



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน
เป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิทยานิพนธ์

ของ

จุฑารัตน์ นนธิราช

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา
พฤษภาคม 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน
เป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิทยานิพนธ์

ของ

จุฑารัตน์ นนธิราช

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

พฤษภาคม 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

DEVELOPMENT OF ACTIVITY PACKAGE FOR LEARNING ENGLISH VOCABULARY
BASED ON TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) AFFECTING PRATHOM SUKSA 5
STUDENTS' ATTITUDES AND LEARNING ACHIEVEMENT

BY

CHUTHARAT NONTIRACH

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

November 2023

All Rights Reserved by Sakon Nakhon Rajabhat University



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์ จุฑารัตน์ นนธิราช

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพลินพิศ ธรรมรัตน์) (ดร.พภาพรณ วัฒนานาม) ประธานที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

.....กรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยา ภาวะบุตร) แต่งตั้งเพิ่มเติม (ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ) กรรมการที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

.....กรรมการสอบ
(ดร.รุปนีย์ นารี) ผู้ทรงคุณวุฒิ

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรับรองแล้ว

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยา ภาวะบุตร)
รักษาการแทนประธานหลักสูตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

เมื่อวันที่ 17 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้
การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อ เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความความกรุณา
ความช่วยเหลือ ความร่วมมือ และกำลังใจอย่างดียิ่งจากคณะกรรมการ ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีส่วนทำให้วิทยานิพนธ์
ฉบับนี้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.พกาพรณ วัฒนนาม ประธานที่ปรึกษา
และดร.กฤษณ์ทรัพย์ ดอกคำ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความเมตตา ดูแลเอาใจ
ใส่ให้คำชี้แนะ แก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนให้กำลังใจ เพื่อให้วิทยานิพนธ์
ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี อาจารย์ ดร.พรพิมล
ศิรินา นางสาวสุธาทิ ศิลาลัง นางสาวสลิตตา วงศ์ษาพาน และนางสาวปภาวรินทร์ มุ่งคุณ
ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติม และให้กำลังใจจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความ
ถูกต้องและเหมาะสม

ขอขอบพระคุณ ปิตา มารดา และนางสาวลดาวัลย์ งามแสง ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
ที่ได้เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยอย่างเต็มที่ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันใดที่ได้รับจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็น
เครื่องบูชาพระคุณของปิตา มารดา บวรพจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่คอยให้ความ
ช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตลอดมา

จุฑารัตน์ นนธิราช

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ผู้วิจัย	จุฑารัตน์ นนธิราช
กรรมการที่ปรึกษา	ดร.พกาพรรณ วัฒนานาม ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ
ปริญญา	ค.ม. (การวิจัยและพัฒนาการศึกษา)
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอโคกโพธิ์ไชย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษา สกลนคร เขต 2 ซึ่งมีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 171 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 18 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.81/82.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมอยู่ในระดับมาก
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) เจตคติ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

TITLE	Development of Activity Package for Learning English Vocabulary Based on Team Game Tournament (TGT) Affecting Prathom Suksa 5 Students' Attitudes and Learning Achievement
AUTHOR	Chutharat Nonthirach
ADVISORS	Dr.Pakapan Wananam Dr.Ruethaisap Dokkham
DEGREE	M.Ed. (Educational Research and Development)
INSTITUTION	Sakon Nakhon Rajabhat University
YEAR	2023

ABSTRACT

The purposes of this research included the following: 1) To develop the activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament (TGT) affecting Prathom Suksa 5 students' the attitudes and learning achievement to contain the established efficiency criteria of 80/80, 2) To study the attitude of the students who were taught through the activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament developed by the researcher, and 3) To compare the students' learning achievements possessed before and after learning through the activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament. The population of the study consisted of 171 Prathom Suksa 5 students who were studying in the first semester of 2023 academic year at the schools of the Educational Network Group 2, Nikhom Nam Un District, under the jurisdiction of the Office of Sakon Nakhon Primary Educational Service Area 2. The samples were 18 Prathom Suksa 5 students who had enrolled in the first semester of 2023 academic year at Chumchon Ban Nong Pling School, the Office of Sakon Nakhon Primary Educational Service Area 2. They were gained through cluster random sampling technique. The instruments employed in the study were composed of 1) the activity package of learning English vocabulary based on Team Game Tournament for Prathom Suksa 5 students, 2) a

multiple-choice achievement test that included 30 questions, and 4 choices in each question, and 3) a questionnaire of 25 questions which were constructed to explore the students' attitudes toward learning English. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and dependent t –test.

The results were as follows:

1. The activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament affecting Prathom Suksa 5 students' the attitudes and learning achievement had the efficiency of 80.81/82.41 which was higher than the established criteria of 80/80.

2. After learning through the developed activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament affecting Prathom Suksa 5 students' attitudes and learning achievement, Prathom Suksa 5 students' attitudes toward learning English were at the high level.

3. After learning through the developed activity package for learning English vocabulary based on Team Game Tournament affecting Prathom Suksa 5 students' attitudes and learning achievement, Prathom Suksa 5 students' learning achievement was significantly higher than before at .01 statistical level.

