกลางและต่ำ

3. การทดสอบ โดยไม่ให้ช่วยเหลือกันระหว่างสอบ

4. ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มทำแบบทดสอบ (Quiz) เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน

5. ตรวจสอบคำตอบของ มารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม ผู้เรียน นำคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

6. การรับรางวัลของทีม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุด อาจได้รับรางวัลหรือได้รับคำชมเชย

เทคนิคการสอนแบบ TAI (Team Assisted Individualization) เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ระหว่างการสอนรายบุคคล (Individualized Instruction) และการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) เข้าด้วยกัน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้ลักษณะการเรียนเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนในกลุ่มทำการศึกษาและเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกัน ดำเนินการเรียนรู้และมีการตรวจสอบร่วมกัน มีการร่วมมือช่วยเหลือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียน โดยผู้สอนจะให้ความสำคัญกับนักเรียนที่จะหาความรู้จากเพื่อนในกลุ่ม (Slavin, 1990:83) TAI เป็นเทคนิคการสอนหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาขึ้นที่มหาวิทยาลัยจอร์จ ฮอปกินส์ (John

Hopkins University) ประเทศสหรัฐอเมริกา (Slavin: 1990; 22 – 24) โดยมีการวิจัยในช่วง ปี ค.ศ. 1960-1969 ที่คาดหวังว่าวิธีการสอนรายบุคคลน่าจะใช้ได้ดีในวิชาคณิตศาสตร์ แต่จากผล การวิจัยพบว่า การสอนรายบุคคลได้ผลไม่แตกต่างไปจากการปกติที่เคยใช้อยู่ (Miller 1976 ; Horak. 1961) (Horak Christione, 1992) เนื่องจากสาเหตุที่ครูใช้เวลาในการจัดการมากกว่าการสอน การสนใจในการเรียนยังมีน้อย และการสนใจส่วนใหญ่ได้จากวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนต่อมาในปี ค.ศ. 1980 ได้มีการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นเรียน ต่าง ๆ เพื่อหาวิธีการสอนที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งจากการวิจัยพบ ว่าเกิดปัญหา สำหรับครูในการที่จะเลือกวิธีสอน เพราะในชั้นเรียนหนึ่งๆ จะประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน และนักเรียนอ่อนจะถูกเพื่อนมองข้ามไป จากปัญหาที่เกิดขึ้นจึงเริ่ม ศึกษาวิธีการ ให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม โดยยึดหลักว่าหากการเรียนการสอนมีการจัดการการ เสริมแรง และให้มี การรับผิดชอบและช่วยเหลือกันภายในกลุ่มจะทำให้การเรียนดีขึ้น จาก การศึกษาพบว่า การสอนรายบุคคล (Individualized instruction) และการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) ทำให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่มในการแก้ปัญหาต่างๆ จะ มีการสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพื่อผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น และช่วยลดภาระผู้สอนในการตรวจคำตอบ และการบันทึกคะแนน ให้นักเรียนทำงาน ครูจะมีเวลาสนใจนักเรียนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลมาก ขึ้น ซึ่งวิธีการใหม่ที่เกิดขึ้นนี้เรียกว่า การเรียนแบบ TAI (Team assisted individualization) ซึ่งมี จุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อนำเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) ไปใช้ในการ แก้ปัญหาต่างๆของการสอนรายบุคคล
2. เพื่อช่วยให้เกิดแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดความช่วยเหลือกัน ในกลุ่มผู้เรียน ที่มี ระดับความสามารถแตกต่างกัน และส่งเสริมการเรียนรู้สนองความแตกต่างของแต่ละบุคคล โดยการเตรียมบทเรียนและสื่อที่เหมาะสมกับระดับทักษะและความสามารถของนักเรียน
3. เพื่อสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ในกลุ่มโดยใช้แบบฝึกทักษะเป็นสื่อ
4. เพื่อช่วยแก้ปัญหาเด็กเรียนอ่อนที่ทำให้ครูสอนบทเรียนได้ช้าและแก้ปัญหาเด็กเก่ง และ เด็กปานกลางที่ไม่ยอมรับเด็กอ่อนด้วย

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้ข้างต้นจึงพบว่าข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ TAI มีดังนี้ (Slavin, 1990)

1. ช่วยเสริมให้เกิดความช่วยเหลือในกลุ่มของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตนเอง
2. ช่วยส่งเสริมความสามารถและสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ คือเด็กที่เรียนช้า มีเวลาฝึกฝนมากขึ้น เด็กที่เรียนเร็วมีโอกาสช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนอ่อนในกลุ่ม
3. ช่วยให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม โดยเด็กเรียนอ่อนจะได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่าจากเด็กเรียนเก่งมากขึ้น
4. ช่วยแบ่งเบาภาระครูได้บางส่วน ครูจะได้มีเวลาดูแลนักเรียนได้มากขึ้นและทั่วถึง
5. ช่วยปลูกฝังนิสัยที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม และมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น
6. ช่วยสร้างแรงจูงใจ และความสนใจให้เกิดแก่ผู้เรียนอันเนื่องมาจากการเสริมแรง

แนวทางการจัดการเรียนรู้หลักการของเทคนิคการเรียนแบบ TAI Slavin (1990: 83) นำเสนอหลักการของการเรียนแบบ TAI ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนควรเป็นผู้มีบทบาทน้อยที่สุดในการจัดการและการตรวจสอบผลงาน
2. ควรเป็นวิธีการเรียนที่ง่าย
3. ในการสอนกลุ่มย่อย ครูไม่ควรใช้เวลาว่าครึ่งหนึ่งของเวลาทั้งหมด
4. ควรมีการตรวจสอบเป็นระยะ เพื่อเวลานักเรียนมีปัญหาจะได้ให้คำแนะนำที่เหมาะสมได้
5. ควรมีการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่ปฏิบัติลัดขั้นตอน
6. ควรเป็นวิธีการที่ง่ายทั้งต่อครูและนักเรียน โดยนักเรียนไม่จำเป็นต้องปรึกษาครู
7. นักเรียนควรมีสิทธิ์จะตรวจสอบหรือเปรียบเทียบงานของนักเรียนคนอื่นๆ ได้ด้วย
8. ควรจัดกลุ่มนักเรียนให้มีสถานที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนแบบนี้ลักษณะของเทคนิคการเรียนแบบ TAI

Slavin (1978 : 15) ได้อธิบายลักษณะของการเรียนแบบ TAI ไว้ดังนี้

1. การจัดกลุ่ม (Team) นักเรียนจะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 5 คน คณะและความสามารถ

2. การทดสอบเพื่อการเรียนเนื้อหาที่เหมาะสม (placement test) ในการเริ่มต้นของ การเรียน นักเรียนทุกคนจะถูกทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในการเรียนเนื้อหา 3 วัสดุหลักสูตร (Curriculum materials) หลังจากผู้สอนแจกบทเรียนแล้วผู้เรียนจะทำงานในกลุ่มของตนเอง โดยมีสื่อหรือวัสดุหลักสูตรการสอนที่ครอบคลุมเนื้อหาซึ่งจะอยู่ในรูปของ

แบบฝึกทักษะโดยมีส่วนประกอบดังนี้

3.1 เอกสารแนะนำบทเรียน ซึ่งมีหน้าที่อธิบายวิธีการทำแบบฝึกทักษะเป็นขั้นตอน

3.2 แบบฝึกทักษะ ประกอบด้วยปัญหาซึ่งจะเป็นแบ่งเป็น 4 ตอน โดยเริ่มด้วยการแนะนำทักษะย่อย ๆ ที่จะนำไปสู่ความสามารถในการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะทั้งหมด

3.3 แบบทดสอบ (formative test) เป็นคำถามจำนวน 20 ข้อ

3.4 แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ (unit test) มีจำนวน 20 ข้อ

3.5 แผ่นคำตอบ แบบฝึกทักษะ แบบทดสอบ ส่วนแผ่นคำตอบของแบบทดสอบรวม ประจำหน่วยจะแยกออกไปต่างหาก

4. การเรียนกลุ่ม (team study) นักเรียนจะเริ่มฝึกทักษะตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้ ดังนี้

4.1 สมาชิกของแต่ละกลุ่มทำการจับคู่กันเพื่อทำการเช็คหรือตรวจสอบซึ่งกันและกัน

4.2 นักเรียนศึกษาเอกสารแนะนำบทเรียน และถามครูได้หากไม่เข้าใจ

4.3 เมื่อนักเรียนทั้งกลุ่มทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้องครบแล้ว ต่อไปครูจะให้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย จำนวน 10 ข้อ ผู้เรียนจะต้องทำให้ผ่าน 8 ข้อ ใน 10 ข้อ ถ้า ไม่ผ่านผู้สอนจะต้อง เขา ไปช่วยเหลือตรวจสอบปัญหาจนกระทั่งผู้เรียนเข้าใจแล้วจึงให้ผู้เรียนที่สอบไม่ผ่านทำแบบทดสอบย่อย อีกครั้งหนึ่ง

4.4 นักเรียนแต่ละคนเริ่มทำแบบฝึกทักษะจากโจทย์ปัญหาที่ละตอนแล้วให้เพื่อนร่วมทีม ตรวจสอบคำตอบให้ตามบัตรเฉลยด้านหลังของแบบฝึกทักษะ ถ้าพบว่าผู้เรียนไม่ผ่านข้อใด กลุ่ม จะต้องช่วยกันอธิบายหรือสอนให้เข้าใจก่อนที่จะถามครูจนกว่าจะผ่านแล้วจึงทำแบบฝึกหัดลำดับต่อไป

4.5 นักเรียนจะไปรับแบบทดสอบประจำหน่วยจากหัวหน้ากลุ่ม หัวหน้ากลุ่มจะเป็น ผู้ บันทึกลงคะแนนลงในแผ่นสรุปผลประจำกลุ่ม และนำคะแนนผลการสอบส่งให้ครูนำไปเปรียบเทียบกับ คะแนนฐานของแต่ละบุคคลและของกลุ่มต่อไป

5. คะแนนกลุ่มและความสำเร็จของกลุ่ม (Team scores and team recognition) ในวัน สุดท้ายของแต่ละสัปดาห์ครูจะรวบรวมคะแนนกลุ่มซึ่งได้จากการนำเอาคะแนนที่สมาชิกแต่ละคน

ได้ รับจากการทำแบบทดสอบประจำเรื่องมาหาคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เกณฑ์การให้รางวัลแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ (super team) กลุ่มที่ได้คะแนนปานกลางเป็นกลุ่มรองชนะเลิศ (great team) และกลุ่มที่ได้คะแนนน้อยเป็นกลุ่มดี (good team) กลุ่มชนะเลิศ และ รองชนะเลิศก็จะได้รับใบรับรองเป็นรางวัล

6. การสอนกลุ่มย่อย (Teaching groups) ทุกๆ วันครูจะใช้เวลาประมาณ 10 – 15 นาที ในการสอนกลุ่มย่อย โดยเลือกนักเรียนจากกลุ่มต่างๆ ที่เรียนเนื้อหาเดียวกันมารวมกันเพื่อให้ ข้อแนะนำ หรือทำการสาธิต เพื่อการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและตามวัตถุประสงค์ และเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจ ความคิดรวบยอดที่สำคัญของการเรียนนั้นๆ ส่วนนักเรียนคนอื่นๆ ก็ปฏิบัติงานของตนเองไปเรื่อย ๆ

7. การทดสอบข้อเท็จจริง (Fact tests) จะทำสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 3 นาที โดยนักเรียนจะรับเอกสารเพื่อไปเตรียมตัวศึกษาที่บ้านก่อนทำการสอบ

8. การสอนร่วมกันทั้งชั้น (Whole-class) ครูจะทำการสอนและสรุปบทเรียนให้กับ นักเรียนทั้งห้อง โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและทักษะต่างๆ ของบทเรียน

สรุปได้ว่าการเรียนแบบ TAI มีผลดีกับนักเรียนหลายประการโดยเฉพาะการช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เกิดความร่วมมือกันในการเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นในการแก้ปัญหา และนักเรียนที่เรียนอ่อนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์:2561)

3.5. ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นับตั้งแต่รายงานวิจัยเรื่อง แรกได้รับการตีพิมพ์ปี 1898 ผลจากวิจัยทั้งหลาย(ทิสนา เขมมณี:2562,101) พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียน ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (greater efforts to achieve) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุ เป้าหมาย เป็นผลทำให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มี ความคงทนมากขึ้น (long-term retention) มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มี การใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผล ดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

2. มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (more positive relationships among students) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น ใส่ใจในผู้อื่น มากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย การประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม

3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (greater psychological health) การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดี เกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม และความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและ ความผันแปรต่าง ๆ

Johnson and Johnson (1987 อ้างอิงจากบัญญัติ ชำนาญกิจ. 2558) กล่าวถึง ประโยชน์ ของการเรียนรู้แบบร่วมมือสรุปได้ 9 ประการ ดังนี้

1. ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงกว่าจะเข้าใจคำสอนของผู้สอนได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของ ผู้สอนเป็นค่าง่าย ๆ สรุปใจความสั้น ๆ ให้เพื่อนฟังได้ และทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น
2. ผู้เรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
3. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัว ทำให้ผู้เรียนได้รับความเอาใจใส่และเกิด ความสนใจมากยิ่งขึ้น
4. ผู้เรียนทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะผู้สอนคิดคะแนนเฉลี่ยของ ทั้งกลุ่มด้วย
5. ผู้เรียนทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตนมีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้น ทุกคนต้องพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ
6. ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคม มีเพื่อนร่วมกลุ่ม และเป็นการเรียนรู้วิธีการ ทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากเมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอันแท้จริง
7. ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม เพราะในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้นก็ต้องการ ทบทวน กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ความสามารถในการปฏิบัติงาน หรือ คะแนนของ กลุ่มดีขึ้น
8. ผู้เรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไป ท่องหนังสือเฉพาะตน เพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย
9. ในการตอบคำถามในห้องเรียนเมื่อทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนจะ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่น ๆ อาจจะทำให้ความช่วยเหลือบ้าง ทำให้ผู้เรียน ในกลุ่มมี ความผูกพันกันมากขึ้น

Arends (1994อ้างถึงในบัญญัติ ชำนาญกิจ. 2558) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ เรียนรู้แบบร่วมมือไว้ สรุปได้ 5 ประการ ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนแบบร่วมมือนี้เป็นการจัดการเรียนที่จัดให้ ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 2 - 6 คน เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการ เรียนร่วมกัน ถือว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและแสดงออก ตลอดจนลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกัน มีการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น ผู้เรียนที่เก่ง ช่วยผู้เรียนที่ไม่เก่ง ทำให้ผู้เรียนที่เก่งมีความรู้สึกภาคภูมิใจ รู้จักสละเวลา และช่วยให้เข้าใจในเรื่อง ที่ตื้นซ้น ส่วนผู้เรียนที่ไม่เก่งก็จะซาบซึ้งในน้ำใจเพื่อน มีความอบอุ่น รู้สึกเป็นกันเอง กล้าสอบถามสิ่ง ที่สงสัยมากขึ้น ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจในเรื่องที่เรียน ที่สำคัญในการเรียนรู้ แบบร่วมมือนี้ คือ ผู้เรียนในกลุ่มได้ร่วมกันคิด ร่วมกันทำงาน จนกระทั่งสามารถหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดได้ ถือ ว่าเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่าง แท้จริงมีผลทำให้ผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนของของผู้เรียนสูง ขึ้น

2. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้แบบร่วมมือเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนที่มีภูมิหลัง ต่างกันได้มาทำงานร่วมกัน การรับฟังความคิดเห็นกัน เข้าใจและเห็นใจสมาชิก ในกลุ่ม ฟังพาทซึ่งกันและกัน มี ทำให้เกิดการยอมรับกันมากขึ้น เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันซึ่งจะลง ผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

3. ด้านทักษะในการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จที่ดี และสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ทางสังคม การเรียนแบบร่วมมือช่วยในการปลูกฝังทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งผลทำให้ผู้เรียนไม่ มีปัญหาในการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น และส่งผลให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน ทักษะทางสังคมที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ ได้แก่ การสื่อสาร การตัดสินใจ การจัดการกับข้อขัดแย้ง ทักษะ ความเป็นผู้นำการสร้างควมไว้วางใจกัน เกี่ยวกับการจัดกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่ม

4. ด้านการทำให้รู้จักและตระหนักในคุณค่าของตนเอง ในการทำงานกลุ่มสมาชิก กลุ่มทุกคนจะได้แสดง ความคิดเห็นร่วมกัน การที่สมาชิกในกลุ่มยอมรับในความคิดเห็นของเพื่อน สมาชิกด้วยกัน ย่อมทำให้สมาชิก ในกลุ่มนั้นมีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง และคิดว่าตนเองมี คุณค่าที่สามารถช่วยให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จได้

5. ด้านทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหา ในการทำงานกลุ่มสมาชิกกลุ่มจะได้รับทำ ความเข้าใจในปัญหา ร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อ ทราบสาเหตุของปัญหา สมาชิกในกลุ่ม ก็จะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหานั้นให้ ประาย ให้เหตุผลซึ่งกันและกัน จนสามารถตกลงร่วมกันได้ว่า จะเลือกวิธีการใดในการแก้ปัญหาจึงจะ เหมาะสม พร้อมกับลงมือร่วมมือกันแก้ปัญหาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ตลอดจนทำการประเมิน กระบวนการแก้ปัญหาของกลุ่มด้วย

จากการศึกษาประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือมีประโยชน์กับทักษะ 4 ด้านได้แก่
1. ด้านทักษะการเรียนรู้ 2. ด้านทักษะการแก้ปัญหา 3. ด้านทักษะการทำงานร่วมกัน
และ 4. ด้านทักษะการสื่อสาร

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้

4.1. ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน

นักการศึกษาได้ทำการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้และได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กุลิสรา จิตรชญาวนิช (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการสอนเข้ามาเป็นตัวช่วย เพราะว่าในรูปแบบ การสอนจะประกอบไปด้วยระบบหลายอย่างที่เป็นปัจจัยส่งเสริมทำให้การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี รูปแบบการสอนเมื่อพิจารณาโดยภาพรวม นั้นจะหมายถึง แบบแผนเกี่ยวกับการสอนที่จัดไว้อย่างเป็น ระบบ โดยอาศัย แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ปรัชญา วิธีสอนหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผ่านการพิสูจน์ ว่ามีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุผลตามที่กำหนดไว้

ทิตินา เขมมณี (2562:221) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน คือ สภาพ ลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็น ระเบียบ ตามหลักแนวคิด ทฤษฎี หลักการ ปรัชญา ความเชื่อต่าง ๆ โดยประกอบด้วย ขั้นตอนหรือกระบวนการสำคัญในการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดที่ยึดถือ รูปแบบจะต้องได้รับการพิสูจน์ ทดสอบ หรือ ยอมรับในประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบ แผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ

ชนิษฐา พจนานุกุลกิจ (2559) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง แบบแผน ดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบ อย่างสัมพันธ์ สอดคล้องกับทฤษฎี หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามี ประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ นำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัด และดำเนินการสอนได้

อังสุรีย์ พันธุ์แก้ว (2558) กล่าวว่า รูปแบบ หมายถึง ระบบ โครงสร้างหรือกระบวนการที่ถูกสร้างขึ้นมาจากแนวคิดหลักทฤษฎีหลักการต่างเพื่อใช้เป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลนำไปใช้ในการสืบเสาะหาคำตอบ ความรู้ เข้าใจปรากฏการณ์ และแสดงออกในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเช่น เป็นคำอธิบาย แผนผัง ไดอะแกรม หรือแผนภาพ ช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น

Carter, V. Good (1973: 371) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการหนึ่งของการเรียนการสอนที่จูงใจให้เกิดการเรียนรู้ และมีทิศทางในการใช้ เพื่อให้บุคคลมีพฤติกรรมตามที่รูปแบบต้องการ

Maker, C. June Neilson; & Aleene B. (1995: 1-2) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง กรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่ชี้แนะ แนวทางเพื่อพัฒนากิจกรรมและสภาพแวดล้อมทางการศึกษาโดยเฉพาะที่สร้างมาจากสมมติฐานทาง ทฤษฎี มาจากการสังเกตธรรมชาติของผู้เรียน อาทิ การเรียนรู้ แรงจูงใจ สติปัญญา ลักษณะที่เกี่ยวข้อง กับอารมณ์ ความรู้สึก และจากธรรมชาติหรือประสิทธิผลที่ได้จากวิธีการสอนนั้นๆ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนหมายถึง กระบวนการที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่รูปแบบนั้นยึดถือสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายของรูปแบบฯที่ได้รับการพิสูจน์ว่ามีประสิทธิภาพ ผู้สอนสามารถนำกระบวนการไปใช้ในการเรียนการสอนตามที่มีเป้าหมายเดียวกันได้

4.2. ประเภทรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ทิสนา เขมมณี (2562) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 5 หมวด ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ซึ่งเนื้อหาสาระนั้นอาจอยู่ในรูปของข้อมูล ข้อเท็จจริง มโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอด รูปแบบที่คัดเลือกมานำเสนอในที่นี้มี 5 รูปแบบ

- 1.1 รูปแบบการเรียนการสอนมโนทัศน์
- 1.2 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกานเย่
- 1.3 รูปแบบการเรียนการสอนโดยการนำเสนอมนทัศน์กว้างล่วงหน้า
- 1.4 รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำ
- 1.5 รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิก

2. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย (affective domain) เป็นรูปแบบที่ มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นเรื่อง ที่ยากแก่การพัฒนาหรือปลูกฝัง การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่เพียงให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ มักไม่เพียงพอต่อการให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีได้ จำเป็นต้องอาศัยหลักการและวิธีการอื่นๆ เพิ่มเติม ประกอบด้วย 3 รูปแบบดังนี้

2.1 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของบลูม

2.2 รูปแบบการเรียนการสอนโดยการซักค้ำน

2.3 รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

3. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (psycho-motor domain) เป็น รูปแบบที่ต้องการช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการกระทำ การปฏิบัติ หรือการ แสดงออกต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการ วิธีการที่แตกต่างไปจากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัยหรือ พุทธิพิสัย รูปแบบที่ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ดังนี้

3.1 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนากิจกรรมปฏิบัติของซิมป์สัน(Simpson)

3.2 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดฟ (Dave)

3.3 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติตามองค์ประกอบของทักษะ

4. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ (process skill) เป็น กระบวนการ ทักษะ ที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการต่างๆ ซึ่งอาจกระบวนการทางสติปัญญา เช่น กระบวนการสืบสอบแสวงหาความรู้ หรือกระบวนการคิดต่างๆ อาทิ การอุปนัย การนิรนัย การใช้ เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การสืบสอบ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ เป็น ต้น หรืออาจเป็นกระบวนการทางสังคม เช่น กระบวนการทำงานร่วมกัน เป็นต้น ประกอบด้วย 4 รูปแบบดังนี้