Keywords: Activity package, Team Game Tournament (TGT), attitude, learning achievement

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามของการวิจัย	6
ความมุ่งหมายของการวิจัย	7
สมมติฐานของการวิจัย	7
ความสำคัญของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง	9
ระยะเวลาในการวิจัย	9
กรอบแนวคิดการวิจัย	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	14
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	21
การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (Team –Game –Tournament)	34
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	51
เจตคติ	68
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	78
3 วิธีดำเนินการวิจัย	87
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	87
วิธีดำเนินการวิจัย	88
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	89
การเก็บรวบรวมข้อมูล	97

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูล	98
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	98
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) และการ หาประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียน	103
การประเมินเจตคติของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่มี ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	105
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้ด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม (TGT)	112
5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	113
ความมุ่งหมายของการวิจัย	113
สมมติฐานของการวิจัย	114
ขอบเขตของการวิจัย	114
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	115
การเก็บรวบรวมข้อมูล	115
การวิเคราะห์ข้อมูล	116
สรุปผลการวิจัย	116
อภิปรายผลการวิจัย	117
ข้อเสนอแนะ	120
บรรณานุกรม	121
ภาคผนวก	135

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือ รายนาม ผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือขอความ อนุเคราะห์ขอเก็บรวบรวมข้อมูล	137
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	147
ภาคผนวก ค ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ	221
ประวัติย่อของผู้วิจัย	233

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงตัวอย่างการแบ่งกลุ่มการแข่งขันทางวิชาการของ Salavin.....	42
2 การดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	90
3 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และ พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	93
4 การแสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนน จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม (TGT)	104
5 ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)	105
6 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT).....	107

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
7 แสดงค่า t-test จากคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ก่อนเรียน และหลังเรียน	112
8 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ	223
9 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ...	225
10 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน	227
11 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)	228

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	กรอบแนวคิดการวิจัย	10
2	แสดงรูปแบบการจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขันของสลาวิน	44
3	สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย	88

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคน ที่รัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัยให้มีความเจริญก้าวหน้าในทุกด้าน เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะและสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีพร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุขอันจะนำไปสู่เสถียรภาพ และความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาประเทศในเวทีโลก ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด และเนื่องจากแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับเดิมได้สิ้นสุดลง กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและการพัฒนาประเทศ (แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560, หน้า ก) ดังที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมายที่มุ่งพัฒนาเด็กให้มีความรู้ควบคู่กับความเป็นสากล และมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งการพัฒนานักเรียนให้เท่าทันความเป็นสากลนั้นควรให้ความสำคัญกับทักษะความรู้ด้านภาษาที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระ คือ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี และ 8) ภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ยังกำหนดให้มีกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศในหลักสูตร ซึ่งวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่นักเรียนทุกระดับชั้นจะต้องได้รับการจัดการ

เรียนการสอนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมุ่งหวังให้นักเรียนมีคุณภาพในการใช้ทักษะภาษาต่างประเทศ เมื่อจบการศึกษาระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 คำ – 1,200 คำ (กระทรวงศึกษาธิการ 2560, หน้า 224)

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบัน เพราะว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแสวงหาความรู้ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการสร้าง ความเข้าใจต่อประเพณีวัฒนธรรม ด้านการค้าขายและธุรกิจ รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มประชาคมอาเซียนและต่างประเทศทั่วโลก เมื่อมีความหลากหลายและแตกต่างทางประเพณีวัฒนธรรม ย่อมตระหนักถึงการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ภาษาที่เป็นสื่อกลางเพื่อแสดงความเข้าใจต่อกันนั่นก็คือ ภาษาอังกฤษ เพราะทั่วโลกจะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล และภาษาในการติดต่อสื่อสารกับประเทศที่ไม่ได้พูดภาษาเดียว จะเห็นได้ว่าการที่จะสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ จำเป็นต้องสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ที่ไม่ใช่เพียงแค่ภาษาไทยเท่านั้น (ครูอัฟเตดตอทคอม, 2561, ออนไลน์ อ้างถึงใน ภราดร สุขพันธ์, 2561, หน้า 90)

สรุปได้ว่า การศึกษาในปัจจุบันมีการพัฒนาคนในประเทศชาติให้มีความก้าวหน้าเพื่อให้เท่าเทียมกับโลกปัจจุบัน จึงกำหนดให้มีการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในการพัฒนาการศึกษาของนักเรียนทุกระดับชั้นกำหนดให้มีการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาที่สองก็คือภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษถูกใช้เป็นภาษากลางในทุกสถานการณ์ของคนต่างภาษาใช้ในการสื่อสารกัน ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษให้บรรลุความมุ่งหวังตามหลักสูตรผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามคุณภาพที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือที่จะนำพานักเรียนไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการที่จำเป็นสำหรับนักเรียน ได้แก่ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์ และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง การบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 4, 25)

ในโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก อีกทั้งยังตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก มุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าใจองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นรวมถึงการมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 220) จึงจำเป็นอย่างยิ่งในการคำนึงถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เท่าทันสถานการณ์ในปัจจุบัน เพื่อให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ในตัวนักเรียน ตามหลักการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายปฏิรูประบบการศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนโดยเฉพาะทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาตน ซึ่งนำไปสู่ขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังที่ เบญจวรรณ พงศ์มธุวาน (2544, หน้า 2) กล่าวว่า กระทรวงศึกษาธิการ ได้แนะแนวทางการจัดการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และใช้กิจกรรมต่าง ๆ หลากหลายชนิดเข้ามาช่วยในการดำเนินการสอน โดยครูผู้สอนต้องคำนึงถึงความสามารถ ความถูกต้องเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน สอดคล้องกับทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 เกี่ยวกับทักษะด้านภาษาอังกฤษ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะภาษาอังกฤษจะช่วยให้เด็กไทยสามารถค้นคว้าหาข้อมูลและติดตามความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ เทคโนโลยี และวิทยาการด้านต่าง ๆ ได้จากทั่วโลก และควรเริ่มเรียนภาษาอังกฤษหรือภาษาที่สองในช่วงต้น ๆ ของชีวิต เพราะเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมในการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ภาษามีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับกระบวนการเรียนภาษาตามคำกล่าวของ ทิศนา ขัมมณี (2556, หน้า 126) ซึ่งกล่าวว่า เป็นการมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางภาษา ครูควรนำ

กระบวนการเรียนภาษาตามขั้นตอนต่อไปนี้ ไปใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่

- 1) การทำความเข้าใจสัญลักษณ์ รูปภาพ สื่อ และเครื่องหมาย ในขั้นนี้ครูควรสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และสำนวนต่าง ๆ
- 2) การสร้างความคิดรวบยอด ในขั้นนี้ ครูควรให้ผู้เรียนรู้จักการเชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา อันจะช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจและมองเห็นภาพรวมเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- 3) การสื่อความหมาย ความคิด ในขั้นนี้ ครูควรสอนให้ผู้เรียนฝึกการถ่ายทอดภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจ โดยเฉพาะ การฝึกการสนทนาและสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ และ
- 4) การพัฒนาความสามารถ ในขั้นนี้ ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้การเรียนรู้ตามขั้นตอนต่าง ๆ คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งรูปแบบและกระบวนการเรียนรู้เหล่านี้จะเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้อย่างมีความหมาย และมีประสิทธิภาพสูงสุด (พาสนา จุลรัตน์, 2561, หน้า 2374 – 2375)

Stewik (2001, p. 2 อ้างถึงใน ดลวรรณ พงวิพาท, 2554, หน้า 20) ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น การเรียนรู้คำศัพท์ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ซึ่งความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วย 1) เสียง 2) โครงสร้าง และ 3) คำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามข้อนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ 1) ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ 2) ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้น ๆ ได้ และ 3) ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ชีรวรา ปลาตะเพียนทอง (2562, หน้า 3) กล่าวว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้จะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ก็เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะคำศัพท์สามารถช่วยให้นักเรียนมีความรู้ เข้าใจข้อมูลเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตามการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนในระดับศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอเนินขาม ยังมียังปัจจัยสำคัญบางประการที่เป็นข้อจำกัดในผลสัมฤทธิ์ที่อยู่ในระดับไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐาน ถึงแม้ว่าจะมีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างครบถ้วนก็ตาม

จากรายงานผลประเมินตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าร้อยละของนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2565 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 57.59 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่สถานศึกษากำหนดคือ ร้อยละ 80 (รายงานผลการประเมินตนเอง โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง, 2565, หน้า 30) แสดงให้เห็นว่าทักษะการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษของสถานศึกษา

จากสภาพปัญหาของการเรียนและความสำคัญของวิชาภาษาต่างประเทศ ข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง พบว่ามีสาเหตุมาจากการขาดทักษะภาษาอังกฤษระดับเริ่มต้น นักเรียนไม่รู้จักคำศัพท์ ไม่สามารถอ่านและแปลความหมายของคำศัพท์ได้ แม้ว่าครูจะเคยจัดกิจกรรมการสอนไปแล้วก็ตาม ผู้วิจัยจึงเห็นว่าเมื่อได้รับการถ่ายทอดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากครูผู้สอน แต่ยังขาดกระบวนการนำคำศัพท์ไปใช้ผู้เรียนก็ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้นอกจากนี้ บริบทการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง และโรงเรียนในระดับศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอเนินกุ่มน้ำออน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 จากการสอบถามพบว่า ครูที่จบการศึกษาในสาขาวิชาภาษาอังกฤษโดยตรง มีอย่างจำกัด เพียงโรงเรียนละ 1 ถึง 2 อัตราเท่านั้น ซึ่งไม่เพียงพอกับจำนวนชั้นเรียนที่ต้องการครูสอนครบชั้นตามรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา ดังนั้น หากต้องการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีความทั่วถึงต่อนักเรียนทุกระดับชั้น ควรมีชุดกิจกรรมที่ครบถ้วนในการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะในการทำกิจกรรมเท่านั้น และผู้วิจัยยังมีความเห็นว่าการที่จะทำให้ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้นนอกจากเนื้อหาในชุดกิจกรรมแล้ว ควรนำเทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจกับผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นในการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนมีมากมายหลายวิธีสำหรับเทคนิคการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ มารวมกลุ่มกัน ในอัตรา 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลสำคัญและสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ (Salavin, 1987, pp. 23 – 26 อ้างถึงใน อนุชา แสนราช, 2562, หน้า 3) สอดคล้องกับ วัฒนาพร ระบุบุทซ์ (2545 อ้างถึงใน สาริส สาระวัตร, 2565, หน้า 3) กล่าวว่า

การร่วมมือกันเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่ม (TGT) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่ม มีลักษณะคล้ายวิธีการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ เพียงแต่มีการใช้เกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้สมาชิกทุกคนช่วยกันในการเตรียมตัวเพื่อแข่งขันเกมที่ผู้สอน กำหนดตามใบงานและอธิบายวิธีการแก้ปัญหาโจทย์ต่าง ๆ ให้ทุกคนในกลุ่มมีความเข้าใจ เนื้อหาบทเรียนนั้น ๆ

จากการศึกษางานวิจัยของ อภิญา รังวัดสา และรัฐสาร เลหาสุโยธิน (2566, หน้า 14) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และงานวิจัยของ เห็นได้ว่าผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้นจากการทำ กิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เมื่อมีการแข่งขัน เกิดขึ้น

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการ แก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ของนักเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีมที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื่องจากการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) จะเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ สามารถพัฒนาเจตคติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งจะเป็นการสร้างแรงจูงใจ และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการนำคำศัพท์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม ที่จะสามารถนำคำศัพท์ที่มีไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

คำถามของการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่ อย่างไร
2. เจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ในระดับมากขึ้นไปหรือไม่ อย่างไร