4.1 รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม

4.2 รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดอุปนัย

4.3 รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์

4.4 รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอริ

แรนซ์

4.3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน

องค์ประกอบของรูปแบบ คีฟส์ (Keeves 1997 386-387) กล่าวไว้ดังนี้

รูปแบบจะต้องนำไปสู่การทำนาย (prediction) ผลที่ตามมาซึ่งสามารถพิสูจน์ ทดสอบได้ คือสามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อพิสูจน์ทดสอบได้

โครงสร้างของรูปแบบจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal relationship) สามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์เรื่องนั้นได้

รูปแบบจะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ (imagination) ความคิดรวบยอด (Concept) และความสัมพันธ์ (interrelation) รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้ จอยส์ และเวล (Joyce & Wel 2000 13-14) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน จะต้องมี องค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน
2. หลักการหรือแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบ
3. รายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนหรือการดำเนินการสอน
4. การประเมินที่จะชี้ให้เห็นถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบนั้น

ทิสนา แชมมณี(2562:221) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน จะต้องมีองค์ประกอบ ที่สำคัญ คือ

1. มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักของรูปแบบการสอนนั้น ๆ
2. มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ
3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ
4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

อังสุรีย์ พันธุ์แก้ว(2558) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบได้แก่

1. หลักการ ซึ่งเป็นการแสดงแนวคิดหลักที่วิเคราะห์ สังเคราะห์มาจากทฤษฎีต่างๆ หลักการ เป็นตัวกำหนดเป้าหมายที่ต้องการ รวมทั้งกระบวนการและวิธีการเรียนการสอนหลัก
2. วัตถุประสงค์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เช่น คุณลักษณะ ต่างๆ ของผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นหลังจากเรียนตามรูปแบบ โดยเชื่อมโยงกับหลักการของรูปแบบ
3. กระบวนการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนการสอน เทคนิค วิธีการสอน และกิจกรรมหลักของการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน บรรลุผลของการเรียนตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งวิธีวัดและประเมินผล

4. แนวทางการนำรูปแบบไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ เช่น ด้านผู้บริหาร ด้านผู้สอน และด้านผู้เรียน เป็นต้น

5. ผลที่เกิดต่อผู้เรียน ทั้งผลทางตรงและผลทางอ้อมต่อผู้เรียน

ตาราง 9 สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน

องค์ประกอบของรูปแบบ		Keaves (1997)	Joyce & Wei (2000)	พิศานา เขมเมณี (2562)	ชังสุชีร์ พันแก้ว (2558)	อดิศรณันท์ เรืองกิจจานันท์(2559)
1	รูปแบบจะต้องนำไปสู่การทำงาน	✓				
2	โครงสร้างของรูปแบบจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล	✓				
3	รูปแบบจะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ	✓				
4	เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน		✓			
5	ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หลักการหรือแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบ		✓	✓	✓	✓
6	รายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนหรือการดำเนินการสอน		✓			
7	การประเมินที่จะชี้ให้เห็นถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบนั้น		✓			✓
8	มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน			✓		
9	มีการจัดระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการ			✓		
10	มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอน			✓		
12	วัตถุประสงค์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน				✓	✓
13	กระบวนการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน และกิจกรรม				✓	✓
14	แนวทางการนำรูปแบบไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพด้านผู้บริหาร ด้านผู้สอน และด้านผู้เรียน				✓	
15	ผลที่เกิดต่อผู้เรียน ทั้งผลทางตรงและผลทางอ้อมต่อผู้เรียน				✓	

จากตาราง 9 สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบได้แก่

1. แนวคิด ปรัชญา ทฤษฎี หรือหลักการ ที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น เพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
2. วัตถุประสงค์เป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอน
3. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน
4. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนรู้
5. การวัดและการประเมินผลตามรูปแบบ

4.4. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เป็นการจัดองค์ประกอบการเรียนการสอนให้เป็นระบบ ระเบียบตามแนวคิด ทฤษฎีต่าง ที่ได้ศึกษาและกำหนดไว้ โดยมีนักวิชาการได้กล่าวถึงการพัฒนารูปแบบต่างๆไว้ ดังนี้

Joyce & Weil (Joyce & Weil ,2000) กล่าวถึงแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนต้องมีแนวคิดทฤษฎีรองรับ
2. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนจะต้องมีการทดลองทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพเมื่อนำไปใช้กับสถานการณ์จริงโดยนำประเด็นที่ค้นพบมาแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพิสูจน์ว่ารูปแบบการเรียนการสอนนั้นๆสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลาย
3. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนจะต้องมีจุดมุ่งหมายหลักในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและสามารถนำรูปแบบการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างเหมาะสม
4. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสามารถออกแบบให้นำไปใช้ได้

กว้างขวาง

Kemp (1985) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการออกแบบการสอนที่สำคัญไว้ 10 ประการ ดังนี้

1. การประเมินความต้องการในการเรียนรู้ กำหนดจุดมุ่งหมาย อุปสรรคและลำดับความสำคัญ
2. การกำหนดหัวข้อเรื่อง ภารกิจ และ ความมุ่งหมายทั่วไป
3. การพิจารณาลักษณะของผู้เรียน
4. การวิเคราะห์จัดเรียงลำดับเนื้อหาวิชา เพื่อให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

5. การระบุจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน
6. การเลือกกลยุทธ์ วิธีการสอน และกิจกรรมการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย
7. การเลือกทรัพยากรที่สนับสนุนการเรียนการสอน
8. การจัดหาบริการต่างๆ เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมหรือการผลิตสื่ออุปกรณ์การสอน
9. การเตรียมการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้
10. การทดสอบรูปแบบก่อนการเรียน

ไซเลอร์ และคนอื่น(1891) (Saylor, 1891)กล่าวถึง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ว่ามีสิ่ง que ควรพิจารณา 5 ประการ คือ

1. เป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ
2. โอกาสสูงสุดที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้หลายประการ
3. ความสามารถสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน
4. พิจารณาหลักการพื้นฐานทางทฤษฎี และหลักการเรียนรู้ประกอบ
5. สะดวกใช้ และยืดหยุ่นในการปรับใช้ในสถานการณ์ต่างๆ

จากการศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอน กล่าวโดยสรุปว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนจะต้องเป็นไปอย่างมีระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาแนวคิดหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนั้นๆ เพื่อให้สามารถกำหนดพื้นฐานองค์ประกอบและส่วนต่างๆ ของรูปแบบที่สอดคล้องกันในการกำหนดแนวทางการสร้างรูปแบบการเรียนการสอน จากนั้นจึงนำไปพัฒนาโดยผ่านการตรวจสอบพิสูจน์เพื่อยืนยันประสิทธิภาพซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ จะนำแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชานนท์ ภาคกินนร(2563)ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัยประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จำนวน 671 คน กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 จำนวน 45 คน ที่กำลังศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษ อ21102 ใน ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2562 ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์จำนวน 6 แผน และ 3) แบบทดสอบวัดความรู้ทางด้าน คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมี พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้น เรียนร้อยละ 77.90 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/14 มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับเกณฑ์ค่อนข้างดี คิดเป็นร้อยละ 66.31 ของคะแนนนักเรียนทั้งหมด

สิริรัตน์ บุญพูล (2562) การพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่านและการเขียนแบบร่วมมือศึกษาการพัฒนาการ อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค การบูรณาการการอ่าน และการเขียนแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านลำเพ็ญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการ สุ่มแบบสุ่มกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่านและการเขียนแบบร่วมมือ จำนวน 6 ชุด แบบ ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อ การเรียนรู้แบบร่วมมือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า (1)ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการ อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่าน และการเขียนแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้น พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 81.86/81.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ (2)นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียน สูง

กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่านและการเขียน แบบร่วมมือ ระดับมาก

กรุณา พิทักษ์ทนต์ (2561) การศึกษาความสามารถอ่าน คำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการศึกษาความสามารถอ่าน คำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีโพนิกส์ร่วมกับเกมกระดาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนไตรมิตรวิทยาลัย จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน คำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโพนิกส์ร่วมกับเกมกระดาน 3) เกมกระดานอ่าน คำมาตราตัวสะกด กนและแม่กด ดำเนินการทดลอง เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 18 ครั้ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนพัฒนาการ ค่าประสิทธิภาพของสื่อ และการนำเสนอด้วยกราฟผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่าน คำมาตราแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีโพนิกส์ร่วมกับเกมกระดาน นักเรียนมีระดับความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 91.99) 2) หลังการทดลองนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านมีคะแนนความสามารถทางการอ่านคำสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการ เท่ากับ 83.58 และ 3) ประสิทธิภาพของเกมกระดานอ่าน คำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด เท่ากับ 94.10/91.99

พรพิศ งามพงษ์ (2560) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการสอน แบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน จำนวน 1 ฉบับ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Game Based Learning เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (t-dependent) ที่ระดับนัยสำคัญ 05 พบว่าความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มีคะแนนคิดเป็น

ร้อยละ 75.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก มากที่สุด

วลีรัตน์ เจ้าอรุณ (2560) การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพโดยการบูรณาการการสอนแบบเน้นภาระงานกับการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษา ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพโดยการบูรณาการการสอนแบบเน้นภาระงานกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสอนภาระงานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน โดยเนื้อหาข้อสอบเป็น แบบทดสอบปรนัย และอัตนัย 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพในระดับมากที่สุด

ประภารัตน์ ธิติศุภกุล (2559) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ผู้บริหาร 40 คน ครู 80 คนและนักเรียน 1,200 คน รวม 1,320 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน พบว่า 1) ผลการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมและรายด้าน ได้แก่ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก อยู่ในระดับปานกลาง 2) ปัจจัยระดับนักเรียน พบว่า เจตคติต่อการเรียนรู้ และพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนส่งผลทางบวกต่อผลการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของ นักเรียนส่งผลทางบวกต่อผลการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ณัฐวราพร เปลียนปราน (2558) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 30 คน ซึ่งสุ่มมาแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.642 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และการทดสอบที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อ เรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกม ประกอบการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เป็นอย่างดี

สุชาติ ทังสถิตินิมา (2555)ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) อ.เมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 12 แผน 2) แบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง แบบ One Shot Case study ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็น ร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) เกมเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

นางสมร พงษ์พานิช (2554)ศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของนิสิตคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ตุลาคม 2550 ถึง กันยายน 2551 การวิจัยครั้งนี้มุ่งสำรวจปัญหาการพูดภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการในรูปแบบ การพูดนำเสนอ และการพูดแสดงความคิดเห็นในที่ชุมชน เพื่อเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการ เรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานการวิจัยเชิง

คุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ที่ศึกษาอยู่ในคณะวิทยาการจัดการ จำนวน 179 คน เรียนวิชาการสื่อสารด้วยวาจาในภาคปลายปีการศึกษา 2550 จำนวน 89 คน และในภาคต้นปี การศึกษา 2551 จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม แบบประเมินค่า การ สังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง ผลการวิจัย พบว่าปัญหาการพูด ภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการในที่ชุมชนของนิสิตคือ 1) การขาดความมั่นใจ ในตนเอง สืบ เนื่องมาจากมีความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษไม่เพียงพอสำหรับการสื่อสาร มีจำนวน คำศัพท์น้อย ขาดทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารในสภาพจริง 2) การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และ การให้เหตุผลสนับสนุนความคิดนอกจากนี้การวิจัยพบว่าการเรียนที่มีการลงมือปฏิบัติอย่าง จริงจัง ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอภายใต้การให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องเป็นรายบุคคลช่วย ให้มีความมั่นใจ และ พัฒนาความสามารถทางการพูด

ฐิตินันท์ พูลศิลป์ (2021) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบการสอนแบบกลุ่ม สืบค้นเพื่อส่งเสริมทักษะการ สื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยการกีฬา แห่งชาติ วิทยาเขตยะลากร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัย การกีฬา แห่งชาติ วิทยาเขตยะลา ปีการศึกษา 2563 กำหนดโดยเกณฑ์ร้อยละได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน สุ่มแบบ เจาจะงตามคุณสมบัติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน แบบประเมินทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หาค่าความ เทียงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้ง 3 ชุด โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้วยการวิเคราะห์หาค่าดัชนี ความตรงของเนื้อหา ได้ค่าระหว่าง 0.67 1.00 ทั้ง 3 ชุด และหาค่าความเชื่อมั่นของคูเตอร์ - ริชาร์ด สัน โดยใช้สูตร KR -20 ได้เท่ากับ 0.75 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าก่อนเรียน ($M=5.77$, $S.D=1.42$), ($M=3.87$, $S.D=1.63$) เมื่อ เปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อน และหลัง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้ รูปแบบกลุ่มสืบค้น พบว่า แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบกลุ่มสืบค้นกับเกณฑ์ ร้อยละ 60 พบว่า นักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.66 และต่ำกว่าเกณฑ์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.44

กฤษมา เลาะเด (2020) ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผานกลวิธีการเรียนรู้ แบบร่วมมือ ต่อนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็น

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 111 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการ สุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษมีค่า ความเชื่อมั่น 0.73 แผนการสอนที่ใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผลานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์มีค่าความเชื่อมั่นเฉลี่ย 0.78 และแบบประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษ มีค่าความเชื่อมั่น 8.29 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ แบบ ANOVA ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผลานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ นักศึกษาที่มีระดับความสามารถทาง ภาษาอังกฤษสูง ปานกลางและต่ำ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) การทดสอบความคงทนในการจำศัพท์พบว่า นักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษระดับสูง และ ปานกลาง มีคะแนนลดลงอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า นักศึกษา 2 กลุ่มนี้มีความคงทนในการจำ ศัพท์ แต่นักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาต่างระดับมีคะแนนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักศึกษาไม่มีความคงทนในการจำศัพท์ และ 3) นักศึกษามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในระดับดี

มาสโลว์ (Maslow. 1962) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ผลการศึกษพบว่า การช่วยให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองของความต้อการพื้นฐานของตน อย่างเพียงพอ การให้อิสราภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการ เรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง ใน ทำนองเดียวกัน การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้อบอุ่น ปลอดภัย ไม่น่าหวาดกลัว และน่า ไว้วางใจจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

โรไมน์ (Romine.1974:139-143) การวิจัยเกี่ยวกับบรรยากาศการสอนที่ดี ผลการวิจัยพบว่า บรรยากาศการสอนที่ดีที่ทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ คือ 1) ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ครูผู้สอนต้องเป็นคนกระฉับกระเฉง มีอารมณ์ขัน มีความกระตือรือร้น สนใจในวิชาที่ตนสอน 2) ด้านการจัดและการเตรียมการสอน เช่น เตรียมการสอนอย่างดี ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบ วัตถุประสงค์ และแนะนำหนังสืออ้างอิงต่างๆ 3) ด้านผลการสอนที่ผู้เรียนได้รับ ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกระบวนการเรียนไม่ใช่นั่งฟังอย่างเดียว 4) ด้านการเสนอเนื้อหา เช่นพูดอธิบายชัดเจน ใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด 5) ด้านการประเมินผล การนำข้อมูลย้อนกลับ การเสริมแรงการเรียน และ 6) ด้านการช่วยเหลือผู้เรียนเพิ่มเติม เช่นมีการจัดเวลาเพื่อสอนผู้เรียนเป็นกลุ่มพิเศษจากการ สอนปกติ

จากงานวิจัยที่พบสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ประกอบไปด้วย 1. สภาพแวดล้อมบรรยากาศที่เอื้อต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ 2. ผู้เรียน ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญในการทำกิจกรรม 3. ผู้สอนมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ 4. การสื่อสารระหว่างบุคคล 5. เนื้อหาการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียน 6. สื่อเกมกระดานในการจัดกิจกรรมการเรียน และ 7. การวัดและการประเมินผลการเรียน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

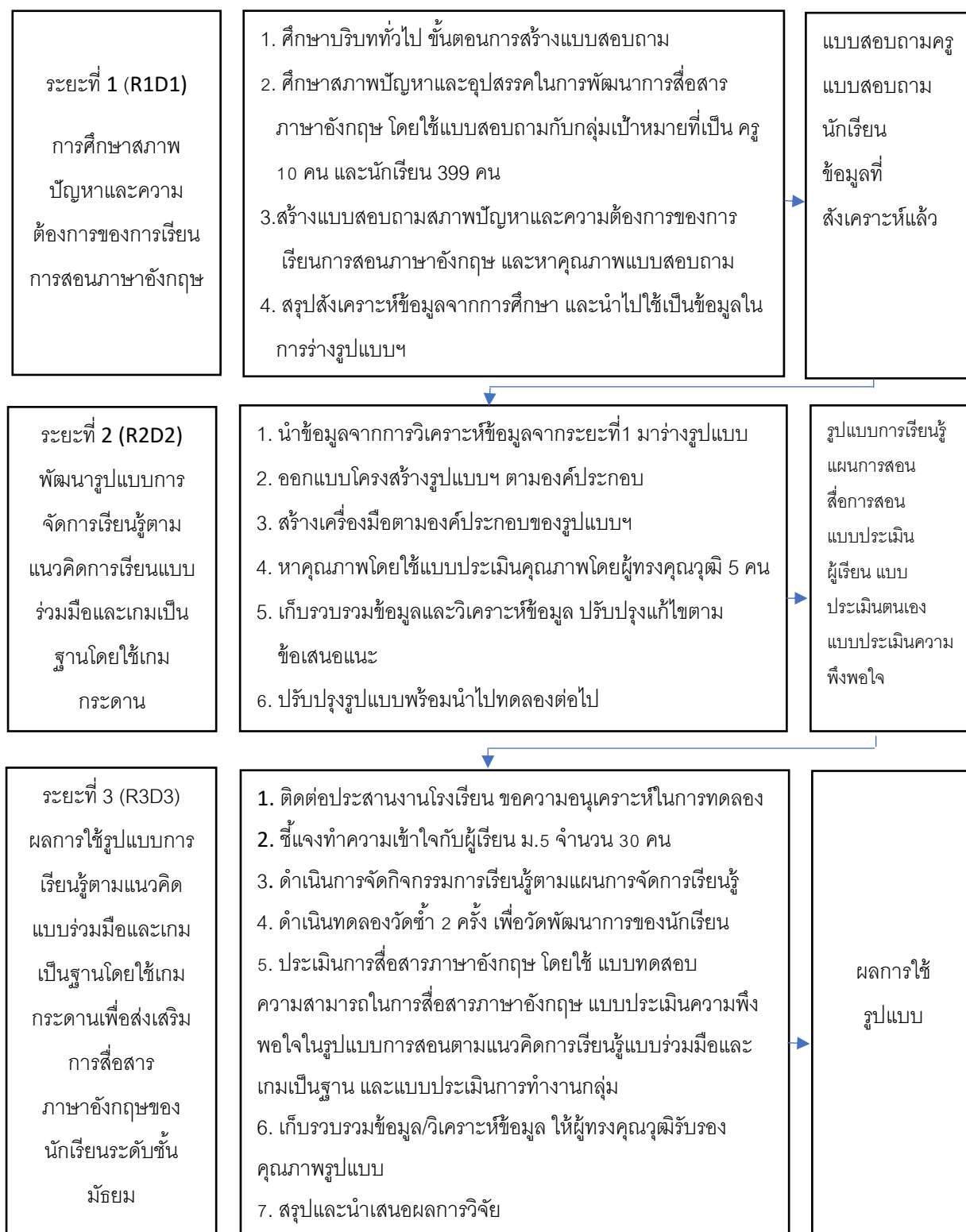
การวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือกับเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มีแบบแผนของการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One group pretest-posttest design) เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแบบหนึ่งที่ประยุกต์หลักการวิจัยและพัฒนามาใช้ทางการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายละเอียดของขั้นตอนแต่ละระยะของการวิจัย



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

จากภาพประกอบที่ 2 แนวคิดขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ดำเนินตามขั้นตอน 3 ระยะ ดังต่อไปนี้

การวิจัยระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

ประชากร

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ปีการศึกษา 2565 ได้แก่ รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,231 คน
2. ครูผู้สอนที่ปฏิบัติการสอนภาษาอังกฤษนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 10 คน

กลุ่มตัวอย่าง

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เรียนในปีการศึกษา 2565 โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบบังเอิญได้นักเรียน จำนวน 399 คน จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน 1,231 คน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้
2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เจาะจง (Purposive sampling) ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับครู
2. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน

การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับครู

การสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการสอบถามสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้จาก
ครูผู้สอน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการเรียนรู้

- 1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาร่างเป็นข้อคำถาม
- 2) ร่างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษ

ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของครู

ตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาและอุปสรรคในการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้
แบบสอบถามแบบตอบสนองรายคู่เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ เพื่อหาค่าความต้องการจำเป็น
(Priority Needs Index)ตอบแบบสอบถามปลายเปิด เกี่ยวกับ

- ปัญหาและอุปสรรคของครูเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
- ปัญหาและอุปสรรคการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 3 ศึกษาวิธีการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยให้ครู ความคิดเห็นใน 5
ระดับ และแบบสอบถามปลายเปิด เกี่ยวกับ

- กระบวนการสอนและใช้เทคนิคในการสอน
- การใช้สื่อการสอน
- กระบวนการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษใช้วิธีใด โดยให้ครู

เรียงลำดับ วิธีการที่ใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

3) นำแบบสอบถามที่ร่างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม
ของประเด็นที่ใช้ในการสร้างแบบสอบถาม และปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบสอบถามที่ได้ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (IOC) โดยให้
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการ
ประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1	มีความคิดเห็นว่า	ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
0	มีความคิดเห็นว่า	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
-1	มีความคิดเห็นว่า	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

5) นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล เลือกแบบสอบถามที่มีค่าเฉลี่ยดัชนี IOC (บุญชม ศรีสะอาด:
2560) โดยยึดค่าเฉลี่ยความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผู้วิจัยได้ค่าความสอดคล้อง 0.66 - 1.00

6) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน

การสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการสอบถามสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษจากนักเรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการเรียนรู้

1) ศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารต่างๆ

2) ร่างแบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน

ตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นใน 5 ระดับ และตอบแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับ

- ปัญหาและอุปสรรคของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษ

- ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 3 ศึกษาวิธีการสอนและสื่อการสอนที่นักเรียนต้องการ โดยให้นักเรียน

ความคิดเห็นใน 5 ระดับ และแบบสอบถามปลายเปิด เกี่ยวกับ

- วิธีการสอนที่ต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ

- สื่อที่ช่วยในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ

- กระบวนการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยให้

นักเรียนเรียงลำดับ วิธีการที่ใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

3) นำแบบสอบถามที่ร่างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมของประเด็นที่ใช้ในการสร้างแบบสอบถาม และปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบสอบถามที่ได้ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1	มีความคิดเห็นว่า	ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
0	มีความคิดเห็นว่า	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
-1	มีความคิดเห็นว่า	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

5) นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล เลือกแบบสอบถามที่มีค่าเฉลี่ยดัชนี IOC (บุญชม ศรีสะอาด: 2553) โดยยึดค่าเฉลี่ยความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผู้วิจัยได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

6) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูลระยะที่ 1

1) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปสอบถามครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 10 คนโดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการตอบสอบถาม เพื่อนำผลจากข้อคำถามที่ได้จากการตอบคำถามเพื่อหาความต้องการจำเป็นโดยการหาค่า Priority Needs Index (PNI) ใช้วิธีการจัดลำดับความสำคัญของค่าดัชนีจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็นที่สุดไปใช้ในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปสอบถามนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ข้อมูลจากนักเรียนจำนวน 399 คน เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบทดสอบออนไลน์ เพื่อทำการวิเคราะห์และประเมินผล โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปตามเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (rating scales) ปัญหาการสื่อสารที่มีระดับมากที่สุด การคำตอบด้านสภาพวิธีการสอนและสื่อการสอนที่นักเรียนต้องการสนใจที่สุดไปพัฒนาเป็นองค์ประกอบของรูปแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลระยะที่ 1

วิเคราะห์โดยการนำผลการตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ ,ค่าเฉลี่ย, S.D.

การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยเกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากการศึกษาผลจากระยะที่ 1 มากำหนดประเด็นในการทำแบบสอดคล้องของรูปแบบให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบเพื่อให้รูปแบบสอดคล้องความเหมาะสมของแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ 1.ในขั้นตอนการประเมินให้เน้นการพัฒนาหลายๆหรือใช้รูปแบบฝึกหัดต่างๆร่วมด้วย 2.เห็นควรให้ลงรายละเอียดในเนื้อหาสถานการณ์ เกมสนทนาที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ในร้านอาหารหรือสนามบิน 3.เห็นควรเหมาะสมเหมาะกับยุคสมัย และ Learning Style ของผู้เรียนในปัจจุบัน การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์สังเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจากงานวิจัยระยะที่ 1 นำมาพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

สอนตามแนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 2

กลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวความคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน ได้แก่ แหล่งข้อมูลบุคคลซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1.1. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาและที่เกี่ยวข้อง

1) มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านเทคโนโลยีการศึกษา หรือ
2) มีความรู้หรือประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียงเป็นผู้มีผลงานวิชาการในด้านสื่อ เทคโนโลยี การออกแบบการเรียนการสอน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.2. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ

1) มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือเอกด้านหลักสูตรและการสอน หรือ
2) มีความรู้และประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง เป็นผู้ที่มีผลงานวิชาการในการจัดการศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.3. คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนระดับมัธยมศึกษา

1) มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทด้านหลักสูตรและการสอน หรือ
2) มีความรู้ประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียงเป็นผู้มีผลงานวิชาการในด้านการจัดการศึกษา การสอนระดับมัธยมศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2

เครื่องมือในการวิจัยในระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้แก่

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

2. แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวความคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

3. แผนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้ตามแนวคิดเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

4. เกมกระดานประกอบการสอน

5. แบบประเมินการใช้สื่อเกมกระดาน

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ข้อมูลจากการศึกษาในระะยะที่ 1 จากนักเรียน และครูผู้สอนโดยการตอบแบบสอบถาม จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปปัญหาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2) การวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวคิดที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากแนวคิดที่ช่วยแก้ปัญหาและส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งได้แนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา ช่วยความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ จากกรณีปัญหา สาเหตุปัญหา และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนำมากำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ

3) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือ และพิจารณากรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อนำมากำหนดองค์ประกอบของรูปแบบประกอบไปด้วย หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน ขั้นตอนของรูปแบบ และการวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอน

4) ร่างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานดำเนินการ การกำหนดกรอบแนวคิดของงานวิจัย และการกำหนดองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอน

5) นำร่างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเสนออาจารย์ที่ปรึกษา แก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

6) นำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานที่ได้ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1	มีความคิดเห็นว่า	ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
0	มีความคิดเห็นว่า	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
-1	มีความคิดเห็นว่า	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

7) นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล เลือกแบบสอบถามที่มีค่าเฉลี่ยดัชนี IOC (บุญชม ศรีสะอาด: 2553) โดยยึดค่าเฉลี่ยความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผู้วิจัยได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

8) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

2. แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

1) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ข้อมูลจากการศึกษาในระยะที่ 1 จากนักเรียน และครูผู้สอนโดยการตอบแบบสอบถาม จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปปัญหาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2) การวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวคิดที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากแนวคิดที่ช่วยแก้ปัญหาและส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งได้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา ช่วยความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ จากการวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุปัญหา และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนำมากำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ

3) ร่างแบบประเมินคุณภาพรูปแบบลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (อ้างอิงจาก บุญชม ศรีสะอาด. 2560) โดยประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิดหลักการของรูปแบบ ด้านวัตถุประสงค์ของรูปแบบ ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ และด้านขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ

- 4) นำแบบประเมินคุณภาพเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาปรับปรุง
- 5) แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแบบประเมินคุณภาพไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 2 คน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้
 - +1 มีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
 - 0 มีความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
 - 1 มีความคิดเห็นว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง
- 6) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า ความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00
- 7) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

3 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน

- 1) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาโดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ข้อมูลจากการศึกษาในระยะที่ 1 จากนักเรียนและครูผู้สอนโดยการตอบแบบสอบถาม จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปปัญหาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อนำสภาพปัญหาวิเคราะห์ สังเคราะห์
- 2) การวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวคิดที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากแนวคิดที่ช่วยแก้ปัญหาและส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งได้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหามหาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ จากกรณีศึกษา สาเหตุปัญหา และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนำมากำหนดองค์ประกอบของแผนการสอน
- 3) ร่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน กำหนดขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอน วิเคราะห์หลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วยจุดประสงค์สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและการ

ประเมินผลการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยแผน 6 แผนการสอน โดยมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation)

1. ครูอธิบายขอบข่ายเนื้อหามาตรฐานตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้และ กิจกรรมที่จะต้องปฏิบัติเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน
2. ครูผู้สอนจัดสภาพการเรียนการสอนเพื่อจูงใจกระตุ้นผู้เรียนมีความสนใจอยาก เรียนรู้ทบทวนความรู้เดิมให้โดยวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพและคำศัพท์
3. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 4- 5 คน แบบคละความสามารถแต่ละกลุ่มประกอบด้วย เก่ง กลาง อ่อน คละกัน โดยการสุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 จัดใช้กระบวนการเรียนรู้ (Processing)

1. ครูผู้สอนให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์ และบทสนทนา ผู้เรียนสังเกตเรียนรู้และ จดจำจากวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนาจากใบความรู้
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำความเข้าใจจักกันภายในกลุ่มด้วยการสนทนาเป็น ภาษาอังกฤษ และ ฝึกออกเสียงตาม จากใบความรู้
3. ครูผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และการออก เสียงภาษาอังกฤษในบทสนทนา

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีการเรียนรู้ กับลักษณะเนื้อหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนฝึกใช้ความรู้ด้วยการฝึกทักษะ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด

1. ครูผู้สอนใช้เกมกระดานที่เป็นสื่อช่วยในการจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียน
2. นักเรียนศึกษาการเล่นเกมนับกับครูผู้สอนแบ่งหน้าที่กันในเกม
3. นักเรียนฝึกฟังและพูดสลับกันไปมาในระหว่างเล่นเกมและช่วยเหลือเพื่อนที่ยัง เล่นเกมไม่คล่อง
4. นักเรียนปฏิบัติภารกิจในเกมกระดานและทำการสังเกตเพื่อนๆในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing)

1. นักเรียนจับคู่และออกมาแสดงบทบาทสมมติพูดแนะนำตัวกับเพื่อนและสลับคู่กัน
2. ครูและนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้จากคาบนี้โดยการสลับการถามตอบ บทสนทนา

ขั้นตอนที่ 5 การใช้ (Applying) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาใช้ในการสนทนาทั้งการพูด และการฟังสรุปเนื้อหา การเรียนรู้และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถามได้ตอบกับตนได้ ทำแบบฝึกหัด และแบบประเมินทักษะ การฟัง พูด

1. ครูจับคู่ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติสนทนาแลกเปลี่ยนการฟังและการพูด
2. นักเรียนแต่ละคู่แต่งประโยคที่มี Stative verbs
3. นักเรียนแต่ละคู่สร้างบทสนทนาที่มี Stative verbs และ Action verbs อยู่ในบทสนทนา
4. นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าห้อง
- 4) โดยผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ
- 5) ผู้วิจัยแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้
 - +1 มีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
 - 0 มีความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
 - 1 มีความคิดเห็นว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง
- 6) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.66-1.00
- 7) ผู้วิจัยแก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

4 สื่อการสอนเกมกระดาน

ขั้นตอนการสร้างสื่อการสอนเกมกระดานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัย และการวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ทฤษฎีการเล่น หลักการเลือกใช้และสร้างสื่อการสอนประเภทเกมทางการศึกษา วิธีการเล่นเพื่อนำมาประยุกต์ในการสร้างสื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ที่สอนในแต่ละครั้ง โดยแนวทางที่ใช้ในการออกแบบเกมกระดานนี้ผู้วิจัยเลือกให้เกมกระดานมีการเรียนรู้แบบร่วมมือ การวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษพบว่า แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่นักวิจัยและหน่วยงาน องค์กรต่างๆ ใช้ส่วนใหญ่ คือ การเรียนแบบร่วมมือ รองลงมา คือ ใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้ และช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เกิดการสื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นไปอย่างธรรมชาติ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนจากเกม และการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ทั้งนี้วิธีการสอนที่ส่งเสริมส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลายมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ได้กำหนดขึ้น

2. ศึกษารวบรวมเนื้อหา บทสนทนาและคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากหลักสูตรสถานศึกษาจำนวน 60 คำ

3. ออกแบบ story board ของเกมกระดานโดยกำหนดสถานการณ์เกม เป้าหมายเกม วัตถุประสงค์ในการเล่น และวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบเกมกระดานใช้สำหรับพัฒนาเกมกระดาน โดยเป็นเกมกระดานประเภทยุโรปที่ไม่แข่งขันแต่ร่วมมือกันทำภารกิจ ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 25-30 นาที ต่อรอบ ผู้เล่นจำนวน 4 – 5 คน

4 ร่างรูปแบบเกม กลไกเกม วิธีการเล่นโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้เนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

4.1 กำหนดสถานการณ์เกม: สื่อสารในปัจจุบันเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับมนุษย์ในปัจจุบัน และการสื่อสารภาษาอังกฤษ นักเรียนควรจะรู้จักคำศัพท์เพื่อจะสามารถใช้คำศัพท์ต่อยอดไปในการศึกษาได้ เกมกระดานจึงมีชื่อว่า ConCab

4.2 เป้าหมายของเกม สื่อหรืออุปกรณ์ที่จะช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบันมีหลากหลายแต่ที่สามารถครอบคลุมในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน

ปลายได้ก็คือ คอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมทุกคนมีเป้าหมายเดียวกันคือช่วยกันสร้างคอมพิวเตอร์ โดยการสะสมการ์ดคอมพิวเตอร์

4.3 จัดผู้เล่นเป็นกลุ่มเล็กๆโดยการคละผู้เรียนที่มีลักษณะเก่ง กลาง อ่อนไว้ด้วยกัน โดยการสุ่ม

4.4 ผู้เล่นจะมีเป้าหมายเดียวกันในการบรรลุเป้าหมายของเกมคือการประกอบคอมพิวเตอร์

4.5 ผู้เล่นทุกคนมีบทบาทสมมุติเพื่อช่วยเพื่อนในกลุ่มเมื่อเจออุปสรรคในการเล่น โดยผู้เล่นที่มีบทบาทสมมุติที่มีความสัมพันธ์กันจะช่วยเหลือจากการ challenge และเฉลยคำศัพท์

4.6 ผู้เล่นสนทนาได้ตอบกับผู้เล่นในกลุ่มโดยการสุ่มหยิบการ์ดต่างๆในเกม

4.7 ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกระหว่างดำเนินกิจกรรม

4.8 การเล่นเกมมีการสะสมการ์ดเพื่อนำมานับรวมคะแนน

5.ร่างแบบประเมินคุณภาพสื่อเกมกระดานโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอเกมกระดาน และด้านกลไก สร้างแบบประเมินโดยสร้างเป็นข้อความที่เป็นรายการประเมิน ที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่าใช้เกณฑ์ 5 ระดับ (Rating scale)

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลของผลการประเมิน ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

6 นำร่างเกมกระดานเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ

7. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ตรวจสอบคุณภาพของเกมกระดาน หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า ความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00

8. ได้ Story Board ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ นำไปพัฒนาเป็นเกมกระดาน

9. พัฒนาคู่มือประกอบการใช้เกมกระดาน

10. นำเกมกระดานที่ได้คือ เกมกระดาน CONCACAB นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ที่เทียบเคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง (Try Out Group) เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา จำนวน 60 คน เพื่อตรวจสอบกลไกในการใช้สื่อเกมกระดาน ด้วยแบบการประเมินการใช้สื่อเกมกระดาน

5.แบบประเมินการใช้สื่อเกมกระดาน

1) แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาการประเมินสื่อ นำมาใช้ในการพัฒนาแบบประเมินสื่อเกมกระดานส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2) ร่างแบบประเมินคุณภาพการใช้สื่อเกมกระดาน

3) นำแบบประเมินคุณภาพเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาปรับปรุง

4) แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแบบประเมินคุณภาพไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 มีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้อง

0 มีความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

-1 มีความคิดเห็นว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

5) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า ความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00

6) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินประเมินคุณภาพรูปแบบให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่านประเมินรูปแบบการเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อหาความสอดคล้องและความเหมาะสมของรูปแบบ

2. เมื่อประเมินผลเสร็จนำรูปแบบสร้างแผนการสอน สื่อเกมกระดานและแบบประเมินการใช้ นำสื่อเกมกระดานทดลองกับนักเรียนกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาความเหมาะสมในการนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง จากการสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมปรากฏว่าคำศัพท์ที่ให้มีความยากไป ประโยคในบทสนทนามีความซับซ้อนไป กิจกรรมและกลไกในการเล่นมีความน่าสนใจและไม่เคยเล่นมาก่อน มีความแปลกใหม่ หลังจากสังเกตพฤติกรรมและสอบถามได้ให้กลุ่มผู้เล่นทำแบบประเมินสื่อเกมกระดานเพื่อนำมาพัฒนาและนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ S.D. และข้อมูลเชิงคุณภาพที่เป็นผลสะท้อนของนักเรียน

ผลการศึกษาการใช้สื่อเกมกระดานในการจัดการเรียนแบบรวมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมงในการวิจัย พบว่า การเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมกระดานมีกลไกที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นช่วยให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ในการจัดกิจกรรมครูยังคงมีบทบาทในการเรียนรู้มีหน้าที่อำนวยความสะดวกและคอยช่วยเหลือเมื่อเกิดข้อสงสัย ที่ทำให้ผู้เรียนได้สื่อสารกันโดยการสนทนากันแบบในกลุ่มย่อยและคละเด็กนักเรียนเก่งกลางอ่อนด้วยกัน กลไกในการรู้ร่วมกันคือการใช้เทคนิค TAI (Team Assisted Individualization) เน้นส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนบทสนทนาโดยกำหนดให้นักเรียนมีบทบาทที่แตกต่างกัน ในเวลาเดียวกันก็ร่วมมือกันปฏิบัติภารกิจด้วยสอดคล้องกัน (อรินทร จตุเทน, 2561) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และ ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับดีมาก

การใช้เกมกระดานช่วยส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้ดีขึ้น ผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ มีการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดร่วมกันเป็นกลุ่ม อีกทั้งยังสะท้อนผลของเกมกระดานว่าช่วยให้สนุกและมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมความจำด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

นักเรียนกล้าพูดสนทนาโต้ตอบระหว่างเล่นเกม กล้าสนทนาในเกมกระดานได้อย่างไม่เขินเพื่อนเมื่อออกเสียง เพื่อนในกลุ่มที่เล่นด้วยกันมีความสามัคคีกันเพราะต้องการเอาชนะเกมและจบเกมให้ได้ สอดคล้องกับ (ปริญานุช บัวผัน, 2564) พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน

การวิจัยระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เมื่อได้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแผนการจัดการเรียนรู้หลังจากนั้นเป็นขั้นทดลองจริง เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 3

ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 1,231 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างจริง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลระยะที่ 3 ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. เกมกระดานที่ได้รับการพัฒนา
3. แบบทดสอบความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
4. แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน

5. แบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือ

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบทดสอบความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

เนื่องจากทักษะการฟังและทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกันและไม่อาจแยกทักษะทั้งสองออกจากกันในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ ดังนั้น แบบทดสอบการฟังและการพูดจึงเป็นการบูรณาการในแบบทดสอบฉบับเดียวกัน เมื่อมีสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถฟังคำถามหรือคำสั่งได้ นักเรียนจะสามารถพูดได้ตอบเป็นภาษาอังกฤษกับครูหรือผู้เรียนด้วยกันได้ ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

1. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาโดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

2. ร่างแบบประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยการกำหนดเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ใช้ในการทดสอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

3. ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเสนอบริการวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและแก้ไข

4. ตรวจสอบคุณภาพโดยนำแบบประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 3 ท่าน หาค่าความสอดคล้อง IOC (บุญชม ศรีสะอาด: 2560) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง จากนั้นเลือกข้อที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์มีค่า IOC ≥ 0.5 ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

5. ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ผ่านการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 60 คน ได้ค่าความเที่ยงของเครื่องมือเท่ากับ 0.7

6. ผู้วิจัยแก้ไขปรับปรุงการแบบประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ทดลองเพื่อประเมินประสิทธิผลต่อไป

2 แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบฯ

1. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการ หนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

2. ผู้วิจัยร่างข้อคำถามในการประเมินโดยใช้แบบวัดประมาณค่า 5 ระดับ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล:2562,195) โดยถามด้านบรรยากาศ ด้านกิจกรรมและด้านประโยชน์

5	หมายถึง	พอใจระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	พอใจระดับมาก
3	หมายถึง	พอใจระดับปานกลาง
2	หมายถึง	พอใจระดับน้อย
1	หมายถึง	พอใจระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลของผลการประเมิน ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	พอใจระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	พอใจระดับมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	พอใจระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	พอใจระดับน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	พอใจระดับน้อยที่สุด

3. ผู้วิจัยนำแบบประเมินความพึงพอใจฯ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและนำส่งผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินตรวจสอบเครื่องมือ

4. ผู้วิจัยนำแบบประเมินความพึงพอใจฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 3 ท่าน หาค่าความสอดคล้อง IOC (บุญชม ศรีสะอาด., 2560) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องจากนั้นเลือกข้อที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ มีค่า $IOC \geq 0.5$ ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาได้ค่าความสอดคล้อง 0.66 – 1.00

5. ผู้วิจัยปรับปรุงเพื่อให้ได้แบบประเมินความพึงพอใจฯ ที่มีความสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ทดลองเพื่อประเมินผลต่อไป

3 แบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือ

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินบันทึกการทำงานแบบร่วมมือ

1. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารวารสารวิชาการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแบบบันทึกการทำงานแบบร่วมมือ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

2. ผู้วิจัยร่างข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินการทำงานแบบร่วมมือที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับรูปแบบการสอนฯ

3. ผู้วิจัยนำแบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและนำส่งผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินตรวจสอบเครื่องมือ

4. ผู้วิจัยนำแบบประเมินการทำงานกลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 3 ท่าน หาค่าความสอดคล้อง IOC (บุญชม ศรีสะอาด: 2553) นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนี ความสอดคล้อง จากนั้นเลือกข้อที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ มีค่า $IOC \geq 0.5$ ได้ค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00

5. ผู้วิจัยแก้ไขปรับปรุงแบบประเมินการทำงานกลุ่ม โดยนำข้อมูลที่ได้จากการแนะนำ จากผู้เชี่ยวชาญและการทดลองมาพิจารณาปรับปรุงเพื่อให้ได้แบบประเมินการทำงานกลุ่มที่มีความสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ทดลองเพื่อประเมินต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนนี้ เป็นการนำรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการขอจริยธรรมในมนุษย์ ในการทดลองกับนักเรียน
2. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึง ผู้อำนวยการโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ผู้วิจัยประสานงานกับผู้สอน เพื่อแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการวิจัยให้ทราบเกณฑ์ในการวัดการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน บทบาทครู และการจัดทำตารางการจัดกิจกรรม
4. นำเครื่องมือพร้อมหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยไปติดต่อกับผู้อำนวยการโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ขอความอนุเคราะห์และขอความร่วมมือให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามแล้วติดตามเก็บรวบรวมคืนด้วยตนเอง
5. กำหนดวันเวลาในการทดลอง ระหว่างเดือน มกราคม- กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566
6. ดำเนินการทดลองกับนักเรียนโดยใช้แผนการสอน If only I'd know และเกมกระดานประกอบในการสอน สัปดาห์ละ 2 ครั้งๆ ละ 1 คาบเรียนๆ ละ 50 นาที จำนวน 6 สัปดาห์ โดยมีการทดสอบก่อนเรียนโดยแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบประเมินการฟังพูดภาษาอังกฤษ
7. ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบประเมินวัดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ หลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกม

เป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

8 . นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบประเมินวิเคราะห์ผู้เรียนข้อมูลก่อนและหลังเรียน โดยใช้ สถิติ t-test for Independent Sample
2. แบบประเมินความพึงพอใจวิเคราะห์โดยใช้ สถิติ Mean, S.D.