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานไว้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ในระดับมากขึ้นไป
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สูงวก่อก่อนเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ได้ชุดกิจกรรมเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้สนใจศึกษาค้นคว้าด้วยเทคนิคการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ได้นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศและกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอนิคมน้ำอุ่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาสกลนครเขต 2 ทั้งหมด 8 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนบ้านอุโนโคก 2) โรงเรียนบ้านหนองเบญจ 3) โรงเรียนบ้านโคกมะนาวพันสมัย 4) โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง 5) โรงเรียนบ้านดงสว่าง 6) โรงเรียนบ้านหนองบัวบาน 7) โรงเรียนสุวรรณคาม และ 8) โรงเรียนบ้านห้วยเหล็กไฟ ซึ่งมีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 171 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 18 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

2.2 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานการศึกษาพุทธศักราช 2551 โดยจัดทำเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ทั้งหมด 9 ชุด ดังนี้

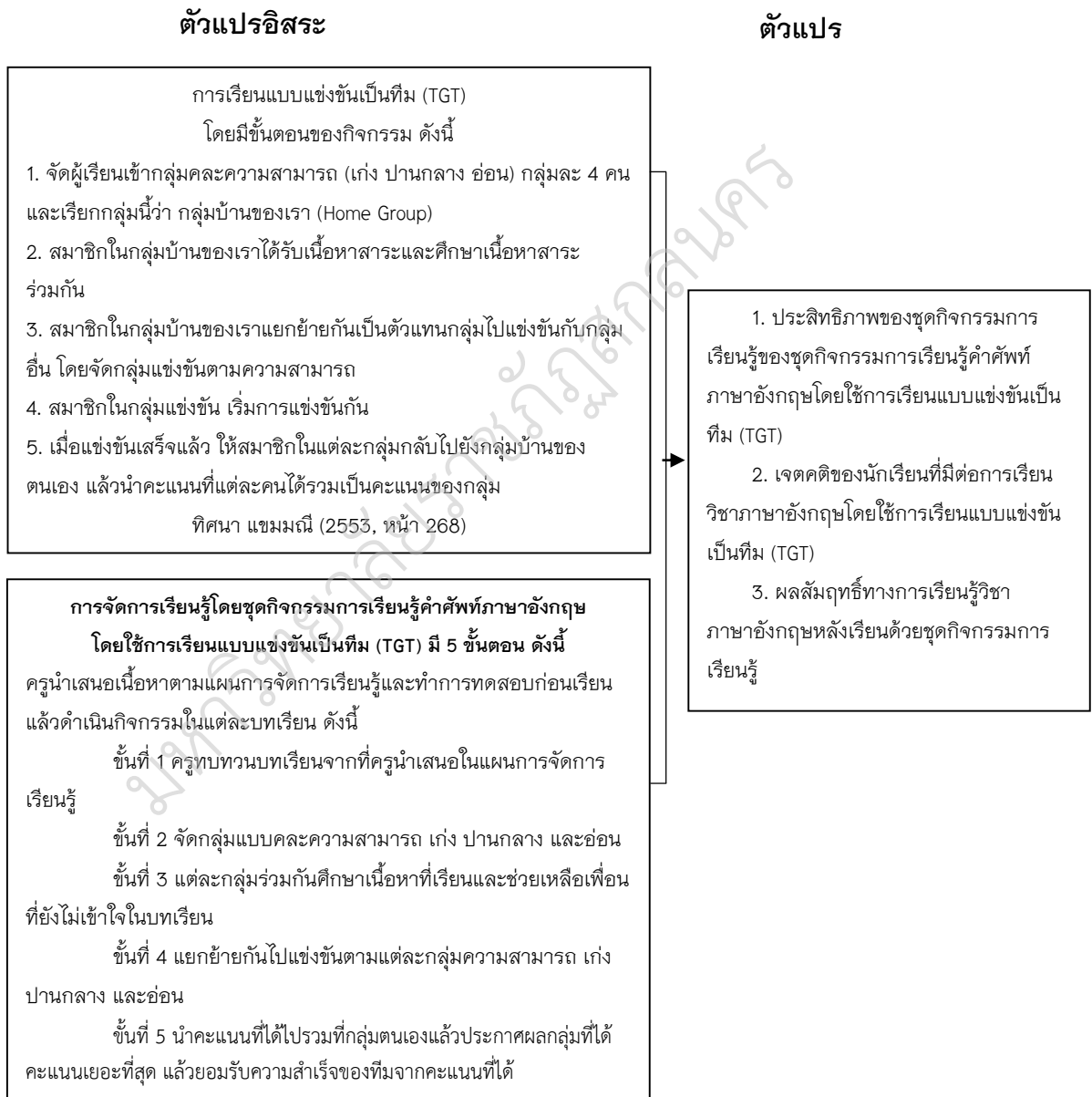
- ชุดที่ 1 Occupation
- ชุดที่ 2 Food and Drink
- ชุดที่ 3 The weather
- ชุดที่ 4 clothes
- ชุดที่ 5 School subject
- ชุดที่ 6 Country and nationality
- ชุดที่ 7 My family
- ชุดที่ 8 Place
- ชุดที่ 9 My body

ระยะเวลาในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 21 ชั่วโมง โดยรวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดไว้ตามแผนผังภาพดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะไว้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) หมายถึง ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน และกิจกรรมการแข่งขันเป็นทีม ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ฉบับ ได้แก่ คู่มือครู และคู่มือนักเรียน โดยคู่มือครู ประกอบด้วย 1) คำแนะนำสำหรับครู 2) บทบาทของครูในชั้นเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยข้อสอบ เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน สำหรับคู่มือนักเรียนจะประกอบด้วย 1) ใบความรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบฝึกหัด 4) เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน และ 5) แบบบันทึกผลคะแนนการทำกิจกรรม

2. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) หมายถึง การศึกษาใบความรู้คำศัพท์จากทุกหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ที่จะส่งเสริมความรู้ของนักเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน แบบฝึกหัด ชุดคำถามประกอบกิจกรรม (TGT) การศึกษาคำศัพท์ร่วมกันเป็นกลุ่ม นักเรียนอธิบายความรู้ในชุดการเรียนรู้ให้เพื่อนในกลุ่มที่ไม่เข้าใจฟัง รวมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม โดยผู้วิจัยมีการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครูนำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบอิสระความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 3 แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียน

ขั้นที่ 4 แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละกลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่มตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนนเยอะที่สุด แล้วยอมรับความสำเร็จของทีมจากคะแนนที่ได้

3. การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) หมายถึง ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 - 4 กลุ่ม ที่ประกอบไปด้วย นักเรียนที่มีความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน รวมอยู่ในกลุ่มเดียวกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพากัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ทบทวนและนำเสนอ

เนื้อหาใหม่ 2) จัดกลุ่มแบบความสามารถ 3) ทำแบบฝึกหัด และชุดคำถามประกอบ กิจกรรมการแข่งขันเป็นทีม (TGT) เตรียมตัวก่อนแข่งขัน 4) แข่งขันตามระดับความสามารถ นักเรียน และ 5) ยอมรับความสำเร็จของทีม

4. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงระหว่างการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ซึ่งจะสามารถวิเคราะห์ได้จากข้อมูลการตอบแบบสอบถาม เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

6. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม E_1/E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ร้อยละจากการหาค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ซึ่งจะต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ร้อยละจากการหาค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ซึ่งจะต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนหรือแนวทางการจัดการเรียนการสอน ที่ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยได้จัดเรียงเนื้อหาของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 คุณภาพผู้เรียน
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.3 วิสัยทัศน์
 - 1.4 หลักการ
 - 1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.6 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.2 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.4 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.6 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (Team – Game – Tournament)
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
 - 3.2 ทฤษฎีและแนวคิดของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
 - 3.3 องค์ประกอบของการแข่งขันเป็นทีม (TGT)
 - 3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
 - 3.5 ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.2 ความหมายของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.3 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- 4.5 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี
- 4.6 หลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

5. เจตคติ

- 5.1 ความหมายของเจตคติ
- 5.2 องค์ประกอบของเจตคติ
- 5.3 ลักษณะของเจตคติ
- 5.4 ข้อดีของเจตคติ
- 5.5 การวัดเจตคติ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 6.1 งานวิจัยในประเทศ
- 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียง ประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยค และข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและการอ่านบทสนทนานิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

1.2 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

1.1.3 พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพแผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

1.1.4 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

1.1.5 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

1.1.6 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

1.1.7 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

1.1.8 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

1.1.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง – พุด – อ่าน – เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ – ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

1.1.10 ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

2.1 สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พุด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกลึกและความคิดเห็น ดีความ

นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอด ความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์
ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของ
ภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของ
ภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย นำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศ
ในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหา
ความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศใน
สถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือ
พื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (หลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, หน้า 221)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภท
ต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยน
ข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และ
ความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของ
เจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษา
และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและ
เหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับ
กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

3. วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

4. หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการสำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาและต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันแก้ไข ปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย

4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การประเมินระดับชั้นเรียน

เป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอในการจัดการเรียนการสอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การซักถาม การสังเกต การตรวจการบ้าน การประเมินโครงงาน การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน แฟ้มสะสมงาน การใช้แบบทดสอบ ฯลฯ โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเองหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ผู้ปกครองร่วมประเมิน

การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด มีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใด นอกจากนี้ยังเป็นข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วย ทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2. การประเมินระดับสถานศึกษา

เป็นการตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาค ผลการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นการประเมินเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ ผู้เรียนมีสิ่งที่ต้องการพัฒนาในด้านใด รวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับชาติ และระดับเขตพื้นที่การศึกษา ผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อการปรับปรุงนโยบาย หลักสูตรโครงการ หรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา และการรายงานผลการจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองและชุมชน

3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษา

เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษา ตามภาระความรับผิดชอบ สามารถดำเนินการโดยประเมินคุณภาพผู้เรียนด้วยวิธีการและเครื่องมือที่เป็นมาตรฐานที่จัดทำและดำเนินการโดยเขตพื้นที่การศึกษา หรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบข้อมูลการประเมินระดับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

4. การประเมินระดับชาติ

เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียนทุกคนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เข้ารับการประเมินผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ ข้อมูลการประเมินในระดับต่าง ๆ ข้างต้น เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการตรวจสอบทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ถือเป็นภาระความรับผิดชอบของสถานศึกษาที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือ ปรับปรุงแก้ไข ส่งเสริมสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพบนพื้นฐานความแตกต่างระหว่างบุคคลที่จำแนกตามสภาพปัญหาและความต้องการ ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนทั่วไป กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถ

พิเศษ กลุ่มผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาด้านวินัยและพฤติกรรม กลุ่มผู้เรียนที่ปฏิเสธโรงเรียน กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มพิการทางร่างกายและสติปัญญา เป็นต้น ข้อมูลจากการประเมินจึงเป็นหัวใจของสถานศึกษาในการดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันทั่วถึงที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียน

สถานศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบจัดการศึกษา จะต้องจัดทำระเบียบว่าด้วยการวัดและประเมินผลการเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้อง และเป็นไปตามหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติที่เป็นข้อกำหนดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกัน

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ซึ่งมี 5 สาระ 8 มาตรฐาน โดนในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นพัฒนาในสาระที่ 1 คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร และสาระที่ 3 คือ ภาษา กับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผลการทดสอบภาษาอังกฤษปลายภาคเรียนที่ 1 อยู่ในระดับต่ำ ผู้วิจัยจึงพัฒนาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