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ และ เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การศึกษาเพื่อนำผลสภาพปัญหาและความต้องการการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ได้นำมาใช้เป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนต่อไป

ข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่างดังนี้

ตาราง 10 ข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา และแผนการเรียน

		ข้อมูลส่วนตัว	จำนวน	ร้อยละ
1	เพศ			
	1.1 ชาย		93	23.30
	1.2 หญิง		306	76.70
	รวม		399	100.00
2	อายุ			
	2.1 16 ปี		75	18.80
	2.2 17 ปี		193	48.40
	2.3 18 ปี		119	29.80
	2.4 19 ปี		12	3.00
	รวม		399	100.00

ตาราง 10 (ต่อ)

	ข้อมูลส่วนตัว	จำนวน	ร้อยละ
3	แผนการเรียน		
	แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์	191	47.9
	แผนการเรียนภาษาอังกฤษ สังคม	81	20.30
	แผนการเรียนภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์	57	14.20
	แผนการเรียนการเรียนภาษาจีน ภาษาอังกฤษ	40	10.00
	แผนการเรียนธุรกิจจีน	30	7.50
	รวม	399	100.00

จากตาราง 10 จากการสำรวจนักเรียนจำนวน 399 ด้านข้อมูลทั่วไปเมื่อจำแนกตามเพศพบว่าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงร้อยละ 76.70 (306 คน) รองลงมานักเรียนชายร้อยละ 23.3 (93 คน) เมื่อจำแนกตามส่วนใหญ่อายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.4 (193คน) รองลงมาเป็นอายุ 18 ปี 16ปี และ 19 ปี ตามลำดับ จำแนกตามแผนการเรียนพบว่าเรียนอยู่ในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 47.9 (191 คน) รองลงมาเป็นแผนการเรียนภาษาอังกฤษ สังคม แผนการเรียนภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ แผนการเรียนการเรียนภาษาจีน ภาษาอังกฤษ และแผนการเรียนธุรกิจจีน ตามลำดับ

ตาราง 11 แสดงระดับความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการพูดของนักเรียน

ข้อ	รายการความสามารถ	ระดับความสามารถ		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
ทักษะการพูด				
1	นักเรียนสามารถสื่อสารโดยการพูดภาษาอังกฤษได้	2.62	0.79	ปานกลาง
2	นักเรียนสามารถพูดออกคำสั่งภาษาอังกฤษได้	2.55	0.77	ปานกลาง
3	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับครูได้	2.56	0.79	ปานกลาง
4	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับเพื่อนได้	2.69	0.82	ปานกลาง
5	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับชาวต่างประเทศได้	2.31	0.82	น้อย

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการความสามารถ	ระดับความสามารถ		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
6	นักเรียนกล่าวการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ	2.96	1.00	ปานกลาง
7	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยตัวเองได้	3.03	1.00	ปานกลาง
8	นักเรียนมีความพร้อมที่จะพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ	3.45	1.07	ปานกลาง
9	นักเรียนสามารถพูดตั้งคำถามเพื่อจะได้เข้าใจในเนื้อหาได้ดี	2.78	0.81	ปานกลาง
10	นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ	2.49	0.88	น้อย
11	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารความคิดเห็นของตนเองได้อย่างเหมาะสม	2.65	0.84	ปานกลาง
12	นักเรียนเห็นว่าการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน	3.49	1.15	ปานกลาง
13	นักเรียนสามารถพูดบรรยายความรู้สึกได้	2.64	0.86	ปานกลาง
15	นักเรียนพูดสรุปใจความสำคัญเกี่ยวกับข่าว และเหตุการณ์ได้	2.54	0.85	ปานกลาง
	ค่าเฉลี่ย	2.75	0.11	ปานกลาง

จากตาราง 11 พบว่าความสามารถของนักเรียนความสามารถของนักเรียนในด้าน การสื่อสารภาษาอังกฤษ ทักษะการพูดภาพรวมมีค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.31, S.D. = 0.11$) เมื่อเรียงลำดับจากความสามารถของนักเรียนจากความสามารถน้อยที่สุด 3 ลำดับพบว่าทักษะการพูดอยู่ในระดับน้อย ได้แก่ นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับเพื่อนได้ ($\bar{x} = 2.69, S.D. = 0.82$) นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 2.88, S.D. = 0.11$) และนักเรียนพูดสรุปใจความสำคัญเกี่ยวกับข่าว และเหตุการณ์ได้ ($\bar{x} = 2.54, S.D. = 0.85$)

ตาราง 12 แสดงระดับความสามารถของนักเรียนในด้านสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการฟัง

ข้อ	รายการความสามารถ	ระดับความสามารถ		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
ทักษะการฟัง				
1	นักเรียนสามารถฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ	2.72	0.75	ปานกลาง
2	นักเรียนสามารถฟังโฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ	2.60	0.74	ปานกลาง
3	นักเรียนสามารถฟังเพลงภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ	2.83	0.81	ปานกลาง

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	รายการความสามารถ	ระดับความสามารถ		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
4	นักเรียนสามารถฟังข่าวภาษาอังกฤษได้	2.49	0.78	น้อย
5	นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และ คำแนะนำได้ คำอธิบายได้	2.73	0.88	ปานกลาง
6	นักเรียนสามารถฟังและทำตามคำสั่งภาษาอังกฤษได้	2.75	0.76	ปานกลาง
7	นักเรียนสามารถฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน	3.20	1.05	ปานกลาง
8	นักเรียนมีความพร้อมที่จะพัฒนาการฟังภาษาอังกฤษ	3.34	1.00	ปานกลาง
9	นักเรียนมั่นใจในการฟังภาษาอังกฤษ	2.78	0.89	ปานกลาง
10	นักเรียนสามารถฟังวัตถุประสงค์ของผู้พูดได้อย่างเข้าใจ	2.74	0.78	ปานกลาง
11	นักเรียนสามารถฟังจับใจความสำคัญและสรุปความจากการฟังได้	2.69	0.77	ปานกลาง
12	นักเรียนสามารถฟังคำถามและเข้าใจในเนื้อหานั้นได้ดี	2.71	0.79	ปานกลาง
13	นักเรียนสามารถฟังและจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ สรุป ความ ดีความจากเรื่องที่ฟังได้	2.66	0.77	ปานกลาง
14	นักเรียนสามารถฟังและเข้าใจข้อมูลที่มีผู้ขอร้องให้ช่วยเหลือได้	2.71	0.81	ปานกลาง
15	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางจากการฟังได้	2.87	0.84	ปานกลาง
	ค่าเฉลี่ย	2.74	0.09	ปานกลาง

จากตาราง 12 พบว่าภาพรวมนักเรียนมีความสามารถของนักเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการฟังอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.74$, S.D.= 0.09) มีค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถอยู่ในระดับน้อยที่สุดคือ ($\bar{x} = 2.49$, S.D.= 0.78) เมื่อเรียงลำดับจากความสามารถของนักเรียนจากความสามารถน้อยที่สุด 3 ลำดับ ดังนี้ นักเรียนสามารถฟังข่าวภาษาอังกฤษได้อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{x} = 2.49$, S.D.= 0.78) นักเรียนสามารถฟังโฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.60$, S.D.= 0.74) นักเรียนสามารถฟังจับใจความสำคัญและสรุปความจากการฟังได้อยู่ในระดับปานกลาง($\bar{x} = 2.69$, S.D.=0.77)

ตาราง 13 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านเนื้อหา

รายการเนื้อหาการเรียนรู้อ	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{x}	S.D	แปลผล
เนื้อหา			
1. คำศัพท์ที่ใช้สอนพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน	3.33	0.88	ปานกลาง
2. เนื้อหาที่เรียนมี คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบาย	3.23	0.90	ปานกลาง
3. มีตัวอย่างบทสนทนาจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์	3.31	0.90	ปานกลาง
4. เนื้อหาเกี่ยวกับข่าวในปัจจุบัน	3.14	0.86	ปานกลาง
5. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	3.27	0.86	ปานกลาง
6. เนื้อหาที่มีคำศัพท์ที่ยากจนเกินไป	3.10	0.88	ปานกลาง
7. ครูออกแบบเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมที่นักเรียนเรียน	3.25	0.86	ปานกลาง
8. เนื้อหาวิชาสอดคล้อง ครอบคลุมวัตถุประสงค์	3.26	0.88	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.24	0.02	ปานกลาง

จากตาราง 13 พบว่าภาพรวมด้านเนื้อหาวิธีการสอนของครูอยู่ระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.24, S.D. = 0.02$) เมื่อเรียงลำดับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนจากมากไปน้อยผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนนำคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้จัดการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{x} = 3.33, S.D. = 0.88$) รองลงมาคือมีบทสนทนาจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ($\bar{x} = 3.31, S.D. = 0.91$) และต้องการเนื้อหาที่ทันสมัยนำไปใช้ได้จริง ($\bar{x} = 3.27, S.D. = 0.86$) ตามลำดับ

ตาราง 14 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

ข้อ	รายการเนื้อหาการเรียนรู้อ	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
กิจกรรมการเรียนการสอน				
1	นักเรียนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.03	0.85	ปานกลาง
2	นักเรียนทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษก่อนการเรียน	3.00	0.83	ปานกลาง
3	นักเรียนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่เข้าใจ	3.03	0.85	ปานกลาง
4	นักเรียนมีความชอบในการเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกิจกรรมกลุ่ม	3.14	0.91	ปานกลาง
5	นักเรียนมีความชอบกิจกรรมภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม	3.25	0.96	ปานกลาง
6	นักเรียนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ	2.35	0.88	น้อย

ต่อตาราง 14 (ต่อ)

ข้อ	รายการเนื้อหาการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
7	นักเรียนทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษก่อนการเรียน	2.55	0.85	น้อย
8	นักเรียนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่เข้าใจ	2.01	0.87	น้อย
9	นักเรียนมีความชอบในการเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกิจกรรมกลุ่ม	3.55	0.92	มาก
10	นักเรียนมีความชอบกิจกรรมภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม	3.85	0.81	มาก
11	นักเรียนมีความชอบกิจกรรมภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน	2.05	0.75	น้อย
12	นักเรียนมีความชอบในการเรียนภาษาอังกฤษแบบการบรรยายครูมีการติดตามให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับนักเรียนได้อย่างเหมาะสม	3.52	0.89	มาก
13	ครูมีการให้คำปรึกษาแนะนำในการเรียนรู้เพิ่มเติม	2.33	0.92	น้อย
14	ครูให้การช่วยเหลือแนะนำเป็นอย่างดีกรณีพบปัญหาในการเรียนรู้ของนักเรียน	2.45	0.88	น้อย
15	ครูแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	3.52	0.91	มาก
16	ครูมีการจัดเวลาเรียนที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ	2.44	0.83	น้อย
17	การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	3.20	0.93	ปานกลาง
สรุป		2.90	0.05	ปานกลาง

จากตาราง 14 พบว่าภาพรวมระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.90$, S.D.=0.05) เมื่อเรียงลำดับตามความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมมากที่สุด ($\bar{x} = 3.85$, S.D= 0.81) รองลงมาคือ การเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกลุ่ม ($\bar{x} = 3.55$, S.D=0.92) และ กลุ่มตัวอย่างมีความชอบในการเรียนภาษาอังกฤษแบบการบรรยายครูมีการติดตามให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับนักเรียนได้อย่างเหมาะสมเท่ากับ ครูแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับ ($\bar{x} = 3.52$, S.D.= 0.91)

ตาราง 15 แสดงระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านสื่อการสอน

ข้อ	รายการสื่อการสอน	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
สื่อการสอน				
1	สื่อการสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีความหลากหลาย	2.10	0.89	น้อย
2	สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	3.20	0.90	ปานกลาง
3	ครูใช้บอร์ดเกมช่วยในการสอนภาษาอังกฤษ	2.60	0.77	ปานกลาง
4	สื่อมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	2.60	0.91	ปานกลาง
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดแบบกลุ่ม	2.00	0.94	น้อย
6	สื่อในปัจจุบันส่งเสริมนักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้	3.60	0.89	มาก
7	สื่อการสอนในปัจจุบันมีลักษณะน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ	2.30	0.88	น้อย
8	สื่อการสอนในปัจจุบันส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	3.20	0.94	ปานกลาง
9	กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสนุกและน่าสนใจ	3.30	0.97	ปานกลาง
10	สื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหา	3.70	0.88	มาก
ค่าเฉลี่ย		2.86	0.05	ปานกลาง

จากตาราง 15 พบว่าภาพรวมของระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนของครูด้านสื่อการสอนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{x} = 2.86, S.D. = 0.05$) การใช้สื่อการสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีความหลากหลายในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.1, S.D. = 0.89$) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มมีค่าเฉลี่ยน้อยเช่นกัน และมีความต้องการสื่อการสอนในปัจจุบันมีลักษณะน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ แสดงให้เห็นว่าสื่อยังมีไม่ครอบคลุมซึ่งเป็นปัญหาในการกิจกรรมการเรียนรู้

ตาราง 16 แสดงความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ

รายการ	ค่าเฉลี่ยสิ่งที่	ค่าเฉลี่ย	PNI	ลำดับ ความสำคัญ	
	คาดหวัง	สภาพจริง			
1	ครูเคยสอนโดยการเล่นบอร์ดเกมหรือไม่	3.70	2.10	3.13	19
2	บอร์ดเกมมีความน่าสนใจในการพัฒนาเป็นสื่อการสอน	4.80	1.60	4.46	1
3	ครูสามารถสร้างเกมที่มีเป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน	4.00	1.80	3.55	14
4	ครูสามารถสร้างเกมวางแผนในการเล่นเกม	4.40	1.90	3.96	8
5	ครูมีเกมที่มีอุปกรณ์หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน	4.10	2.40	3.51	15
6	ครูใช้วิธีการสอนอย่างหลากหลาย	4.70	2.70	4.12	5

ต่อตาราง 16 (ต่อ)

รายการ	ค่าเฉลี่ยสิ่งที่	ค่าเฉลี่ย	PNI	ลำดับ ความสำคัญ	
	คาดหวัง	สภาพจริง			
7	สื่อการสอนที่เชื่อมต่อบริบทอินเทอร์เน็ตมีความสะดวกในการเข้าถึง	4.70	2.40	4.18	4
8	สื่อการสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีความหลากหลาย	4.40	3.10	3.69	13
9	สมาร์ตโฟนเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยในการเรียนภาษาอังกฤษได้ง่าย	4.10	2.90	3.39	17
10	สื่อมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.10	1.60	3.70	12
11	กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดแบบกลุ่ม	4.70	2.10	4.25	3
12	สื่อในปัจจุบันส่งเสริมนักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้	4.40	1.50	4.05	6
13	สื่อการสอนในปัจจุบันมีลักษณะน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ	4.10	1.40	3.75	11
14	สื่อการสอนในปัจจุบันส่งเสริมการเรียนรู้ฟังพูดภาษาอังกฤษ	4.70	3.50	3.95	9
15	สื่อการสอนในปัจจุบันส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.40	1.50	4.05	6
16	กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสนุกและน่าสนใจ	4.10	2.00	3.61	16
17	สื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหา	4.70	1.50	4.38	2
18	ครูใช้บอร์ดเกมช่วยในการสอนภาษาอังกฤษ	4.10	2.60	3.46	17
19	บอร์ดเกมมีความน่าสนใจในการพัฒนาเป็นสื่อการสอน	4.70	3.50	3.95	10

จากตาราง 16 ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสื่อ 3 อันดับแรกได้แก่ ลำดับที่ 1 บอร์ดเกมมีความน่าสนใจในการพัฒนาเป็นสื่อการสอน (PNI=4.46) สื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหา (PNI =4.38) และกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดแบบร่วมมือ (PNI =4.25) ตามลำดับแล้วนำมาสังเคราะห์ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

นำผลจากการศึกษาผลจากระยะที่ 1 มากำหนดประเด็นในการทำแบบสอบถามของรูปแบบให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบเพื่อให้รูปแบบมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ผลการประเมินรูปแบบดังนี้

ผลการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญในด้านองค์ประกอบได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 โดยประเด็นความสอดคล้องมีดังนี้ องค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย 7 องค์ประกอบได้แก่ 1.สภาพแวดล้อม 2.ผู้เรียน 3.ผู้สอน 4.การสื่อสาร 5.เนื้อหา 6.สื่อเกมกระดาน 7.การวัดและประเมินผล ประเด็นหลัก รูปแบบมีประโยชน์ต่อการมีส่วนร่วม ช่วยในเรื่องแรงจูงใจเล่าในเรื่องประเด็นความสอดคล้อง จากประเด็นที่ได้ผู้วิจัยได้ออกแบบรูปแบบการเรียนสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำเสนอกับผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องเท่ากับ 1 โดยได้ผลของรูปแบบดังนี้ สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้อตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มาเขียนเป็นรูปแบบได้ดังนี้



ภาพประกอบ 3 รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้และเก็บการเรียนรู้ไปใช้ โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จัดกลุ่มผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อน ไว้ในกลุ่มเดียวกันเพื่อให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการฟังบทสนทนาและพูดโต้ตอบจากเนื้อเรื่องที่ผู้สอนได้กำหนดไว้โดยใช้กิจกรรม

2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) คือ กระบวนการทำกิจกรรมกลุ่มโดยผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุน มีรูปแบบเกมสร้างบทสนทนาที่มีความท้าทายทำตามด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบร่วมกัน รับฟังเพื่อน ให้ความสำคัญกับแหล่งที่เป็นความรู้ หรือผู้รู้ ผู้เรียนต้องมีการเตรียมตัวสูง มีความท้าทาย มีการร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม เปิดใจรับฟังทุกสิ่งทุกอย่างอย่างรอบตัว

3. ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) คือ กระบวนการประเมินผลทักษะการสื่อสาร การฟังและการพูดมีความเกี่ยวข้องกันและไม่อาจแยกทักษะทั้งสองออกจากกันในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ ดังนั้นแบบทดสอบการฟังและการพูดจึงเป็นการบูรณาการในแบบทดสอบฉบับเดียวกัน เมื่อมีสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันนักเรียนสามารถฟังคำถามหรือคำสั่งได้ ผู้เรียนก็จะสามารถพูดได้ตอบเป็นภาษาอังกฤษกับผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกันได้ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนสามารถแบ่งการวัดและการประเมินผลวัดจากแบบทดสอบการฟังและพูดภาษาอังกฤษ โดยการได้ตอบบทสนทนา ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม โดยใช้เกณฑ์การประเมินภาษาอังกฤษแบบมาตรฐานของ Common European Framework of Reference

ตาราง 17 ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอนได้แก่

ขั้นตอนของรูปแบบฯ	ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction)	<p>1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) เป็นขั้นที่ผู้เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนโดยผู้สอนจัดสภาพการเรียนรู้ การจัดสอนเพื่อจูงใจกระตุ้นผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ การจัดกลุ่มการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ ประโยคสนทนา ผู้เรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนา</p> <p>2. ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนทบทวนความรู้และทักษะการสื่อสารของผู้เรียน ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้บอกกิจกรรม พูดหรือเขียนอธิบายความรู้ ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้บทสนทนา การเรียนรู้การออกเสียง</p> <p>3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีการเรียนรู้กับลักษณะเนื้อหา ผู้เรียนมี</p>

ตาราง 17 (ต่อ)

ขั้นตอนของรูปแบบฯ	ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p>ส่วนร่วมเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนฝึกใช้ความรู้ด้วยการฝึกทักษะ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด</p> <p>4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ฝึกการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันในกลุ่ม ผู้เรียนแต่ละกลุ่มระดมความสมองทำกิจกรรมนำความรู้มาเชื่อมโยงให้เกิดความรู้ใหม่โดยกิจกรรมกลุ่มและสะท้อนความคิดของตนให้กับเพื่อนๆในกลุ่ม</p>
3. ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation)	<p>5. การใช้ (Applying) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาใช้ในการสนทนาทั้งการพูด และการฟังสรุปเนื้อหาการเรียนรู้และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถามโต้ตอบกับตนได้ ทำแบบฝึกหัด และแบบประเมินทักษะการฟัง พูด</p>

จากรูปแบบจะเห็นได้ว่าขั้นของรูปแบบจะมี 3 ขั้นตอนหลักที่ครอบคลุม ได้แก่ 1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) 2. ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) 4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) และ 5. การใช้ (Applying)

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เชี่ยวชาญ

	รายการประเมิน	ระดับ	
		IOC	คุณภาพ
1	มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2562)	1.00	สอดคล้อง
2	การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ แนวการวัดและประเมินผลและภาระงานชิ้นงาน	1.00	สอดคล้อง
3	การเขียนสาระสำคัญในแผนการจัดการเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
4	การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	1.00	สอดคล้อง
5	สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	0.67	สอดคล้อง
6	สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
7	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	0.67	สอดคล้อง
8	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอนหรือกระบวนการ หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ (กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้)	0.67	สอดคล้อง
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน	1.00	สอดคล้อง
10	กิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับเวลา	0.67	สอดคล้อง
11	ระบุการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	0.67	สอดคล้อง
12	มีหลักฐาน อาทิ สื่อ ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัด ฯ ที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	0.67	สอดคล้อง
13	การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง	1.00	สอดคล้อง
14	ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผลประเมินผลอย่างชัดเจน	1.00	สอดคล้อง
15	การวัดและประเมินผลสนองต่อการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	1.00	สอดคล้อง
	สรุป	0.87	สอดคล้อง

จากตาราง 18 ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าแผนมีค่าความสอดคล้องที่ 0.87 สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานไปทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้

ตาราง 19 แสดงผลการประเมินเกมกระดานประกอบการสอนจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	ระดับคุณภาพ
1	เนื้อหา			
	1.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.2 ความเหมาะสมการจัดลำดับเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.3 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.4 ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
	สรุป	4.58	0.52	มากที่สุด
2	ด้านรูปแบบและการนำเสนอเกมกระดาน			
	2.1 ความเหมาะสมของรูปแบบเกมกระดาน	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.2 ลำดับขั้นการเล่นเกมกระดาน	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบเกมกระดาน	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.4 คุณภาพของภาพและตัวอักษร	4.67	0.58	มากที่สุด
	สรุป	4.83	0.29	มากที่สุด
3	ด้านกลไกของเกมกระดาน			
	เล่นซ้ำหลายครั้ง	3.67	0.58	มาก
	การสื่อสารระหว่างผู้เล่น	4.33	0.58	มาก
	บรรยากาศของเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
	ความสนุก	4.67	0.58	มากที่สุด
	เวลาที่เล่นเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	ความสวยงามของคุณภาพตัวเกมกระดาน	4.67	0.58	มากที่สุด
	สรุป	4.39	0.35	มาก
	ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.60	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 19 ภาพรวมพบว่าเกมกระดานมีความเหมาะสมในการเป็นสื่อการเรียนการสอนในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.60, S.D.=0.21$) ในทุกๆด้านมีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ผลการพัฒนาเกมกระดานตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยพัฒนาเกมกระดานโดย กำหนดสถานการณ์เกม: สื่อสารในปัจจุบันเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับมนุษย์ในปัจจุบัน และการสื่อสารภาษาอังกฤษ นักเรียนควรจะรู้จักคำศัพท์เพื่อจะสามารถใช้คำศัพท์ต่อยอดไปในการศึกษาได้ เกมกระดานจึงมีชื่อว่า CONCAB

เป้าหมายของเกม : สื่อหรืออุปกรณ์ที่จะช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบันมีหลากหลายแต่ที่สามารถครอบคลุมในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ก็คือ คอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมทุกคนมีเป้าหมายเดียวกันคือช่วยกันสร้างคอมพิวเตอร์ โดยการสะสมการ์ดคอมพิวเตอร์ มีกติกาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันโดยให้เพื่อนช่วยเพื่อนในการแก้ปัญหาและร่วมกันทำภารกิจเพื่อให้สามารถที่จะบรรลุเป้าหมายได้ ในการเล่นเกมนักเรียนจะมีการสื่อสารสนทนาภาษาอังกฤษร่วมด้วยจากการอ่านการ์ดเกม conversation และการตอบคำถามในการ์ดเกม vocabulary เพื่อส่งเสริมการสื่อสารความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน พร้อมทั้งช่วยกันตรวจคำตอบร่วมกัน

วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่นประกอบไปด้วย



ภาพประกอบ 4 การ์ดประกอบเกมกระดาน CONCAB

1) Character Cards จำนวน 5 ใบ ประกอบไปด้วย

1. Leader 2 Student 3 Second 4. Secretary 5 Treasurer

2) Vocabulary 30 ใบ

3) Conversation Card 36 ใบ

4) Answer Conversation Card 28 ใบ

5) Vocabulary Card 30 ใบ

6) การ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 30 ใบ

1. Monitor White card 3 ใบ = Monitor Black card

2. Mouse White card 3 ใบ = Mouse Black card

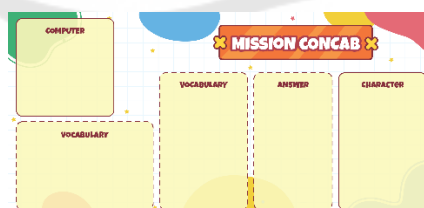
3. Keyboard White card 3 ใบ = Keyboard Black card

4. CPU card + GPU card + Mainboard card + Power Supply card + Storage

card = PC Black card



ภาพประกอบ 5 กระดานตงเกม



ภาพประกอบ 6 กระดานสะสมการ์ดสำหรับผู้เล่น



ภาพประกอบ 7 สมุดเฉลยคำศัพท์



ภาพประกอบ 8 คู่มือการเล่นเกมกระดาน CONCACB

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation)

1. จัดผู้เล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยการคละผู้เรียนที่มีลักษณะเก่ง กลาง อ่อนไว้ด้วยกันโดยการสุ่ม
2. ผู้เล่นจะมีเป้าหมายเดียวกันในการบรรลุเป้าหมายของเกมคือการประกอบคอมพิวเตอร์ และ อธิบายวิธีการเล่น

ขั้นตอนที่ 2 จัดใช้กระบวนการเรียนรู้ (Processing)

1. นักเรียนศึกษาคำศัพท์ และบทสนทนา นักเรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนา จากคู่มือเกมกระดาน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำความรู้จักกันภายในกลุ่มด้วยการสนทนาเป็นภาษาอังกฤษ ฝึกออกเสียงตาม
3. ครูผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์และการออกเสียงภาษาอังกฤษในบทสนทนา

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกปฏิบัติ (Action) การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน เรียนรู้โดยการปฏิบัติ ผู้เรียน แต่ละกลุ่มระดมความสมอง ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด

1. แจกการ์ดตัวละครให้แก่ผู้เรียนตามบทบาทที่มี แจกการ์ดคำตอบของ conversation

2. กระจายและหยายการ์ดภาพของ Vocabulary ก่อนเริ่มเกมโดยภารกิจแรกคือการ ผ่านด้านของ Vocabulary ไปให้ได้ก่อนจึงจะเข้าไปสู่เกมConversation

3. สับการ์ดในกองกลางก่อนเริ่มเกม

4. ให้ทุกคนจั่วการ์ดคำศัพท์ของ Vocabulary จากกองกลางขึ้นมาคนละ 1 ใบ

5. โดยห้ามแอบดูก่อน จะดูการ์ดของตนเองได้ก็ต่อเมื่อสุ่มการ์ดครบทุกคนแล้ว

6. เมื่อดูการ์ดเรียบร้อยแล้ว ให้เริ่มหารูปภาพที่ตรงกับคำศัพท์ของ Vocabulary

7. ใครที่เจอก่อนเป็นคนแรกให้พูดว่า “Mission Complete” และคนที่เหลือจะต้อง หยุดหาและเก็บการ์ดคำศัพท์กลับเข้ากองกลาง

8. ตรวจสอบการ์ดคำตอบของผู้เล่นที่หาเจอก่อนเป็นคนแรกว่าถูกต้องหรือไม่ หาก ถูกต้องให้ทำการเล่นเกมต่อไป โดยเก็บการ์ดภาพและการ์ด Vocabulary ไว้กับตัว ส่วนคนที่ไม่ชนะ ให้เก็บการ์ดคำศัพท์เข้าไปในกองกลาง

9. แล้วสับการ์ดในกองใหม่เพื่อรอเล่นในเกมต่อไป หากใครในทีมคิดว่าการ์ดไม่ สัมพันธ์กันหรือไม่ถูกต้องให้พูดว่า "Challenge" แล้วให้คนที่ดูเฉลยได้เป็นคนตรวจสอบถ้าผิด ให้ เริ่มเล่นเกม Vocabulary ใหม่ 6คนที่ชนะเกม Vocabulary จะได้จั่วการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็น จำนวน 1 ใบ Conversation

10. หากหยิบได้การ์ด Special Question ผู้เล่นทุกคนจะต้องช่วยกันตอบคำถาม โดย การ์ด Special Question จะไม่มีการ์ด Answer ให้ แต่คำตอบจะต้อง สอดคล้องกับคำถามของ Conversation หากผู้เล่นคนใดคิดว่าไม่สอดคล้องให้ทำการพูดว่า “Challenge” และให้ผู้เล่นที่ สามารถดูเฉลยได้ในเกมนั้น เป็นผู้ตรวจสอบ

11. ถ้าหากคำตอบใกล้เคียงกับที่เฉลยไว้ ถือว่าผ่าน

12. หากหยิบได้การ์ด Question ให้ผู้เล่นทุกคนรวมถึงผู้อ่านคำถามเลือกการ์ด Answer ที่มีอยู่ในมือของตนเอง ที่คิดว่าคำตอบตรงกับคำถามมากที่สุดออกมาไว้บนกระดาน ของ ตนเอง

13. จากนั้นให้ผู้เล่นที่เป็นคนถามคำถาม เลือกผู้เล่นที่จะตอบคำถาม หากเลือกการ์ด คำตอบที่ถูกต้อง จะได้จั่วการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดย ถ้าผู้เล่นที่เป็นคนถามคำถาม

Conversation เลือกคำตอบของตัวเองแล้วถูกต้อง จะได้จั่วการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ใบ

14. ถ้าผู้เล่นที่เป็นคนถามคำถาม Conversation เลือกคำตอบของผู้เล่นคนอื่น แล้วถูกต้อง ผู้เล่นทั้งสองคนจะได้จั่วการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ คนละ 1 ใบ

15. ถ้าผู้เล่นที่เป็นคนถามคำถาม Conversation เลือกคำตอบไม่ถูกต้อง หรือไม่มีใครตอบถูกเลย จะไม่สามารถจั่วการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ 6. จากนั้นเก็บการ์ดคำถามและคำตอบของ Conversation ที่ตอบถูกเรียบร้อยแล้วไว้นอกกอง และเริ่มเกมรอบต่อไปโดยเริ่มจากเกม Vocabulary

16. เมื่อสุ่มการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แล้ว จะต้องรวมชิ้นส่วน Black card ให้ครบทั้งหมด 4

17. ผู้เล่นทุกคนมีบทบาทสมมติเพื่อช่วยเพื่อนในกลุ่มเมื่อเจออุปสรรคในการเล่น โดยผู้เล่นที่มีบทบาทสมมติมีความสัมพันธ์กันจะช่วยเหลือจากการ challenge และเฉลยคำศัพท์

18. มีการสะสมการ์ดเพื่อนำมานับรวมคะแนน

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) ภายในเกมจะมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากเกมที่นักเรียนได้เล่นด้วยกัน นักเรียนแต่ละคนใช้บทบาทสมมติในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสอบถามสื่อสารเกี่ยวกับข้อมูลของเพื่อนนักเรียน

ขั้นตอนที่ 5 การใช้ Applying กำหนดกิจกรรมแก้ปัญหาพร้อมกัน ร่วมทำภารกิจให้สำเร็จครบถ้วนตามเวลาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างกลุ่ม นักเรียนแต่ละคนประเมินตนเองผ่านแบบประเมินตนเองที่ครูเตรียมให้นักเรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้ ทักษะ ที่ได้หรือได้ฝึกฝนจากกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตาราง 20 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมกระดาน

ข้อ	รายการประเมินความพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านบรรยากาศ				
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.06	0.25	มาก
3	บรรยากาศของการเรียนส่งเสริมการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ	4.40	0.50	มาก
4	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษ	3.23	0.50	ปานกลาง
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน	4.03	0.18	มาก
	สรุป	4.14	0.22	มาก
ด้านกิจกรรม				
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.03	0.17	มาก
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้	4.73	0.16	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.10	0.02	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	4.06	0.08	มาก
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	5.00	0.07	มากที่สุด
	สรุป	4.38	0.06	มาก
ด้านประโยชน์				
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.20	0.03	พอใจมาก
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.43	0.02	พอใจมาก
3	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	3.46	0.02	พอใจปานกลาง
4	การจัดการเรียนการสอนทำให้กล้าฟังและการพูดภาษาอังกฤษ	4.13	0.02	พอใจมาก
	สรุป	4.06	0.00	พอใจมาก

จากตาราง 20 พบว่าภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้จากสื่อเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับมาก ด้านที่พึงพอใจมากที่สุดคือด้านการจัดกิจกรรม ($\bar{x}=4.38, S.D.=0.06$) รองลงมาคือด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.14, S.D.=0.22$) และด้านประโยชน์อยู่ที่ ($\bar{x}=4.06, S.D.=0.00$)

ผลจากการสังเกตขณะเล่นเกมกระดาน

ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ผู้วิจัยพบจากการสัมภาษณ์ผู้เรียน จำนวน 4 คนในการเล่น ซึ่งนักเรียนได้สะท้อนผลว่า การใช้เกมกระดานสามารถส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้ดีขึ้น นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ได้รับการส่งเสริมด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้จำได้มากยิ่งขึ้น กล่าวพูดสนทนาโต้ตอบระหว่างการสนทนาในเกมกระดานได้อย่างไม่เขินเมื่อออกเสียง เพื่อนในกลุ่มที่เล่นด้วยกันมีความสามัคคีกันเพราะต้องการเอาชนะเกมและจบเกมให้ได้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นช่วยให้ นักเรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ดังความคิดเห็นของนักเรียนดังต่อไปนี้

“การเล่นในครั้งแรกจะงงๆนิดนึงค่ะ สับสนว่าใครช่วยใครได้บ้างและต้องทำยังไง แต่เพื่อนที่เข้าใจก็จะพยายามช่วยและก็ลุ้นตอนหาคำศัพท์ คำศัพท์มีหลายพยางค์ตอนแรกก็ยังไม่คล่อง พอเล่น 2-3 ครั้ง ก็จำคำศัพท์ได้มากขึ้นค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 1)

“ตอนแรกไม่กล้าเล่นเพราะเห็นคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษ กลัวพูดไม่ได้ พอมีเพื่อนเล่นด้วยก็เลยเล่นด้วย ชอบตรงคำศัพท์ที่ให้จับคู่กับภาพจะสนุกดีค่ะ ได้แข่งกันกับเพื่อนและก็พยายามชนะเกมด้วยกันสนุกดีค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 2)

“จากการเล่นเกมช่วยให้ได้ฝึกการพูดกับการฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น ได้แข่งกับเพื่อนด้วย ได้คำศัพท์และมีภาระกิจร่วมกัน เกมไม่นานจนเกินไป แต่อยากให้มีการเอาโทรศัพท์ส่งดูความหมายคำศัพท์ได้ค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 3)

“ไม่เคยเล่นเกมกระดานภาษาอังกฤษค่ะปกติจะเล่นที่แปลมาเป็นภาษาไทยแล้ว ตอนแรกๆเกรงๆ เพราะกลัวว่าจะอ่านไม่ออก พอเพื่อนอ่านไม่ออกเหมือนกันก็สนุกดีค่ะ เพื่อนที่อ่านออกก็ช่วยออกเสียงตรงที่หนูออกไม่ถูกพอเล่นไปซักพักก็ไม่เกรงค่ะ ได้คำศัพท์เยอะดีค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 4)

นำรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน อ32102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ได้ผลดังนี้

ตาราง 21 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนน	คะแนน	\bar{X}	S.D	t-test	P
	ต่ำสุด	สูงสุด				
คะแนนก่อนเรียน (กลุ่มทดลอง)	7	16	11.57	2.40	1.70	.000*
คะแนนหลังเรียน (กลุ่มทดลอง)	20	28	24.20	2.81		

*p<.05

จากตาราง 21 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่า $t = 1.7$ การตัดสินใจทางสถิติ 22.15 มากกว่า 1.7 ดังนั้น คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*

ตาราง 22 แสดงผลความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

รายการการประเมิน	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	P
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
		ด้านความสามารถการพูด					
คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างภาษา	5	1.10	0.99	3.47	0.78	12.54	.000*
การออกเสียงเนื้อหา	5	1.23	0.90	3.40	0.86	14.23	.000*
ความคล่องแคล่ว	5	1.30	0.92	3.24	1.02	10.43	.000*
การแสดงท่าทางน้ำเสียงประกอบคำพูด	5	1.40	0.81	3.31	1.03	10.45	.000*
สรุปด้านความสามารถการพูด	20	5.03	3.48	13.27	3.67	12.15	.000*

ตาราง 22 (ต่อ)

รายการการประเมิน	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	P
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านความสามารถการฟัง							
การจับใจความสำคัญ	5	1.40	0.77	3.80	0.92	11.31	.000*
การรู้ความหมายคำศัพท์	5	1.50	0.78	3.93	0.91	12.97	.000*
ปฏิบัติตามคำสั่ง	5	1.57	0.68	3.87	0.94	12.32	.000*
ความเข้าใจ	5	1.63	0.67	3.93	0.91	13.23	.000*
สรุปผลด้านความสามารถการฟัง	20	6.10	2.78	15.53	3.47	12.66	.000*
สรุปผลรวมความสามารถการสื่อสาร	40	11.13	6.01	28.80	6.13	14.62	.000*

*p<.05

จากตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่า $t = 1.7$ การตัดสินใจทางสถิติ 14.62 มากกว่า 1.7 ดังนั้น คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มี 3 ความมุ่งหมายของการวิจัย ผู้วิจัยจึงออกแบบการวิจัยทดลองให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายแบ่งออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 สรุปผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษจากครูผู้สอน จากแบบสำรวจพบว่าครูผู้สอนมีความต้องการในการพัฒนาเกมกระดานเป็นสื่อการสอนอยู่ในอันดับที่ 1 (PNI=4.46) มีความต้องการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาในอันดับที่ 2 (PNI =4.38) และ มีความต้องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการจัดแบบกลุ่ม(PNI =4.25)เป็นอันดับที่ 3

ผลการสำรวจด้านข้อมูลทั่วไปของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ข้อมูลจำนวน 399 คน พบว่าจำนวนนักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงมากกว่านักเรียนชาย(นักเรียน

หญิงร้อยละ 76.70 นักเรียนชายร้อยละ 23.30) เมื่อจำแนกตามอายุส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มอายุ 17 ปี (ร้อยละ 48.40) รองลงมาเป็นอายุ 18 ปี (ร้อยละ 29.80) และ 16 ปี (ร้อยละ 18.80) ตามลำดับ แสดงว่าผู้ตอบคำถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำแนกตามแผนการเรียน พบว่าเรียนอยู่ในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์มากที่สุดคิด (ร้อยละ 47.9) รองลงมาเป็น แผนการเรียนภาษาอังกฤษ สังคม (ร้อยละ 20.30) แผนการเรียนภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ (ร้อยละ 14.20)ตามลำดับ

ความสามารถของนักเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทักษะการพูด มีค่าเฉลี่ยของ ระดับความสามารถอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.31$; S.D.=0.11) เมื่อเรียงลำดับจากความสามารถของ นักเรียนจากความสามารถน้อยที่สุดไป 3 ลำดับได้แก่ นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้ตอบกับเพื่อนได้ นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ และนักเรียนพูดสรุปใจความสำคัญ เกี่ยวกับข่าว และเหตุการณ์ได้

ความสามารถของนักเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการฟัง มีค่าเฉลี่ยของ ระดับความสามารถอยู่ในระดับน้อยที่สุดคือ ($\bar{x} = 2.49$; S.D.=0.78) เมื่อเรียงลำดับจาก ความสามารถของนักเรียนจากความสามารถน้อยที่สุดไป 3 ลำดับได้แก่นักเรียนสามารถฟังข่าว ภาษาอังกฤษได้ นักเรียนสามารถฟังโฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ นักเรียนสามารถฟัง โฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ นักเรียนสามารถแสดงท่าทางจากการฟังได้

ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนจากมากไปน้อยผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนนำคำศัพท์ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้จัดการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{x} = 3.33$; S.D.=0.88) รองลงมาคือมีบทสนทนา จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ($\bar{x} = 3.31$; S.D.=0.91) และต้องการเนื้อหาที่ทันสมัยนำไปใช้ได้จริง ($\bar{x} = 3.27$; S.D.=0.86) ตามลำดับ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการนำบทสนทนาในชีวิตประจำวันมาใช้ ในบทเรียน

ความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมมากที่สุด ($\bar{x} = 3.84$, S.D.=0.81) รองลงมา คือการเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกลุ่ม ($\bar{x} = 3.55$, S.D.=0.92) และ กลุ่มตัวอย่างมีความชอบ ในการเรียนภาษาอังกฤษแบบการบรรยายครูมีการติดตามให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับนักเรียนได้อย่าง เหมาะสม เท่ากับ ครูแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับ ($\bar{x} = 3.52$, S.D.=0.91) การใช้สื่อการสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีความหลากหลายในระดับน้อย

($\bar{X} = 2.10, S.D. = 0.89$) จากบทบาทของครูที่กล่าวมาผู้เรียนยังคงต้องการครูเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนครูจึงเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของรูปแบบ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มมีค่าเฉลี่ยน้อยเช่นกันและมีความต้องการสื่อการสอนในปัจจุบันมีลักษณะน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ แสดงให้เห็นว่าสื่อยังมีไม่ครอบคลุมซึ่งเป็นปัญหาในการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอนรูปแบบเกมกระดานยังคงเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้

ผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนมีโอกาสที่จะฝึกฝนทักษะเหล่านี้ผ่านกิจกรรมและการสื่อสารกับผู้เรียนคนอื่น ๆ ที่มีความสนใจเดียวกัน การทำงานเป็นทีม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษผ่านการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ ซึ่งจะส่งเสริมความรับผิดชอบ การเข้าใจและความเข้าใจร่วมกัน สร้างโอกาสในการฝึกภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง นักเรียนสามารถปฏิบัติภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การสนทนากับเพื่อน การติดต่อสื่อสารกับครอบครัวหรือการใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรมภายนอกห้องเรียน ส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดอย่างเป็นระบบ นักเรียนจะได้รับโอกาสในการฟังและพูดภาษาอังกฤษในบริบทที่เข้าใจและสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง สร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และสถานการณ์จริงที่ผู้เรียนพบเห็นและประสบในชีวิตประจำวัน นักเรียนจะสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับมาใช้ในการสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นักเรียนจะพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง และสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้สร้างความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาการเรียนรู้ในภาษาอังกฤษ นักเรียนจะเห็นความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อและเนื้อหาต่างๆ ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เป็นระบบและมีความหมายมากยิ่งขึ้น สร้างความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนุกและน่าตื่นเต้น ทำให้มีความกระตือรือร้นในการฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ สร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ผ่านการฝึกทักษะการฟังและพูดอย่างต่อเนื่อง นักเรียนจะรับรู้ถึงความก้าวหน้าของตนเองในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและมีความมั่นใจในการสื่อสารในภาษา นี้ อีกทั้งพัฒนาทักษะสำหรับอาชีพในอนาคตเพราะ ทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่อาจต้องการในการทำงานหรือศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย

การใช้เกมกระดานในการฝึกทักษะเหล่านี้จะเตรียมพร้อมนักเรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับอนาคตที่ต้องการทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มเติม จากการสังเคราะห์หลักการเรียนรู้ บทบาทผู้เรียน บทบาทของครูผู้สอน และกระบวนการเรียนรู้พบว่า มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การจัดกลุ่มผู้เรียน 2. การปรึกษาหารือกัน 3. การฟังและเกื้อกูลกันในเชิงบวก 4. กระบวนการกลุ่ม และ 5. การสื่อสาร

ผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นฐานและทักษะการสื่อสารจากการสังเคราะห์ (Teed ,2004 ; Jan L. Plass, 2015; ณัฐญา นาคะสันต์,2557; นรวิทย์ ผืนเขียว ,2563) พบว่า หลักการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานพบว่า มี 6 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ 1. การแข่งขัน,ความท้าทาย ,แรงจูงใจ 2. การมีส่วนร่วม 3. การให้รางวัล 4. ผลป้อนกลับ 5. คำแนะนำ 6. การออกแบบกิจกรรม สื่อ การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษาและการสื่อสารในโลกที่เชื่อมต่อกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน การใช้เกมกระดานเป็นหนึ่งในวิธีที่สร้างสรรค์และสนุกสนานที่ช่วยในการส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การฟังและเข้าใจคำพูดภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องและชัดเจน นักเรียนต้องใส่ใจฟังคำถามหรือคำสั่งและตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อเล่นเกมได้ ซึ่งส่งผลให้พัฒนาทักษะการฟังและเข้าใจภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดีช่วยในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผู้เล่นจะต้องใช้ภาษาอังกฤษในการอธิบาย สื่อสาร หรือประชันประชันกับผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้เกมดำเนินไปตามกฎที่กำหนด นักเรียนจะได้ปรับปรุงทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เช่น คำพูดชัดเจน คำอธิบายที่ถูกต้อง เชื่อมโยงประโยคให้เป็นระเบียบ

ระยะที่ 2 สรุปผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีค่าเท่ากับ 1.00 และผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับที่มาก ($\bar{x}=4.49, S.D.=0.18$)

ผลของแผนการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการเรียนรู้สอนพบว่ามีความสอดคล้องกันเท่ากับ 0.87 การประเมินความ

เหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 5, S.D. = 0.00$) รองลงมา กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอนหรือกระบวนการ หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.19$) และกิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงลำดับจากง่ายไปยากสอดคล้องกับเวลา อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.21$)

ผลการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า รูปแบบที่ได้มี 3 ขั้นตอนประกอบไปด้วย 1) ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2) ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ 3) ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) องค์ประกอบ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1. สภาพแวดล้อม 2. ผู้เรียน 3. ผู้สอน 4. การสื่อสาร 5. เนื้อหา 6. สื่อเกมกระดาน 7. การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อีก 5 ขั้นตอนได้แก่ 1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) 2. ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) 4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) และ 5. การใช้ (Applying)

ระยะที่ 3 สรุปผลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา จำนวน 30 คน โดยนำแบบทดสอบก่อนเรียนมาจัดทำด้วยโปรแกรม Google Doc และส่ง URL ให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน และในช่วงสุดท้ายเป็นแบบทดสอบหลังเรียน นำคะแนนของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่า $t = 1.7$ การตัดสินใจทางสถิติ 22.15 มากกว่า 1.7 ดังนั้นคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

ข้อสรุปจากที่ได้ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การศึกษาสภาพข้อมูลพื้นฐานจากแบบสำรวจนักเรียน พบว่า นักเรียนให้ข้อมูลของบริบทของการจัดการเรียนการสอนในด้านผู้สอนยังคงเน้นการสอนทางด้านเดียว เน้นทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติ สอดคล้องกับ (ขวัญฤดี ไชยชาญ, 2560) บรรยายถ่ายทอดเนื้อหาความรู้มากกว่าการการสอนกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียน การสอนไม่มีความดึงดูดและไม่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการเรียนรู้ จากประสบการณ์การนำเสนอหน้าห้องเรียนเป็นภาษาอังกฤษ ผู้เรียนไม่สามารถตอบคำถามภาษาอังกฤษกับครูผู้สอนได้ นักเรียนจะเป็นฝ่ายรอรับความรู้จากครูผู้สอนอย่างเดียว

จากแบบสอบถามนักเรียนได้ตอบคำถาม พบว่านักเรียนกลัวตอบผิดเพราะไม่เข้าใจในบทสนทนาภาษาอังกฤษได้ หากตอบผิดจะอายเพื่อนที่เรียนด้วยกัน นักเรียนไม่รู้คำศัพท์ที่จะใช้ในการโต้ตอบสนทนา สอดคล้องกับ (ขจิตร์รัตน์ สูงกลาง, 2560) เห็นความสำคัญของคำศัพท์ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เมื่อให้จับกลุ่มทำกิจกรรมพบว่านักเรียนบางคนไม่เข้าร่วมทำกิจกรรมและจะรอให้มีความสามารถในการสื่อสารได้ตอบกับครู

ด้านทักษะการฟังนักเรียนมีความสามารถในการฟังบทสนทนา โฆษณา ข่าว การปฏิบัติตามคำสั่งอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่ และมีความต้องการพัฒนาทักษะการฟังให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความสามารถในการฟังจับใจความสำคัญ คำสั่งและคำขอร้อง

ด้านทักษะการพูด พบว่า ความสามารถในการตั้งคำถามและตอบคำถามอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ นักเรียนมีความต้องการสื่อสารกับครูชาวต่างประเทศให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น การพูดบรรยายความรู้สึกหรือแสดงความคิดเห็นยังอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ความมั่นใจในการพูดมีน้อย นักเรียนมีจำนวนน้อยที่สามารถได้ตอบสื่อสารได้จะมีเพียงนักเรียนไม่กี่คนที่จะตอบคำถามหรือบทสนทนาได้ สอดคล้องกับ (นงสมร พงษ์พานิช., 2554) ศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาพบว่าปัญหาการพูดภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการในที่ชุมชนของนิสิตคือ 1) การขาดความมั่นใจ ในตนเอง สืบเนื่องมาจากมีความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษไม่เพียงพอสำหรับการสื่อสาร มีจำนวน คำศัพท์น้อย ขาดทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารในสภาพจริง 2) การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และ การให้เหตุผลสนับสนุนความคิดนอกจากนี้การวิจัยพบว่าการเรียนที่มี

การลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอภายใต้การให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องเป็นรายบุคคลช่วยให้มีความมั่นใจ และ พัฒนาความสามารถทางการพูด

ด้านเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความต้องการให้นำคำศัพท์ในชีวิตประจำวันมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น เนื้อหาที่เรียนมีคำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบาย เนื้อหาที่เรียนในปัจจุบันเป็นเนื้อหาที่ทันสมัยในระดับปานกลาง ต้องการให้มีตัวอย่างบทสนทนาจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนมีอยู่ในระดับน้อยมาก จึงควรส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนต้องการให้จัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน ชอบกิจกรรมที่มีการแข่งขัน

แบบสอบถามความต้องการของครู พบว่า ครูมีความสนใจในการพัฒนาบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนและต้องการให้สื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดแบบกลุ่มอีกทั้งส่งเสริมนักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ และยังส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกด้วย จากข้อมูลพื้นฐานระยะที่ 1 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษปานกลาง และ ความสามารถในการฟังอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน และนักเรียนและครูต้องการสื่อการสอนที่ส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากผลการวิจัยศึกษาในระยะที่ 1 ผู้วิจัย รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีประเด็นสำคัญและน่าสนใจที่ได้พบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายผลได้

การศึกษาและดำเนินการวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้ แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกันมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งเกมเป็นฐานและการเรียนรู้ร่วมกันช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยในการเรียนรู้การสื่อสารเป็นกลุ่มจากการเรียนรู้ได้จากกิจกรรมเกมที่ทำร่วมกัน และได้้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกม

กระดานซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ และบูรณาการเข้าด้วยกันได้ 3 องค์ประกอบ คือ 1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ 3. ขั้นตอนการใช้ (Evaluation)

ผ่านบริบทของการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นำมาสู่รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้และเก็บการเรียนรู้ไปใช้ โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จัดกลุ่มผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อน คละกัน โดยการสุ่มด้วยวิธีเล่นเกมวงล้อมหาสนุกให้ได้นักเรียน ไว้ในกลุ่มเดียวกันเพื่อให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันจำนวน 5 คน ต่อกลุ่ม หากทำการสุ่มแล้วปรากฏว่านักเรียนมีความสามารถระดับเดียวกันจะทำการสุ่มใหม่อีกครั้ง เพื่อนจับกลุ่มให้ตามเป้าหมาย การฟังบทสนทนาและพูดโต้ตอบจากเนื้อเรื่องที่คุณสอนได้กำหนดไว้ โดยใช้กิจกรรม สอดคล้องกับ (ฐิตินันท์ พูลศิลป์, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบการสอนแบบกลุ่มสืบค้นเพื่อส่งเสริมทักษะการ สื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1, 2564) พบว่า กิจกรรมที่ใช้ในวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น

1.1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) เป็นขั้นที่ผู้เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนโดยผู้สอนจัดสภาพการเรียนการสอนเพื่อจูงใจกระตุ้นผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ การจัดกลุ่มการเรียน ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ ประโยคสนทนา ผู้เรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนาสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2552) ว่าควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างตื่นตัวและได้กระบวนการเรียนรู้ต่างอันจะนำไปสู่การเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

1.2 ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนทบทวนความรู้ และทักษะการสื่อสารของผู้เรียน ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้บอกกิจกรรม พูดหรือเขียนอธิบายความรู้ ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้บทสนทนา การเรียนรู้ การออกเสียงสอดคล้องกับงานวิจัยของงานวิจัยของ Spratt Pulverness; Williams (2007:48) กล่าวว่า อาจต้องมีบุคคลรอบข้างผู้เรียนเพื่อพยายามให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษานั้นๆ อยู่ตลอดเวลาซึ่งทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ภาษาที่ดียิ่งขึ้น และ Sternberg (1999:83-90) กล่าวว่า การสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นไม่ว่าจะเป็นจะเป็นส่วนใดของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแล้วการจัดสิ่งแวดล้อมก็เป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งส่งผลดีต่อการเรียนของนักเรียนโดยนักเรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นและช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) กระบวนการทำกิจกรรมกลุ่มโดยผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุน มีรูปแบบเกมสร้างบทสนทนาที่มีความท้าทายทำตามด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบร่วมกัน รับฟังเพื่อน ให้ความสำคัญกับแหล่งที่เป็นความรู้ หรือผู้รู้ ผู้เรียนต้องมีการเตรียมตัวสูง มีความท้าทาย มีการร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม เปิดใจรับฟังทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัว สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ร่วมกันโดยการทำงานเป็นกลุ่ม และมีส่วนร่วมกันในกิจกรรม

2.1 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีการเรียนรู้กับลักษณะเนื้อหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมเรียนรู้โดยการปฏิบัติโดยการใช้เกมกระดานตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในการเรียนรู้ผู้เรียนฝึกใช้ความรู้ด้วยการฝึกทักษะ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้น สอดคล้องกับ กุสุมา เลาะเด (2020) พบว่า การใช้เกมทำให้นักศึกษาเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้นและให้ความสนใจเป็นพิเศษโดยเฉพาะในการจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันทำให้นักศึกษามีความตื่นตัวมากขึ้น จึงทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ฝึกการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันในกลุ่มผู้เรียน ระหว่างผู้เล่นเกมในการจับการ์ดคำศัพท์และการจับบทสนทนาเพื่อพูดตอบโต้กันไปมา แต่ละกลุ่มระดมความสมองทำกิจกรรมนำความรู้มาเชื่อมโยงให้เกิดความรู้ใหม่โดยกิจกรรมกลุ่มและสะท้อนความคิดของตนให้กับเพื่อนๆ ในกลุ่ม สอดคล้องกับมอลเลย์ (Morley, 2001) กล่าวว่า การฟังเพื่อการสื่อสารเป็นกระบวนการ Active

ไม่ใช่ Passive ในการเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศผู้สอนต้อง ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความสามารถในการฟังเพื่อการสื่อสารอย่างชัดเจนไม่ใช่ เป็นเพียงทักษะที่ควบคู่กับทักษะอื่น ซึ่งส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนและส่งผลให้ผู้เรียนมีความ รับผิดชอบและความร่วมมือในการเรียนรู้ฝึกการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การกำหนดรูปแบบเกมสร้างบทสนทนาที่มีความท้าทายให้ผู้เรียนร่วมกลุ่มพัฒนาทักษะ และความสนใจในการแก้ไขปัญหาหรือเรื่องราวที่กำหนดไว้ อีกทั้งสร้างการรับผิดชอบต่อร่วมกันใน กลุ่มผู้เรียนเพื่อให้ความสำคัญกับทักษะและความรู้ของผู้รู้ในกลุ่มเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการ ทำงานเป็นกลุ่ม โดยฝึกทักษะการฟัง การพูด ภาษาและทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนได้ฝึกฝน การใช้ความรู้ในการปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนประสบการณ์และการสนทนาในกลุ่ม ผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการสะท้อนความคิดของตน ให้กับเพื่อนในกลุ่ม ผ่านกระบวนการนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม และ แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับผู้อื่น ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจและความรู้ใหม่ผ่านกิจกรรม กลุ่ม โดยผู้เรียนได้มีการสื่อสารผ่านการ์ดเกมและโต้ตอบกันระหว่างกิจกรรมในเกมกระดาน ทั้ง ด้านคำศัพท์ การฟังและการพูด ทำให้เกิดการสนทนากันระหว่างคนในกลุ่มและมีกลไกที่ช่วย กระตุ้นให้ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกันในการสะสมการ์ด และ ประกอบคอมพิวเตอร์ด้วยกัน

3. ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) กระบวนการประเมินผลทักษะการสื่อสาร การฟังและการพูดมีความเกี่ยวข้องกันและไม่อาจแยกทักษะทั้งสองออกจากกันในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารได้สอดคล้องกับ ฐปทอง กว่างสวัสดิ์ (2559) กล่าวว่า การสอนการพูดได้จะต้อง สอนการฟังก่อนเพราะการฟังมีความสำคัญต่อการเข้าใจของผู้เรียน จึงเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกันและ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกันแลกัน ดังนั้นแบบทดสอบการฟังและการพูดจึงเป็นการบูรณาการใน แบบทดสอบฉบับเดียวกัน เมื่อมีสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันนักเรียนสามารถฟังคำถาม หรือคำสั่งได้ ผู้เรียนก็จะสามารถพูดโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษกับผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกันได้ ทักษะ การสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนสามารถแบ่งการวัดและการประเมินผลวัดจากแบบทดสอบ การฟังและพูดภาษาอังกฤษ โดยการโต้ตอบบทสนทนา ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตาม แนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและเกม โดยใช้เกณฑ์การประเมินภาษาอังกฤษแบบมาตรฐานของ Common European Framework of Reference

3.1 การใช้ (Applying) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาใช้ในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ นำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาใช้ในการสนทนาทั้งการพูด และการฟังสรุปเนื้อหาการ

เรียนรู้และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถามโต้ตอบกับตนได้ ทำแบบฝึกหัด และแบบประเมินทักษะการฟัง พูด สอดคล้องกับกล่าวว่า Hughes (2006) การจัดการเรียนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องกำหนดความสามารถของผู้เรียนไว้ว่าผู้เรียนต้องมีความสามารถด้านใดบ้าง ซึ่งมีประกอบไปด้วย 2 ส่วนที่ผู้สอนต้องพิจารณา ได้แก่ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟัง และ ด้านตัวบทของเรื่องที่ฟัง การวัดด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟังว่าผู้เรียนฟังแล้วสามารถจับใจความสำคัญได้ ฟังแล้วสามารถทำตามข้อโต้แย้งนั้นได้

การฟังเพื่อประเมินทัศนคติหรือท่าทีของผู้พูดสอดคล้องกับ University of Cambridge Local Examinations Syndicate (1996) ได้ให้เกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยแบบออกเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้ 1. ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษ 2. ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้ภาษาอังกฤษ 3. การออกเสียง และ 4. ความสำเร็จในการทำกิจกรรม การฝึกทักษะการพูด เป็นการสื่อสารที่ควรเน้นความสามารถของผู้เรียนที่จะสื่อสารในสถานการณ์เฉพาะ

การวัดความสามารถมิใช่ดูจากความถูกต้องเกี่ยวกับภาษา แต่ควรวัดความสามารถของผู้เรียนที่จะพูดหรือเขียน หรือเข้าใจข้อความได้ ความสามารถด้านทักษะการพูด ดังนั้นเป็นความสามารถในการสื่อสารโดยรวม (Global) และต้องบูรณาการเข้าด้วยกัน (Integration) เพื่อนำไปปฏิบัติได้จริง Hubbard (1983) กล่าวว่า การวัดและประเมินการฟัง สามารถจำแนกการทดสอบการฟังภาษาอังกฤษเป็น 2 ชนิด ได้แก่ 1) การทดสอบการฟังที่แท้จริง เป็นการทดสอบการฟังที่แยกเสียงออกเป็นส่วนของคำที่ได้ยินเช่น การทดสอบจำแนกเสียงโดยใช้คู่เทียบเสียงทั้งที่เป็นคำและเป็นประโยค การทดสอบการจำแนกเสียงด้วยการจัดฟังเสียงเน้นหนักในคำและในประโยค เพื่อทดสอบการออกเสียงที่ถูกต้อง 2) การทดสอบความเข้าใจในเสียงเป็นการทดสอบความเข้าใจในสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง และตอบคำถามจากที่ได้ยินด้วยความเข้าใจ Hughes (2006) กล่าวว่า การจัดการเรียนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องกำหนดความสามารถของผู้เรียนไว้ว่าผู้เรียนต้องมีความสามารถด้านใดบ้าง ซึ่งมีประกอบไปด้วย 2 ส่วนที่ผู้สอนต้องพิจารณา ได้แก่ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟัง และ ด้านตัวบทของเรื่องที่ฟัง การวัดด้านเนื้อหาของเรื่องที่ฟังว่าผู้เรียนฟังแล้วสามารถจับใจความสำคัญได้ ฟังแล้วสามารถทำตามข้อโต้แย้งนั้นได้ การฟังเพื่อประเมินทัศนคติหรือท่าทีของผู้พูด ซึ่งส่งผลทำให้ทราบถึงระดับความสามารถของผู้เรียนโดยครูผู้สอนประเมินจากการฝึกพูดระหว่างมีกิจกรรมการเล่นเกมกระดาน การโต้ตอบบทสนทนา การจับคู่ คำศัพท์และการมีส่วนร่วมในเกมกระดาน

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน ให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า จากการหาความต้องการในระยะที่ 1 ได้นำข้อมูลความต้องการของครูและนักเรียนมาพัฒนารูปแบบฯ และเกมกระดาน ทำให้ได้แผนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีเนื้อหาในเกมได้มาจากการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาและความต้องการของผู้เรียน ทำให้ได้เนื้อเรื่อง If only I'd know เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันมีความเหมาะสมกับผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมโดยใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ 6 สัปดาห์สามารถส่งเสริมความสามารถทางภาษาได้ สอดคล้องกับ (กรกรวรรณ รอดคุ้ม, 2559) ได้ศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เวลา 2 สัปดาห์ พบว่าการเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้นด้วยการใช้เกม

ผลจากการหาความต้องการทำให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อเกมกระดานที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เกมกระดานช่วยส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษการฟังและการพูดได้ดีขึ้นสอดคล้องกับบริด (Read,2007) กล่าวว่าเกมเป็นสิ่งที่ปลูกชีวิตชีวา เพราะเกมเป็นสิ่งเร้าความสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยเกมกระดานมีกลไกการเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มผู้เรียน มีการส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน มีการกิจทำร่วมกัน มีการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ทาง ทั้งรับและส่งสารร่วมกัน ผลัดกันพูดและฟัง มีกลไกการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มผู้เล่น ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งฝึกการพูดและฟังไปพร้อมกับการทำกิจกรรมสอดคล้องกับ (ธนัญภัสร์ ศรีเนธิยวดีน, 2564) ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักศึกษา พบว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ได้อย่างสนุกสนานได้เรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้อตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้ ดังนี้

1. ควรมีการละลายพฤติกรรมผู้เรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการผ่อนคลายและ กล้าที่จะพูดคุย หรือกล้าแสดงออก

2. ผู้สอนควรมีการช่วยเหลือผู้เรียน มีการกล่าวชมและการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถนำวิจัยไปต่อยอดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่ยังเป็นปัญหารวมทั้งสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการพัฒนา

2. เกมกระดานในปัจจุบันสามารถปรับให้สอดคล้องกับเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่ายสามารถนำ AI หรือ VR เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่สื่อ



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- A Tonc. (2012). DEVELOPING SKILLS OF NGOS Presentation and Communication. Hungary: The Regional Environmental Center for Central .
- A. . Tonc. (2012). DEVELOPING SKILLS OF NGOS Presentation and Communication. . Hungary: : The Regional Environmental Center for Central.
- Alan Pitaip. (30 July 2003). Aspects of game-based learning. Proceedings of I-Know '03. Graz,Austria.
- B & Weli,M Joyce. (2000). Models of teaching. 6 th ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Chien Hung Lai. (28 July 2021). A Research on Applying Game Based Learning to Enhance the Participation of student. เข้าถึงได้จาก https://www.researchgate.net:https://www.researchgate.net/publication/259609399_A_Research_on_Applying_Game-Based_Learning_to_Enhance_the_Participation_of_Student
- Elizabeth Bonsignore. (2010). Alternate Reality Games: Platforms for Collaborative Learning. Maryland: University of Maryland.
- H Lee. (2012.). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. . Malaysian Journal of ELT Research, 1-35.
- H. Brown. (1993). Principles of language learning and teaching. San Francisco: San Francisco .
- Horak Christione. (1992). Experiential Instuction.
- Hsien-Sheng Hsiao. (2014). The influence of collaborative learning games within different devices on student's learning performance and behaviours. Australasian Journal of Educational Technology, 2014, 30(6).
- J Morley. (2001). .Aural competition instruction principal and practice. Teaching English as a second or foreign language, 69-86.
- J. P. Hinebaugh. (2009). A board game education. R&L Education.
- J.G Saylor. (1891). Curriculum planning for better teaching and learning. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Jerrold E. Kemp. (1985). The Instructional Design Proecess. New York: Harper & Row.

- K. M. Kapp, และ L., & Mesch, R. Blair. (2014). The gamification of learning and instruction. San Francisco, CA: Wiley: fieldbookidea .
- Laura Greenstein. (2012). Assessing 21st Century Skills. California 91320: Corwin A SAGE company.
- P. W Peterson. (2001). Skills and strategies for proficient listening. ใน M. C. Murcia (Ed. 3rd ed.), Teaching English as a second of foreign language. (หน้า 87-100). London: Heinle & Heinle, Thomson Learning.
- R. S Croft. (2004). Communication theory. La Grande: Eastern Oregon University Press.
- RE. Slavin. (1990). cooperation learning. Massachusetts: A division of Simon and Schuster.
- กรกวรรณ รอดคุ้ม. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 . กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรุณา พิทักษ์ทนต์. (2561). การศึกษาความสามารถอ่านค ามาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรุณา พิทักษ์ทนต์. (2561). ผลการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤตชัย ชุมวุฒิสักดิ์ และ ลัดดา ศิลาไฉย. (2558). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยหน่วยการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยรายวิชาสเลื่อ 15101 สังคมศึกษา 5 ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเกม Game based Learning. วารสารศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น , 177-183.
- กานดา ณ ถลาง. (2515). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: องค์การคำครุสภา.
- กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). Game Design Theory ออกแบบเกมให้โดนใจ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Core Function.
- กฤษฏีกา พัชรชนนท์. (2556). ทิศทางการอาชีวศึกษาเอกชนสู่สากล. กรุงเทพมหานคร: ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี 332/2556.

- กุลิศรา จิตรขณาวณิช. (2563). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษมา เลาะเด. (2020). ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผานกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ต่อนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์:ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2563 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี.
- ขจิตรัตน์ สุกกลาง. (2560). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วันทนาโก อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย. ศรีล้านช้างปริทรรศน์.
- ชนิษฐา พจนานุกุลกิจ. (2559). รูปแบบการจัดการศึกษา “ห้องเรียนครอบครัว” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ขวัญฤดี ไชยชาญ. (2560). การพัฒนากระบวนการประเมินความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรปของชั้นประถมศึกษาปีที่6. การวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2011). การบูรณาการวิธีการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนร่วมกัน. กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 436.
- จริญญา ทะหลวย. (2561). การจัดเก็บความรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือในยุคการศึกษา 4.0. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชานนท์ ภาคกินนร. (2563). ผลการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย. ศึกษาศาสตร์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่4 ฉบับที่ 2.
- ชานนท์ ภาคกินนร. (2563). ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย. ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 .
- จิตินันท์ พูลศิลป์. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบการสอนแบบกลุ่มสืบค้นเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1. ยะลา: มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตยะลา. วารสารการบริหารการศึกษาและครุศาสตร์.

- ณัฐญา นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. วารสารร่วมพฤษ
มหาวิทยาลัยเกริก.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปรมาณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ
นักเรียน. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ดนุลดา จามจวี. (2563). การออกแบบการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน Gen Z. 114 ช. สุขุมวิท คลองเตย
เหนือ กรุงเทพฯ 10110: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทวีศักดิ์ ชูมา. (2560). การใช้กลวิธีการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อรับมือกับปัญหาการพูดและการ
ฟังของนักศึกษามหาวิทยาลัย. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี.
- ทินกร พันเดช. (2561). การพัฒนามโนทัศน์เรื่องมูลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอน
ปลายด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แหมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญภัสร์ ศรีเนติวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักศึกษา. มจร บาฬีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัด
สำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฐปทอง กว่างสวัสดิ์. (2559). 200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงสมร พงษ์พานิช. (2554). การศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของ
นิสิตคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตศรีราชา ตุลาคม 2550
ถึง กันยายน 2551. วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 18 ฉบับที่ 1.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ประพจน์ เจียรกุล. (2535). ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์. นนทบุรี: สำนัก
พิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช .
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2556). Games Based Learning . กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ.