สุนีย์ เปมะประสิทธิ์ (2543, หน้า 2 – 3) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อใหม่ที่มุ่งสนับสนุนการปฏิรูปการศึกษาไทย และการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้สอนเป็นคู่มือเพื่อให้ครูใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545, หน้า 91) กล่าวว่า ชุดการสอน หมายถึง ชุดการเรียนรู้ มาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package เดิมใช้คำว่า

ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน ต่อมาแนวคิดในการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีอิทธิพลมากขึ้น การเรียนรู้ที่ดีควรให้ผู้เรียนได้เรียนเอง จึงมีผู้นิยมเรียนชุดการสอนเป็นชุดการเรียน หรือชุดการเรียนการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2553, หน้า 117) กล่าวว่า ชุดการสอน หมายถึง ชุดกิจกรรมเป็นสื่อประสมที่ได้จากระบบการผลิตและนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับหน่วยหัวเรื่องและวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 14) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อประกอบการเรียนการสอนที่พัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์ (2556, หน้า 60) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลาย ๆ อย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

ศรีสุตา จริยากุล (2551, หน้า 672 อ้างถึงใน กิตติญา ปัตถาสี, 2566) กล่าวว่า เป็นระบบของการนำสื่อการสอนหลาย ๆ ชนิดที่มีความสอดคล้องกันกับหลาย ๆ วิชา และประสบการณ์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มาช่วยในการเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ โดยการนำหัวข้อ เนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ การวัดและประเมินผลเป็นหน่วย ๆ ไป

กูด (1973, p. 14) กล่าวว่า ชุดการสอนเป็นโปรแกรมการสอนทุกอย่างที่จัดไว้เฉพาะมีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน คู่มือครู เนื้อหา แบบทดสอบข้อมูลที่เชื่อถือได้ มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนไว้ชัดเจน ครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะเท่านั้น

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของชุดกิจกรรม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง การนำเอาสื่อต่าง ๆ มาประกอบกันโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน และครบถ้วนสมบูรณ์ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งจะสามารถส่งเสริมในการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหลังใช้ชุดกิจกรรม

2. ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม

การสร้างชุดกิจกรรมยึดหลักแนวคิดทฤษฎีตามนักการศึกษา ดังนี้
 ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539, หน้า 119 – 120) มีแนวคิดพื้นฐานที่นำมาใช้
 ในการสร้างชุดกิจกรรม เกิดจากหลักการและทฤษฎีซึ่งประกอบด้วยแนวคิดหลัก
 5 ประการ ดังนี้

1. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักการศึกษาได้นำหลักจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ความแตกต่างระหว่างบุคคลมีหลายด้าน คือ ความสามารถ สถิติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น ในการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลนี้ วิธีการที่เหมาะสมที่สุด คือ การจัดสอนรายบุคคลหรือการสอนตามเอกัตภาพ การศึกษาโดยเสรี การศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสถิติปัญญาความสามารถและความสนใจ โดยครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม
2. ความพยายามที่จะเปลี่ยนการสอนจากเดิมที่ยึดครูเป็นแหล่งความรู้มาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนด้วยการใช้ความรู้จากสื่อการสอนแบบต่าง ๆ ซึ่งได้จัดให้ตรงกับเนื้อหาและประสบการณ์ตามหน่วยการเรียนรู้ การเรียนด้วยวิธีนี้ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพียงหนึ่งในสามของเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วนผู้เรียนจะศึกษาด้วยตนเองจากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปของชุดกิจกรรม
3. การใช้โสตทัศนูปกรณ์ ในรูปของการจัดระบบการใช้สื่อการสอนหลายอย่างมาช่วยการสอนให้เหมาะสม และใช้แหล่งความรู้สำหรับนักเรียนแทนการให้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา แนวทางใหม่จึงเป็นการผลิตสื่อการสอนแบบประสมให้เป็นชุดกิจกรรม เพื่อเปลี่ยนจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอนมาเป็นการช่วยผู้เรียน
4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม เดิมนักเรียนเป็นฝ่ายรับความรู้จากครูเท่านั้น แทบจะไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อน ๆ และต่อครูนักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็นกลุ่ม ดังนั้นจึงได้มีการนำกระบวนการกลุ่มมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน

5. การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ โดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้โดยจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม คือ ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้

5.1 ได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง

5.2 ได้ทราบว่าการตัดสินใจหรือการปฏิบัติงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร

5.3 ได้รับการเสริมแรงที่ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจที่ได้ทำถูกหรือคิดถูกอันจะทำให้เกิดการกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคต

5.4 ได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

กองแก้ว วิริษา (2547, หน้า 20) ได้เสนอขั้นตอน แนวทางในการสร้างชุดกิจกรรม ไว้ ดังนี้

ศึกษาเนื้อหาจากหลักสูตรในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้แล้วมาพิจารณาแบ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งได้เรียงลำดับที่น่าสนใจก่อนหลัง โดยประมาณเนื้อหาที่ให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ในหนึ่งสัปดาห์ หรือสอนได้หน่วยละครึ่ง

1. กำหนดหลักการและความคิดรวบยอด ให้สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอด และครอบคลุมกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้

3. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และจัดลำดับกิจกรรมให้เหมาะสมถูกต้องกับจุดประสงค์แต่ละข้อ

4. เลือกผลสื่อการเรียนการสอนและวิธีการเรียนรู้ ตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่วางไว้

5. วางแผนประเมินผล ทั้งการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนโดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

6. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เพื่อเป็นการประกันว่าชุดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ

7. ทดลองใช้ชุดกิจกรรม

8. ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม

อารีรัตน์ โพธิ์คำ (2552, หน้า 22 – 23) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. เลือกเนื้อหา
2. กำหนดหน่วยการเรียนรู้และเวลา
3. กำหนดหัวเรื่อง
4. กำหนดหลักการและมโนคติ โดยสรุปเป็นแนวคิด หลักเกณฑ์ที่