- ปริญญานุช บัวผัน. (2564). ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิยนันท์ ปานนิ่ม. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือ. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- พรพิศ งามพงษ์. (2560). การพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษ ด้วยการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 14.
- พรพิศ งามพงษ์. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยสวนดุสิต. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 10, (หน้า 647-657). กรุงเทพฯ.
- ภพธร วิเชียรกร. (2019). ผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือและเทคนิคการแข่งขันต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเตรียมทหาร ชั้นปีที่ 3. การประชุมวิชาการระดับชาติ "วารสารนิตยสารศึกษาศาสตร์วิชาการ 2019". กรุงเทพฯ: Walailak Procedia.
- ภัสวดี นิตยเกษตรสุนทร. (2559). ทฤษฎีและพฤติกรรมการสื่อสาร. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ภัสวดี นิตยเกษตรสุนทร. (2559). เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้และทักษะการสื่อสารชุมชน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ภาทิติ ตีรสกุล. (2554). หลักนิเทศศาสตร์. นนทบุรี: ห้างหุ้นส่วนจำกัด เพ็ญฟ้าหลวง พรินติ้ง แอนด์.
- ภาทิติ ตีรสกุล. (2554). Principles of communication arts. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. คณะวิทยาการจัดการ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ .
- วรทัศน์ วัฒนชีวินปกรณ์. (2562). รูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะสื่อสารสำหรับนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 -เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. . กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

- วรางคณา คำอ้น. (2559). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพฤตินิสัยผู้ต้องขังวัยหนุ่ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรางคณา คำอ้น. (2560). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วลีรัตน์ เจ้าอรุณ. (2560). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพโดยการบูรณาการการสอนแบบเน้นภาระงานกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม . วารสารวิจัยจำไพพรรณี ปีที่11 ฉบับที่3 เดือนกันยายน-ธันวาคม 2560.
- วัฒนาพร ระวังบุทข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- วัฒนาพร ระวังบุทข์. (2545). แผนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: ธนพร.
- สำนักวิชาการ. (10 กรกฎาคม 2559). กฏบัตรอาเซียน (ASEAN CHARTER) หรือธรรมนูญอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. เข้าถึงได้จาก ศูนย์ข้อมูลอาเซียน กระทรวงศึกษาธิการ: <http://asean.sueksa.go.th>
- สิริรัตน์ บุญพูล. (2562). การพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการบูรณาการการอ่านและการเขียนแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอภัยเขต. วิทยาลัย.
- สุชาติ ทั้งสิทธิ์สมา. (2555). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษา. วารสารศาสตร์ศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิษฐ์. (2531). เอกสารคำสอนหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ประยูรวงศ์ .
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดิสรณ์ เรื่องกิจจามันท์. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการฝึกทางปัญญาจากต้นแบบร่วมกับแนวคิดการเขียนแบบเน้นการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนความเรียงและคิดไตร่ตรองของนักศึกษาปริญญาตรี. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อรินทร์ จตุเทน. (2561). ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้สาระการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อังสุรีย์ พันธุ์แก้ว. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ CLICK เพื่อส่งเสริมความสามารถในการตกผลึกทางปัญญา สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สาขาการศึกษาศรีปทุมวัน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อาทิตย์ อินตะแก้ว. (2560). การศึกษาและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินันท์ สุวัตติพงษ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ณีฎะประเสริฐ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชญา สุขสมจิตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
4. นางจิตติมา ดวงมณี
โรงเรียนสุวรรณพิทักษ์ จังหวัดนครราชสีมา
5. นางบุษบง คำชาย
โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา



ภาคผนวก ข
เครื่องมือเก็บข้อมูลการทดลอง



หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย

ชื่อหัวข้อวิจัย	การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสิรินทร์ดา จุฑามณีพงษ์ นิสิตปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผศ.ดร.สุมาลี เชื้อชัย
คำชี้แจง	

แบบสอบถามเพื่อการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูผู้สอนนักเรียนตอบแบบสอบถาม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารและการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้เพราะ ท่านมีคุณสมบัติที่เหมาะสม ข้อมูลที่ได้รับจากท่านครั้งนี้มีความสำคัญและจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรูแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ดังนั้นจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดให้ข้อมูลตามความจริงและครบถ้วน หากท่านไม่เข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อหน้าที่การปฏิบัติงานใดๆของท่าน ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า หากท่านมีข้อสงสัยสามารถติดต่อผู้วิจัย โทร 095-9415628

ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย วิธีการวิจัย ประสิทธิภาพ ความปลอดภัย โดยได้อ่านข้อความที่มีรายละเอียดในโครงการวิจัยนี้ ให้ผู้วิจัยนำข้อมูลการเสนอแนะนำไปปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ โดยมีได้มีการบังคับขู่เข็ญ หลอกลวงแต่ประการใดเรียบร้อยแล้ว

ข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยในโครงการนี้

ลงชื่อ.....
(.....)

ครู

แบบประเมินความสอดคล้องแบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ครู)

คำชี้แจง

แบบสอบถามเพื่อการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารและการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อมูลที่ได้รับจากท่านครั้งนี้มีความสำคัญและจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ดังนั้นจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดให้ข้อมูลตามความจริงและครบถ้วน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ซึ่งไม่มีผลกระทบบใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูล และขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

จุดประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและ เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การเรียนรู้แบบร่วมมือ** หมายถึง การเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม โดยผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกัน แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งผู้เรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมาย เช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือความสำเร็จของกลุ่มด้วย

2. **เกมเป็นฐาน** หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ การกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ มาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐาน ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียน ได้เล่น แต่เป็น

ที่	รายการ	ระดับ ความสามารถ					ระดับ ที่ควรเป็น					
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
	ทักษะการพูด											
1	นักเรียนสามารถสื่อสารโดยการพูดภาษาอังกฤษได้											
2	นักเรียนสามารถพูดออกคำสิ่งภาษาอังกฤษได้											
3	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับครูได้											
4	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับเพื่อนได้											
5	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับชาวต่างประเทศได้											
6	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยตัวเองได้											
7	นักเรียนกล้าการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ											
8	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารด้วยข้อมูลที่เป็จริงเชื่อถือได้											
9	สำหรับนักเรียนการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน											
10	นักเรียนมีความพร้อมที่จะพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ											
11	นักเรียนสามารถพูดตั้งคำถามเพื่อจะได้เข้าใจในเนื้อหาที่ได้อ่าน											
12	เมื่อมีผู้ขอความช่วยเหลือนักเรียนสามารถฟังและพูดอธิบายข้อคำถามได้											
13	นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ											
14	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารความคิดเห็นของตัวเองได้อย่างเหมาะสม											
15	นักเรียนสามารถพูดขอความช่วยเหลือได้											
16	นักเรียนเห็นว่ากรพูดสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน											
17	นักเรียนสามารถเรียงลำดับการใช้คำเพื่อพูดส่งไปยังผู้ฟังได้อย่างถูกต้อง											
18	นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ											
19	นักเรียนฟังแล้วสามารถซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้เมื่อผู้พูดเปิดโอกาสให้สอบถาม											
20	การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักเรียน											

ครูผู้สอนคิดว่าข้อความดังกล่าวตรงกับปัญหาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับใด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง ที่ตรงกับสถานภาพของท่าน

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. อายุ () ต่ำกว่า 15 ปี () 16 ปี () 17 ปี () 18 ปี () 19 ปีขึ้นไป

3. ระดับชั้น () มัธยมศึกษาปีที่ 4 () มัธยมศึกษาปีที่ 5 () มัธยมศึกษาปีที่ 6

4. แผนการเรียน () วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ () ศิลป์-ภาษาอังกฤษ () ศิลป์-ภาษาจีน () ทั่วไป

ตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาการฟังพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง แบบสอบถามความสามารถในทักษะสื่อสารเป็นแบบวัดระดับความสามารถของท่านเมื่ออ่าน

ข้อความแล้วให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวาช่องใดช่องหนึ่งเพียงช่องเดียวที่ตรงกับพฤติกรรม
ของนักเรียน ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ศึกษาสภาพการเรียนการสอน

คำชี้แจง แบบสอบถามความสามารถในทักษะสื่อสารเป็นแบบวัดระดับความสามารถของท่านเมื่ออ่าน

ข้อความแล้วให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวาช่องใดช่องหนึ่งเพียงช่องเดียวที่ตรงกับพฤติกรรม
ของนักเรียน ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับทักษะสื่อสารของนักเรียน ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาการฟังพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ
โปรดระบุความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษอื่น ๆ

ที่	รายการ	ระดับความสามารถ				
		1	2	3	4	5
	ทักษะการพูด					
1	นักเรียนสามารถสื่อสารโดยการพูดภาษาอังกฤษได้					
2	นักเรียนสามารถพูดออกคำสั่งภาษาอังกฤษได้					
3	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับครูได้					
4	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับเพื่อนได้					
5	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับชาวต่างประเทศได้					
6	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยตัวเองได้					
7	นักเรียนกล้าการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ					
8	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารด้วยข้อมูลที่เป็จริงเชื่อถือได้					
9	สำหรับนักเรียนการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน					
10	นักเรียนมีความพร้อมที่จะพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ					
11	นักเรียนสามารถพูดตั้งคำถามเพื่อจะได้เข้าใจในเนื้อหาหนังสือได้ดีขึ้น					
12	เมื่อมีผู้ช่วยเหลือนักเรียนสามารถฟังและพูดอธิบายข้อคำถามได้					
13	นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ					
14	นักเรียนสามารถพูดสื่อสารความคิดเห็นของตัวเองได้อย่างเหมาะสม					
15	นักเรียนสามารถพูดขอความช่วยเหลือได้					
16	นักเรียนเห็นว่ากรพูดสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน					
17	นักเรียนสามารถเรียงลำดับการใช้คำเพื่อพูดส่งไปยังผู้ฟังได้อย่างถูกต้อง					
18	นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ					
19	นักเรียนฟังแล้วสามารถซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้เมื่อผู้พูดเปิดโอกาสให้สอบถาม					
20	การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักเรียน					
21	นักเรียนสามารถพูดบรรยายความรู้สึกได้					
22	นักเรียนสามารถพูดเพื่อขอข้อมูลและให้ข้อมูลได้					
23	นักเรียนสามารถพูดแนะนำตัวเองได้					

ตอนที่ 3 ศึกษาสภาพวิธีการสอนและสื่อการสอนที่นักเรียนต้องการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ

✚ โปรดระบุความต้องการในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษอื่น ๆ

ที่	รายการ	ระดับความต้องการ				
		1	2	3	4	5
	สภาพวิธีการสอนของครู (เนื้อหา)					
1	คำศัพท์ที่ใช้สอนพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน					
2	เนื้อหาที่เรียนมี คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบาย					
3	มีตัวอย่างบทสนทนาจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์					
4	เนื้อหาเกี่ยวกับข่าวในปัจจุบัน					
5	เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง					
6	เนื้อหาที่มีคำศัพท์ที่ยากจนเกินไป					
7	ครูออกแบบเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมที่นักเรียนเรียน					
8	เนื้อหาวิชาสอดคล้อง ครอบคลุมวัตถุประสงค์					
	สภาพวิธีการสอนของครู (กิจกรรมการเรียนการสอน)					
1	นักเรียนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ					
2	นักเรียนทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษก่อนการเรียน					
3	นักเรียนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่เข้าใจ					
4	นักเรียนมีความชอบในการเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกิจกรรมกลุ่ม					
5	นักเรียนมีความชอบกิจกรรมภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม					
6	นักเรียนมีความชอบกิจกรรมภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน					



แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน

เพื่อส่งเสริมความสามารในสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำอธิบาย ขอให้ผู้ตอบแบบประเมินตอบระดับความพึงพอใจด้านบรรยากาศ กิจกรรมการเรียน ประโยชน์ที่ได้รับ เพื่อให้ดำเนินโครงการเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ให้ตรงความคิดเห็นของนักเรียน

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

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
	ด้านบรรยากาศ					
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
3	บรรยากาศของการเรียนส่งเสริมการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ					
4	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษ					
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน					
	ด้านกิจกรรม					
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น					
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน					
	ด้านประโยชน์					
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
3	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					
4	การจัดการเรียนการสอนทำให้กล้าฟังและการพูดภาษาอังกฤษ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

หัวข้อวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบบประเมินการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชื่อหัวข้อวิจัย	การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสิรินทร์ธรา จุฑามณีพงษ์ นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาเทคโนโลยีศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินแบบร่างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด วิธีการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จนได้ร่างต้นแบบ (Prototype) ของรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ หรือ ส่งแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านการสอนภาษาอังกฤษ

ดังนั้น จึงใคร่ให้ท่านพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมเพื่อประเมินและรับรองรูปแบบพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยในลำดับต่อไป

หัวข้อวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุล ผู้เชี่ยวชาญ.....

วุฒิการศึกษา.....

.....

ตำแหน่ง / อาชีพปัจจุบัน.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมขององค์ประกอบ และต้นแบบของรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น

เกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสม โดยใช้วิธีการของ Rating Scale 5 ระดับ

5 = เหมาะสมมากที่สุด

4 = เหมาะสมมาก

3 = เหมาะสมปานกลาง

2 = เหมาะสมน้อย

1 = เหมาะสมน้อยที่สุด

หัวข้อวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	1	2	3	4	5
1. แนวคิดหลักการของรูปแบบ					
1.1 การนำแนวคิดมาใช้ในการพัฒนารูปแบบมีความเหมาะสม					
ข้อเสนอแนะ				
1.2 การบรรยายแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบมีความชัดเจน					
ข้อเสนอแนะ				
1.3 หลักการของรูปแบบมีความชัดเจนสอดคล้องกับแนวคิดที่นำมาใช้พัฒนารูปแบบ					
ข้อเสนอแนะ				
1.4 หลักการของรูปแบบสามารถนำไปใช้ได้จริง					
ข้อเสนอแนะ				
1.5 หลักการของรูปแบบสอดคล้องในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารได้					
ข้อเสนอแนะ				

หัวข้อวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	1	2	3	4	5
2.1 วัตถุประสงค์ของรูปแบบเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบ					
ข้อเสนอแนะ					
.....					
.....					
.....					
2.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจนสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังที่จะเกิดกับ ผู้เรียน					
ข้อเสนอแนะ					
.....					
.....					
.....					
2.3 วัตถุประสงค์มีประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร					
ข้อเสนอแนะ					
.....					
.....					
.....					
3. องค์ประกอบของรูปแบบ	ระดับความเหมาะสม				
3.1 องค์ประกอบของรูปแบบมีความครบถ้วนสามารถปฏิบัติได้จริง					
ข้อเสนอแนะ					
.....					
.....					
.....					
3.2 การกำหนดขั้นตอนของรูปแบบมีความเหมาะสม					
.....					
.....					
.....					

หัวข้อวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	1	2	3	4	5
3.2 ขั้นตอนของรูปแบบมีความน่าสนใจเหมาะสมกับการส่งเสริมทักษะ การสื่อสาร					
ข้อเสนอแนะ					
3.3 ขั้นตอนของรูปแบบเหมาะสมและเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมทักษะ การสื่อสาร					
ข้อเสนอแนะ					
4. ขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ	ระดับความเหมาะสม				
4.1 ขั้นตอนการสร้างความรู้ Construction	1	2	3	4	5
ข้อเสนอแนะ					
4.2 ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน Socialization	1	2	3	4	5
ข้อเสนอแนะ					
4.2 ขั้นตอนการประเมิน Evaluation					
ข้อเสนอแนะ					

โครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนของรูปแบบ	จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรม	กลไกองค์ประกอบ	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	เครื่องมือ
1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ Construction	1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมค้นคว้าข้อมูลร่วมกัน	1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม - การทบทวน (Stimulation) - การเรียนรู้คำศัพท์ - การจัดกลุ่มการเรียนรู้ - การเรียนรู้บทบาทสมมติ	- ผู้เรียนแบ่งหน้าที่ตัวละครในเกม - ตัวละครแต่ละตัวมีภารกิจที่แตกต่างกัน - การรู้คำศัพท์ - การบทบาทสมมติ	- จัดสภาพการเรียนรู้ให้เหมาะสมเพื่อจุดประสงค์ - ผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ - หน้าที่เป็นผู้บอกกิจกรรม พูดหรือเขียนอธิบายความรู้ - หน้าที่ช่วยอำนวยความสะดวก	- ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ ประโยคสนทนา - ผู้เรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม	- แผนการสอน - แบบทดสอบก่อนเรียน
2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน Socialization	1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการสื่อสารด้านการฟัง 2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะและฝึกทักษะการสื่อสารด้านการพูด 3. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร 4. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือร่วมมือผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน	2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) - การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน - เรียนรู้โดยทบทวนปฏิบัติ - ผู้เรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิด - ฝึกทักษะการฟัง - ฝึกทักษะการพูด 3. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) - แลกเปลี่ยนประสบการณ์	- การกิจประกอบคอมพิวเตอร์ให้สำเร็จโดยการผ่านด่านของ Vocabulary และ Conversation ไปก่อนจึงสามารถสะสมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อประกอบได้ - ฝึกการโต้ตอบคำถามที่อยู่ในการ์ด - ผู้เล่นฟังเพื่อนในกลุ่มช่วยกันพิจารณาว่าตอบถูกคำถามหรือไม่	- ใช้กลวิธีที่หลากหลายกระตุ้นความสนใจและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดแรงสนใจในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร - ใช้คำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับบทสนทนาในเกม - คอยชี้แนะและช่วยเหลือแนะนำในการเล่น - แจ้งกติกาการเล่นเกม	- ผู้เรียนจับกลุ่มโดยกำหนดลักษณะของสมาชิกในกลุ่มโดยมีผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อนอยู่กลุ่มเดียวกัน - วางแผนการเล่นเกมร่วมกันอย่างมีระบบ	- แผนการสอน - บอร์ดเกม - แบบประเมินทักษะการพูด-การฟัง - แบบสังเกตพฤติกรรม

โครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนการใช้ Applying	1.เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2.ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษสนทนาได้ตอบกับผู้อื่นได้	-มีการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันในกลุ่ม 4.กำหนดกิจกรรมแก้ปัญหาร่วมกัน -ร่วมทำภารกิจให้สำเร็จครบถ้วนตามเวลา -แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างกลุ่ม	-มีการโต้ตอบและสนทนาระหว่างการเล่นเกม -เนื้อหาภารกิจต่อคอมพิวเตอร์สำเร็จ ผู้เรียนเป็นผู้สรุปเนื้อหาการเรียนรู้และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถาม โต้ตอบกับตนเอง	-ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก -สรุปกิจกรรมให้กับผู้เรียน -ให้ข้อมูลสะท้อนกลับหลังจากผู้เรียนประเมินตนเอง -ประกาศผลผู้ชนะ	-ปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้ครบ ทันเวลาโดยผู้เรียนร่วม -นำความรู้ที่ได้มาใช้ในการสนทนาร่วมกัน -สะท้อนผลการเรียนรู้	-ใบงาน -แบบทดสอบหลังเรียน -แบบประเมินทักษะการฟัง -แบบประเมินทักษะการพูด
------------------------	---	--	--	---	--	--

ภาคผนวก ค
แผนการสอนและแบบประเมินทักษะ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ 4 รหัสวิชา อ32102
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2/2565 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 If only I know! เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

- ต 1.2 ม 4-6/1 สนทนาได้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียงตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/ เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม
- ต 1.2 ม 4-6/2 เลือกและใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายอย่างคล่องแคล่ว

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การฝึกทักษะการฟังและการพูด เกี่ยวกับตนเองในเรื่องต่างๆใกล้ตัว เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารช่วยการส่งต่อข้อมูล และรับส่งข้อมูลได้เป็นอย่างดีอีกทั้งยังสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งการสนทนาภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการเรียนภาษา กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการกลม

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ ความคิด

1. บอกคำศัพท์เกี่ยวกับการแนะนำตัวได้ (K)
2. บอกคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (K)

ด้านทักษะ กระบวนการ

1. สนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้ (P)
2. นักเรียนพูดนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ได้ (P)
3. นักเรียนปฏิบัติตามคำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่อ่านได้ (P)

ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

1. เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเวลาและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (A)

สาระการเรียนรู้

ด้านคำศัพท์

- คำกริยาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

Understand (เข้าใจ) Communicate (สื่อสาร) Conversation (การสนทนา) Socialize (สังสรรค์) Greeting (การทักทาย) Introduce (แนะนำตัว) Express (แสดงออก) Opinion (ความเห็น) Emotion (ความรู้สึก) Friendship (มิตรภาพ) Relationship (ความสัมพันธ์) Family (ครอบครัว) Community (ชุมชน)

ด้านไวยากรณ์

- กริยารูปอดีต (Past tense)

ด้านการสื่อสาร

- การฟังและพูดสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องสมมติหรือสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริงในปัจจุบัน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ให้กระบวนการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน SPASA ด้วยเทคนิค TAI)

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation)

1. ครูอธิบายขอบข่ายเนื้อหามาตรฐานตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมที่จะต้องปฏิบัติ เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน
2. ครูผู้สอนจัดสภาพการเรียนการสอนเพื่อจูงใจกระตุ้นผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิมให้ (TAI)
3. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 4- 5 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วย เก่ง กลาง อ่อน คละกัน โดยการสุ่มด้วยวิธีเล่นเกมวงล้อมหาสนุก (TAI)
4. ครูผู้สอนทบทวนคำศัพท์ผ่านกิจกรรม Pictionary เตรียมกระดาษและปากกาไว้ เพื่อใช้ในการวาดรูปภาพแบ่งทีมโดยกำหนดให้ผู้เล่นหนึ่งเป็น "ศิลปิน" และผู้อื่นเป็น "ผู้เดา" ให้ศิลปินเลือกคำศัพท์หรือประโยคที่จะวาดศิลปินจะต้องวาดภาพเพื่อให้ผู้เดาเดาคำตอบผู้เดาต้องพยายามเดาคำตอบภายในเวลาที่กำหนด ถ้าเดาถูกต้อง ทีมเดาจะได้คะแนน

ขั้นตอนที่ 2 จัดใช้กระบวนการเรียนรู้ (Processing)

1. ครูผู้สอนให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์ และบทสนทนา ผู้เรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนา (TAI) จากใบความรู้
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำความรู้จักกันภายในกลุ่ม (TAI) ด้วยการสนทนาเป็นภาษาอังกฤษ จากใบความรู้ และ ผีกออกเสียงตาม

3. ครูผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์และการออกเสียงภาษาอังกฤษในบทสนทนา ผู้สอนเปิดคำศัพท์ให้นักเรียนดูอีกครั้งและความหมายพร้อมทั้งนำเสนอบทสนทนาที่เกี่ยวข้อง

Conversation 1:

Person A: What do you like to do on weekends?