สำคัญ

5. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม
6. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

เชิงพฤติกรรม

7. กำหนดแบบวัดและการประเมินผล
8. ผลิตสื่อให้ตรงในแต่ละกิจกรรม
9. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
10. ทดลองใช้

บัตส์ (Bults, 1974, p. 85) อ้างถึงใน เกติณี อินตา, ภาณุพัฒน์ ชัยวร และ
อโนดาษ์ รัชเวทย์. (2558, หน้า 11) ได้เสนอหลักการสร้างไว้ ดังนี้

1. ก่อนที่จะทำการสร้างต้องกำหนดโครงร่างว่า จะเขียนเกี่ยวกับเรื่อง
อะไร มีวัตถุประสงค์อะไร

2. ศึกษางานด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเอกสารที่
เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ

3. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน
4. แจกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อย ๆ โดย

คำนึงถึงความเหมาะสมของผู้เรียน

5. กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละตอนให้เหมาะสม
6. กำหนดเวลาที่ใช้ในแบบฝึกหัดแต่ละตอนให้มีความเหมาะสม
7. กำหนดการประเมินผลว่าจะประเมินก่อนหรือหลังเรียน

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างชุดกิจกรรม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า
การสร้างชุดกิจกรรมเกิดจากหลักการและทฤษฎี 5 ประการ ได้แก่ 1) ความแตกต่าง
ระหว่างบุคคล โดยให้นักเรียนศึกษาตามความสนใจและมีครูคอยชี้แนะ 2) เปลี่ยนการสอน
จากรูปแบบเดิมมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ

โดยครูจะให้ความรู้เพียงบางส่วนและให้นักเรียนค้นคว้าด้วยตนเอง 3) การใช้สื่อการเรียน การสอนมาจัดการเรียนการสอนแทนครูที่คอยให้ความรู้และค้นคว้าตามแหล่งความรู้ด้วย ตนเอง 4) การผลิตชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและการ แสดงออก และ 5) การจัดสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการ สอนและเสริมสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียน

3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรมได้มีนักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 52) กล่าวว่าชุดกิจกรรมมี องค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการได้แก่

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดคำชี้แจงไว้อย่าง ชัดเจน

2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบ กิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุอยู่ในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตร งานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดไว้ในรูปของสื่อการ สอนที่มีความหลากหลาย แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพแผนภูมิ สมุดภาพเทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ วีดิทัศน์ ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน เป็นต้น

4. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วย ตนเอง โดยเป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน อาจเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบ หรือกาเครื่องหมายถูกผิด

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2545, หน้า 98) ได้กล่าวถึงความสำคัญของชุด กิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. มีจุดประสงค์ปลายทางที่ชัดเจน โดยที่มีการระบุทั้งเนื้อหา ความรู้ และระดับทักษะการเรียนรู้ที่อย่างชัดเจน กล่าวคือ จะต้องมียุจุดประสงค์ประจำชุดกิจกรรม

ที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเมื่อผ่านการเรียนรู้ในการจับชุดกิจกรรมนั้นแล้วนักเรียนต้องทำอะไรอยู่ในระดับใด

2. มีการระบุกลุ่มเป้าหมายชัดเจนว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าวสร้างขึ้นสำหรับใคร

3. มีองค์ประกอบของจุดประสงค์ที่เป็นระบบเป็นเหตุและผล เชื่อมโยงกันระหว่างจุดประสงค์ประจำหน่วยและจุดประสงค์ย่อย

4. มีคำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์

5. ในกรณีที่成为ชุดการสอน ต้องมีคู่มือครูที่อธิบายวิธีการ เงื่อนไขการใช้ชุดกิจกรรมและการเฉลยข้อคำถามทั้งหมดในกิจกรรมประเมินผล

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2543, หน้า 95 – 97) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของ ชุดการสอนโดยจำแนกส่วนของชุดการสอนเป็น 4 ส่วน คือ

1. คู่มือ สำหรับครูผู้สอนใช้ชุดการสอน หรือผู้เรียนที่ต้องการเรียน จากชุดการสอน
2. คำสั่งหรือกรอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้นักเรียน
3. เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนแบบประสม และกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มและรายบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
4. การประเมินผล เป็นการประเมินของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้า และผลการเรียนรู้ในรูปแบบสอบต่าง ๆ

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับองค์ประกอบชุดกิจกรรม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
2. คำแนะนำสำหรับครู
3. คำแนะนำสำหรับนักเรียน
4. แบบทดสอบก่อนเรียน
5. ใบความรู้
6. แบบฝึกหัด
7. ชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT
8. แผนการจัดการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือว่าเป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครู เพราะชุดกิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งมีข้อเสนอแนะการใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับ องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ไว้หลากหลายรูปแบบ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำคู่มือประกอบชุดกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ฉบับ ได้แก่ คู่มือครู และคู่มือนักเรียน โดยคู่มือครู ประกอบด้วย 1) คำแนะนำสำหรับครู 2) บทบาทของครูในชั้นเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยข้อสอบ เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน สำหรับคู่มือนักเรียนจะประกอบด้วย 1) ใบความรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบฝึกหัด 4) เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน 5) แบบบันทึกผลคะแนนการทำกิจกรรม

4. ประเภทของชุดกิจกรรม

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542, หน้า 94 – 95) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมที่ใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่ เพื่อให้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้ ได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียงหรือกิจกรรมที่กำหนดไว้
2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียน เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 – 7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดนี้มักใช้ในการสอนแบบศูนย์การเรียน และการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์
3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือเรียนที่บ้านก็ได้ ผู้เรียนสามารถประเมินการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอีกด้วย