Person B: I enjoy playing basketball and hanging out with friends.

คำถาม:

What does Person B like to do on weekends?

Name one activity Person B mentioned.

Conversation 2:

Person A: How do you feel when you receive a good grade?

Person B: I feel proud and happy when I receive a good grade.

How does Person B feel when they receive a good grade?

Name one emotion Person B mentioned.

ส่วนที่ 2: การพูด ใช้ข้อมูลต่อไปนี้เพื่อตอบคำถามต่อไปนี้:

Name: Jack

Age: 15 years old

Favorite subject: Science

คำถาม:

What is his name?

How old is he?

What is his favorite subject?

หลังจากที่นักเรียนตอบคำถามเสร็จแล้ว ผู้สอนสามารถตรวจสอบคำตอบได้ด้านล่าง:

คำตอบ: Conversation 1:

Person B likes playing basketball and hanging out with friends.

One activity mentioned is playing basketball.

Conversation 2:

ส่วนที่ 1: การฟัง ฟังบทสนทนาต่อไปนี้แล้วตอบคำถามที่เกี่ยวข้อง:

Conversation 1:

Person A: What do you like to do on weekends?

Person B: I enjoy playing basketball and hanging out with friends.

คำถาม: What does Person B like to do on weekends?

Name one activity Person B mentioned.

Conversation 2:

Person A: How do you feel when you receive a good grade?

Person B: I feel proud and happy when I receive a good grade.

คำถาม:

How does Person B feel when they receive a good grade?

Name one emotion Person B mentioned.

ขั้นตอนที่ 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีการเรียนรู้กับลักษณะเนื้อหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนฝึกใช้ความรู้ด้วยการฝึกทักษะ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด

1. ครูผู้สอนใช้เกมกระดานที่เป็นสื่อช่วยในการจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียน
2. นักเรียนศึกษาการเล่นเกมนักครูผู้สอนแบ่งหน้าที่กันในเกม
3. นักเรียนฝึกฟังและพูดสลับกันไปมาในระหว่างเล่นเกมและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่คล่องในการเล่นเกมนัก
4. นักเรียนปฏิบัติภารกิจในเกมกระดานและทำการสังเกตเพื่อน ๆ ในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing)

1. นักเรียนจับคู่และออกมาแสดงบทบาทสมมติพูดแนะนำตัวกับเพื่อนและสลับคู่(TAI)
2. ครูและนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้จากคาบนี้ โดยการสลับการถามตอบบทสนทนา(TAI)

ขั้นตอนที่ 5. ขั้นการใช้ (Applying) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้มาใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาใช้ในการสนทนาทั้งการพูด และการฟังสรุปเนื้อหาการเรียนรู้และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถามโต้ตอบกับตนได้ ทำแบบฝึกหัด และแบบประเมินทักษะการฟัง พูด

1. ครูจับคู่นักเรียนแสดงบทบาทสมมติสนทนาแลกเปลี่ยนการฟังและการพูด (TAI)
2. นักเรียนแต่ละคู่แต่งประโยคที่มี Stative verbs
3. นักเรียนแต่ละคู่สร้างบทสนทนาที่มี Stative verbs และ Action verbs อยู่ในบทสนทนา

4. นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมุติหน้าห้อง
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เกมกระดาน |

หลักฐานการเรียนรู้

ใบงานเรื่อง That me
การแสดงบทบาทสมมุติ
การประเมินตนเอง
การประเมินเพื่อน
การประเมินจากผู้สอน

การประเมินผลและวัดผล
แบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือ (ประเมินตนเอง)

ชื่อ.....

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของนักเรียนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มเป็นอย่างดีดีมาก	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มเป็นอย่างดี	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มบ้าง	<input type="checkbox"/> ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่ม
2. ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์และภายในเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์ แต่ส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่สมบูรณ์ แต่ส่งภายในเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จสมบูรณ์ และส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด
3. ความร่วมมือในการทำงาน	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานดีมาก	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานดี	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานปานกลาง	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานน้อย
4. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจนมากและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีดีมาก	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดี	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นค่อนข้างน้อย และไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ปานกลาง	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นน้อย
5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างมาก และสามารถสรุป เสนอทางเลือกในการแก้ไข ปัญหาได้ดีมาก	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมาก และระบุจุดแข็ง-จุดอ่อนของหลักฐานได้แย่งได้ดี	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปานกลาง	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นน้อย
รวม 5 ข้อ คะแนน				

ชื่อผู้ประเมิน.....

วัน/เดือน/ปี.....

เกณฑ์การประเมินการทำงานแบบร่วมมือ (ประเมินเพื่อน)

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของเพื่อนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มเป็นอย่างดีดีมาก	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มเป็นอย่างดี	<input type="checkbox"/> ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่มบ้าง	<input type="checkbox"/> ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อนและคนในกลุ่ม
2. ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์และภายในเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์ แต่ส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่สมบูรณ์ แต่ส่งภายในเวลาที่กำหนด	<input type="checkbox"/> ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จสมบูรณ์ และส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด
3. ความร่วมมือในการทำงาน	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานดีมาก	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานดี	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานปานกลาง	<input type="checkbox"/> ให้ความร่วมมือในการทำงานน้อย
4. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจนมากและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดี	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นค่อนข้างน้อย และไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ปานกลาง	<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นน้อย
5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างมาก และสามารถสรุป เสนอทางเลือกในการแก้ไข ปัญหาได้ดีมาก	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมาก และระบุจุดแข็ง-จุดอ่อนของหลักฐานได้แย่งได้ดี	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปานกลาง	<input type="checkbox"/> รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นน้อย
รวม 5 ข้อ คะแนน				

แบบประเมินการทำงานแบบจุ่มมือ (ประเมินเพื่อน)

วิชา.....

	ชื่อ-สกุล	การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ความร่วมมือในการทำงาน	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	รวม
1							
2							
3							
4							
5							

ชื่อผู้ประเมิน.....

วัน/เดือน/ปี.....

แบบประเมินการทำงานแบบร่วมมือ (ครูประเมินนักเรียน)

วิชา.....

	ชื่อ-สกุล	การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ความร่วมมือในการทำงาน	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	รวม
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

ชื่อผู้ประเมิน.....

วัน/เดือน/ปี.....

เกณฑ์การประเมินการพูด (ครูประเมินนักเรียน)

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของนักเรียนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. เนื้อหา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเกือบทุกครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเป็นบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารน้อยมาก
2. ความเข้าใจคำพูดของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดบางส่วนของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาได้น้อยมาก
3. ความสามารถในการทำให้คู่สนทนาเข้าใจ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เล็กน้อย
4. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดมีปัญหาบางครั้งในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาผิดพลาดหลายครั้ง
5. ความคล่องแคล่ว	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดชัดเจน ไม่ลังเลในการออกเสียงและใช้เสียงสูง-ต่ำ เป็นไปตามธรรมชาติ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลอยู่บ้าง และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำเล็กน้อย	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลและมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลบ่อยมาก และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำมาก
รวม 5 ข้อ คะแนน				

แบบประเมินการพูด (ครูประเมินนักเรียน)

วิชา.....

	ชื่อ-สกุล	เนื้อหา	ความ เข้าใจ คำพูด ของคู่ สนทนา	ความสามารถ ในการทำให้คู่ สนทนาเข้าใจ	ความ ถูกต้อง ของ ภาษาที่ ใช้	ความ ชัดเจน	รวม
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

ชื่อผู้ประเมิน.....

วันที่.....

เกณฑ์การประเมินการพูด (ครูประเมินนักเรียน)

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของนักเรียนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. เนื้อหา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเกือบทุกครั้ง	ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเป็นบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารน้อยมาก
2. ความเข้าใจคำพูดของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดบางส่วนของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาได้น้อยมาก
3. ความสามารถในการทำให้คู่สนทนาเข้าใจ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เล็กน้อย
4. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดมีปัญหาบางครั้งในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาผิดพลาดหลายครั้ง
5. ความคล่องแคล่ว	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดชัดเจน ไม่ลังเลในการออกเสียงและใช้เสียงสูง-ต่ำ เป็นไปตามธรรมชาติ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลืงเลอยู่บ้าง และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำเล็กน้อย	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลืงเลและมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลืงเลบ่อยมาก และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำมาก
รวม 5 ข้อ คะแนน				

เกณฑ์การประเมินการพูด (ครูประเมินนักเรียน)

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของนักเรียนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. เนื้อหา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเกือบทุกครั้ง	ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเป็นบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารน้อยมาก
2. ความเข้าใจคำพูดของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดบางส่วนของคู่สนทนา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดเข้าใจคำพูดของคู่สนทนาได้น้อยมาก
3. ความสามารถในการทำให้คู่สนทนาเข้าใจ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดสื่อสารให้คู่สนทนาเข้าใจได้เล็กน้อย
4. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาถูกต้องเกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> ผู้พูดมีปัญหาบางครั้งในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษา	<input type="checkbox"/> ผู้พูดใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาผิดพลาดหลายครั้ง
5. ความคล่องแคล่ว	<input type="checkbox"/> ผู้พูดพูดชัดเจน ไม่ลังเลในการออกเสียงและใช้เสียงสูง-ต่ำ เป็นไปตามธรรมชาติ	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลอยู่บ้าง และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำเล็กน้อย	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลและมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำบางครั้ง	<input type="checkbox"/> ผู้พูดลังเลบ่อยมาก และมีปัญหาในการออกเสียงและ/หรือการใช้เสียงสูง-ต่ำมาก
รวม 5 ข้อ คะแนน				

แบบประเมินการพูด (ครูประเมินนักเรียน)

วิชา.....

	ชื่อ-สกุล	เนื้อหา	ความ เข้าใจ คำพูด ของ สถานที่	ความสามารถ ในการทำให้อู่ สถานที่เข้าใจ	ความ ถูกต้อง ของ ภาษาที่ ใช้	ความ ชัดเจน	รวม
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

ชื่อผู้ประเมิน.....

วัน/เดือน/ปี.....

เกณฑ์การประเมินการฟัง (ครูประเมินนักเรียน)

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมของนักเรียนโดย ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1.ความเข้าใจ	<input type="checkbox"/> สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เป็นส่วนใหญ่	<input type="checkbox"/> สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เล็กน้อย	<input type="checkbox"/> ตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้น้อยมาก
2. การจับใจความสำคัญ	<input type="checkbox"/> จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เกือบทั้งหมด	<input type="checkbox"/> จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เล็กน้อย	<input type="checkbox"/> จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้น้อยมาก
3. การรู้ความหมายคำศัพท์	<input type="checkbox"/> รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	<input type="checkbox"/> รู้ความหมายคำศัพท์โดยส่วนใหญ่และชัดเจน	<input type="checkbox"/> รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อย	<input type="checkbox"/> รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อยและไม่ชัดเจน
4. การปฏิบัติตามคำสั่ง	<input type="checkbox"/> ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องและตลอดแล้ว	<input type="checkbox"/> ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องแต่ค่อนข้างช้า	<input type="checkbox"/> ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อยถูกต้องและค่อนข้างช้า	<input type="checkbox"/> ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องน้อยมาก
รวม 4 ข้อ 16 คะแนน				

แบบประเมินการฟัง (ครูประเมินนักเรียน)

วิชา.....

	ชื่อ-สกุล	ความเข้าใจ	การจับใจความสำคัญ	การรู้ความหมายคำศัพท์	การปฏิบัติตามคำสั่ง	รวม
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

ชื่อผู้ประเมิน.....

วัน/เดือน/ปี.....



ภาคผนวก ง

เกมกระดานตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน

VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY

VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY

VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY

VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY

VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY VOCABULARY

VOCAB DECK

MISSION CONCAB

COMPUTER BLACK CARD COMPUTER BLACK CARD

COMPUTER BLACK CARD COMPUTER BLACK CARD

กระดานกลางสำหรับวางการ์ดต่างๆ

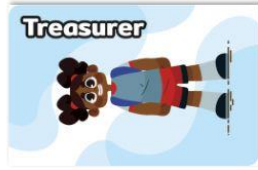
COMPUTER

MISSION CONCAB

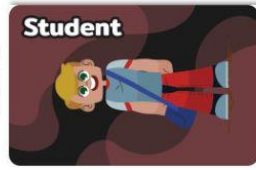
VOCABULARY ANSWER CHARACTER



Character-05



Character-04



Character-10



Character-03



Character-09



Character-02



Character-08



Character-01



Character-07



Back-Card-06



Character-06



การ์ดตัวละคร



Back-Card-05



การ์ดคำตอบ-01



การ์ดคำตอบ-02



การ์ดคำตอบ-03



การ์ดคำตอบ-04



การ์ดคำตอบ-08



การ์ดคำตอบ-09



การ์ดคำตอบ-10



การ์ดคำตอบ-11



การ์ดคำตอบ-12



การ์ดคำตอบ-16



การ์ดคำตอบ-17



การ์ดคำตอบ-18



การ์ดคำตอบ-19



การ์ดคำตอบ-20



Back-Card-01



คำถาม - 01



คำถาม - 02



คำถาม - 03



คำถาม - 04



คำถาม - 10



คำถาม - 11



คำถาม - 12



คำถาม - 13



คำถาม - 14



คำถาม - 20



คำถาม - 21



คำถาม - 22



คำถาม - 23



คำถาม - 24



คำถาม - 30



คำถาม - 31



คำถาม - 32



คำถาม - 33



คำถาม - 34

กติกา

อุปกรณ์

1. การ์ดตัวละคร 5 ใบ
2. การ์ดรูปภาพ Vocabulary 30 ใบ
3. การ์ด Conversation 36 ใบ
4. การ์ดคำตอบ Conversation 28 ใบ
5. การ์ด Vocabulary 30 ใบ
6. การ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 30 ใบ
7. เฉลย 2 ใบ
8. บอร์ดสำหรับเล่นเกม



เป้าหมาย

ให้ทุกคนร่วมกันทำการกิจกรรมคอมพิวเตอร์ให้สำเร็จ โดยต้องผ่านด่านของ Vocabulary และ Conversation ไปก่อนจึงค่อยสะสมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อประกอบคอมพิวเตอร์ให้ได้

การแลกเปลี่ยนการ์ดขึ้นส่วนของประกอบคอมพิวเตอร์

Leader

สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดได้เท่ากับ Second เท่านั้น

Second

สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดได้เท่ากับ Leader และ Secretary เท่านั้น

Secretary

สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดได้เท่ากับ Second และ Treasurer เท่านั้น

Treasurer

สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดได้เท่ากับ Secretary และ Student เท่านั้น

Student

สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดได้เท่ากับ Treasurer เท่านั้น

หากผู้เล่นบิ๊ยกอย่าง 5 คน ให้เอาสิ่งนี้ไปขอยุ่ลออก

วิธีการเล่น

1. แจกการ์ดตัวละครให้ผู้เล่นเกมแต่ละคน
2. แจกการ์ดคำตอบของบทสนทนาให้ผู้เล่นเกมทุกคนเท่า ๆ กัน
3. เมื่อได้การ์ดมาเรียบร้อยแล้ว จะเริ่มเล่นเกม Vocabulary ก่อนโดย
 - 3.1. กระดาษการ์ดรูป Vocabulary
 - 3.2. แจกการ์ดคำศัพท์ คนละ 1 ใบ
 - 3.3. ใครที่ทำได้ตรงก่อน คนนั้นจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้

(ทุกคนช่วยกันพิจารณาว่ารูปตรงกับการ์ด Vocabulary หรือไม่ หากเสียงส่วนมากบอกว่าไม่ตรงให้ทำการหาใหม่)

4. เมื่อได้ผู้ชนะจากเกม Vocabulary แล้วจึงจะเล่นเกม Conversation

4.1 ให้ผู้ชนะจากเกมแรกสุ่มคำถามขึ้นมา 1 ใบ

4.2 ให้ผู้เล่นแต่ละคนเลือกคำถามที่คิดว่าดูง่ายกว่าให้หน้าตัวเอง

และให้ผู้เล่นเลือก ถ้า

- ผู้ชนะเลือกการ์ดของตนเองแล้วถูก

จะสามารถสุ่มการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ 2 ใบ

- ผู้ชนะเลือกการ์ดของเพื่อนแล้วถูก रिได้ 1 ใบ

- ถ้าไม่ถูกจะไม่สามารถสุ่มการ์ดได้

หมายเหตุ : หากเจอการ์ดทอง ให้เลือกผู้เล่นที่จะตอบคำถามแบบโต้ตอบกันได้ใบนี้

5. เมื่อสุ่มการ์ดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แล้ว จะต้องรวมชิ้นส่วน Black card

ให้ครบทั้งหมด 4 ชิ้น โดย

5.1 Monitor White card 3 ใบ = Monitor Black card

5.2 Mouse White card 3 ใบ = Mouse Black card

5.3 Keyboard White card 3 ใบ = Keyboard Black card

5.4 CPU card + GPU card + Mainboard card

+ Power Supply card + Storage card = PC Black card

6. เมื่อเสร็จแล้วให้ผู้เล่นที่ตอบคำถาม Vocabulary แยกการ์ดที่ถูกต้องเก็บไว้

ส่วนผู้เล่นที่ตอบไม่ทันให้นำการ์ด Vocabulary ไปไว้ใต้กองการ์ดเช่นเดิม

และแยกการ์ด Conversation ที่ตอบถูกไว้เช่นกัน

7. ผู้เล่นสามารถขอการ์ดเพื่อแลกกันเพื่อช่วยกันประกอบคอมพิวเตอร์ได้

ตามกฎการแลกเปลี่ยนการ์ด

8. หากประกอบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เสร็จสิ่งของหมดจึงถือว่าภารกิจสำเร็จ

Leader เท่านั้นที่สามารถดูเฉลยได้ หากเล่นไปไม่เสร็จการไม่ตรงให้จะต้องทำการเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ต้น !!!

MISSION CONCAB

นักเรียน ๆ มาช่วยกันทำการกิจเร็ว !
ภารกิจประกอบคอมพิวเตอร์โดยต้องเก็บสะสมชิ้นส่วนต่าง ๆ
เพื่อมาประกอบคอมพิวเตอร์ แต่ทว่ามันไม่ง่ายอย่างนั้นนะสิ
เพราะต้องผ่านด่านของ Vocabulary และ Conversation
ไปให้ได้ มาพิชิตภารกิจไปด้วยกัน!



MISSION CONCAB

MISSION CONCAB

นักเรียน ๆ มาช่วยกันทำภารกิจเร็ว !
 ภารกิจประกอบพิวเตอร์โดยต้องเก็บสะสมชิ้นส่วนต่าง ๆ
 เพื่อมาประกอบคอมพิวเตอร์ แต่ว่ามันไม่ง่ายอย่างนั้นนะสิ
 เพราะต้องผ่านด่านของ Vocabulary และ Conversation
 ไปให้ได้ มาพิชิตภารกิจไปด้วยกัน!



เฉลย



Appropriate



Character



Identify



Scientific



Ambitious



Cautious



Limit



Personality



Reliable



Energetic



Generous



Helpful

<p>Does I enjoy biology classes, its applying for medical school.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer Oh, that's very logical!</p>	<p>What are you looking at?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer Your dad. He's always so neat and tidy.</p>	<p>How do you know so much about science?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer I like to learn. I've always been curious about the world around me.</p>	<p>Marcus seems to be under a bit of stress these days. Think something happened to him?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer The logical explanation is he's stressed about final exams.</p>	<p>Would you all like some coffee? I baked cookies.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer That's so sweet of you.</p>	<p>What kind of books do you have a preference for?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer I like fantasy novels best.</p>
<p>What is your major about?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer It's about how to identify an individual and how writing papers.</p>	<p>Why is John the best person to clean the classroom?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer He's the nicest person in the class.</p>	<p>Why am I in trouble?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer You were eating off in class.</p>	<p>My grades in math are terrible. I'm so stupid.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer Don't say that. We just are class. You can do better if you try just a little harder.</p>	<p>My little brother is so annoying, all he does is cry.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer Don't say that. He's just a baby. I think he's cute.</p>	<p>I'm certain I belong in the restaurant industry.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer I agree. You have to cook, and you're very good at it!</p>
<p>How did your performance go?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer They and my traditional tea ceremony was delightful!</p>	<p>What do you think of the new physics teacher?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer I like him. He seems like a real intellectual.</p>	<p>Congratulations! You are a finalist for the award. The award will be chosen by next month.</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer Thank you so much! I'm happy to be a candidate for such an exciting award.</p>	<p>Q: It really went to have some more your students. What kind of computer are you using? A: _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer It's pretty outgoing, so he's always having friends over.</p>	<p>Q: Do you have book for in this area? I'm trying to buy the white one. A: _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer Sorry, we sold the last one. I can order it for you.</p>	<p>Q: What year's called this the room. Please identify yourself at the back of the interview. A: _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer That it, I'll be called in at random!</p>
<p>How did it go so close?</p>  <p>QUESTION</p> <p>Answer That's just how there nothing much happens now.</p>	<p>Q: I just applied for three different jobs. How did you go? A: That's great. _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer That's great. You don't want to quit your options.</p>	<p>Q: Do you think it'd be a good teacher? A: With your personality. _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer With your personality, I think you'd do a great job.</p>	<p>Q: Hey, those numbers look a bit odd. Let's run the experiment again. A: _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer I agree. It's the only way to be confident about it.</p>	<p>Q: Is the book that I'm usually really useful. A: Absolutely. _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer Absolutely. The book for the student will come in 10 minutes.</p>	<p>Q: Remember to wear appropriate footwear in the gym. A: _____</p>  <p>SPECIAL QUESTION</p> <p>Answer Oh, I'll wear my sneakers!</p>

 Back-Card-03	 Vocab-01	 Vocab-02	 Vocab-03	 Vocab-04
 Vocab-07	 Vocab-08	 Vocab-09	 Vocab-10	 Vocab-11
 Vocab-14	 Vocab-15	 Vocab-16	 Vocab-17	 Vocab-18
 Vocab-21	 Vocab-22	 Vocab-23	 Vocab-24	 Vocab-25
 Back-Card-04	 Vocab-Pic-01	 Vocab-Pic-02	 Vocab-Pic-03	 Vocab-Pic-04
 Vocab-Pic-08	 Vocab-Pic-09	 Vocab-Pic-10	 Vocab-Pic-11	 Vocab-Pic-12
 Vocab-Pic-16	 Vocab-Pic-17	 Vocab-Pic-18	 Vocab-Pic-19	 Vocab-Pic-20
 Vocab-Pic-24	 Vocab-Pic-25	 Vocab-Pic-26	 Vocab-Pic-27	 Vocab-Pic-28





ประวัติผู้เขียน