ศรีสุตา จริยากุล (2543, หน้า 647 – 648) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมรายบุคคล สำหรับผู้เรียนตามความสนใจ และระดับความสามารถของตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดที่มีคำแนะนำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จะต้องไปศึกษาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถทดสอบเพื่อทราบผลความก้าวหน้าของตนเองได้ตลอดเวลา และทราบผลการเรียนทันที ประกอบด้วย บทเรียนสำเร็จรูป แบบประเมินผล และวัสดุอุปกรณ์

2. ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนเป็นกลุ่ม ชุดกิจกรรมแบบนี้ใช้ในการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนเป็นกลุ่ม หรืออาจจัดในรูปศูนย์การเรียนรู้ ชุดการเรียนนี้จะมีสื่อไว้ให้สมาชิกแต่ละคน ที่จะประกอบกิจกรรมตามคำสั่งได้ ประกอบด้วยชุดย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ในกิจกรรมนั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือช่วยเหลือซึ่งกันและกันในศูนย์ต่าง ๆ จนครบรอบ

3. ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายของครูหรือชุดกิจกรรมสำหรับครู เป็นชุดกิจกรรมที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ให้ครูหรือผู้สอนใช้ประกอบการบรรยายเป็นเนื้อหาและประสบการณ์ที่ผู้สอนต้องการปูพื้นฐานให้นักเรียนได้เรียนพร้อมกัน โดยมีเวลาให้ผู้เรียนได้เรียนร่วมกันบางครั้งตามที่กำหนดไว้ในตารางเรียนของแต่ละคน

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2545, หน้า 59) ได้อธิบายเกี่ยวกับชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self – Study Package) คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่มีครูเป็นผู้สอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนรู้แบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือชุดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2. ชุดการเรียนการสอน คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น ชุดฝึกอบรม หรือชุดการสอนต่าง ๆ

จากการศึกษาประเภทของชุดกิจกรรม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมแบ่งได้เป็น ชุดกิจกรรมที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม ซึ่งจะแบ่งได้ 3 ลักษณะย่อย คือ ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย ชุดกิจกรรมกลุ่ม และชุดกิจกรรมแบบรายบุคคล

5. ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเอง โดยที่มีครูเป็นผู้แนะนำ มีผู้เชี่ยวชาญกล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545, หน้า 110 – 111) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้
2. ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครู
3. ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกัน
4. ช่วยให้ครูสามารถดำเนินการสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ด้วย

ความมั่นใจ

5. ช่วยให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ
6. ช่วยให้ครูวัดผลผู้เรียนได้ตามวัตถุประสงค์
7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่
8. ช่วยสร้างเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
9. ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือ ความคิดเห็นของผู้อื่น

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555, หน้า 126) ได้กล่าวถึงข้อดีของชุดกิจกรรมไว้ 5 ข้อ ดังนี้

1. ให้ประสบการณ์ผู้เรียนเป็นไปในแนวทางเดียวกัน
2. สร้างความมั่นใจให้กับครูผู้สอน เพราะชุดกิจกรรมมีกระบวนการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน มีสื่อการสอนและมีข้อเสนอแนะในการใช้อย่างละเอียด สามารถนำไปใช้ได้ทันที

3. แก้ปัญหาการขาดแคลนครูได้ในบางโอกาส อาจใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนเนื่องจากครูไม่เพียงพอหรือมีความจำเป็นมาสอนไม่ได้

4. ฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการกระทำนอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างกว้างขวางที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหา

5. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของครู โดยลดบทบาทในการสอน เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ทวี เทตมาศ (2561, หน้า 176) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้สอน คือ ช่วยทำผู้สอนเกิดความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเอง ช่วยสร้างความพร้อม ส่งผลถึงการสร้างประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้ เนื้อหา และประสบการณ์ที่ซับซ้อน นอกจากนี้ยังช่วยทำให้การสอนมีมาตรฐานเดียวกัน ลดภาระของผู้สอน แก้ปัญหาการขาดแคลนผู้สอนได้เป็นอย่างดี

2. ประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ในหน่วยนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมสามารถช่วยลดภาระ แก้ปัญหาและยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ซึ่งในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการแก้ปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งนักเรียนยังได้แสดงศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองแทนการรับข้อมูลจากครูเพียงอย่างเดียว

6. ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

ในกระบวนการสร้างชุดกิจกรรมได้มีนักการศึกษา กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาไว้ ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542, หน้า 97 – 99) กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือบูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสมกำหนดหน่วยการสอน ขั้นตอนที่ 2 แบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยการสอนโดยประมาณเนื้อหาวิชาที่จะให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้หนึ่งสัปดาห์หรือหนึ่งครั้ง ขั้นตอนที่ 3 กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนจะต้องถามตนเองว่าในการสอนแต่ละหน่วยควรให้ประสบการณ์ออกมาเป็น 4 – 6 หัวเรื่อง ขั้นตอนที่ 4 กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ จะต้องให้สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่องโดยสรุปแนวคิด สาระ และหลักเกณฑ์สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาที่สอนให้สอดคล้องกัน ขั้นตอนที่ 5 กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่องเป็นจุดประสงค์ทั่วไปก่อนแล้วเปลี่ยนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเงื่อนไขและเกณฑ์พฤติกรรมไว้ทุกครั้งกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่จะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อ ขั้นตอนที่ 6 กำหนดแบบประเมินผลต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การสอนแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์เงื่อนไขที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์โดยไม่นำไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น)

เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า หลังจากผ่านกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรม การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ขั้นตอนที่ 7 เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการที่ครูใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละหัวข้อ เร็วแล้ว ก็จัดสื่อการสอนเหล่านี้ไว้เป็นหมวดหมู่ในกล่องที่เตรียมไว้ก่อนนำไปทดลองหา ประสิทธิภาพ เรียกว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ขั้นตอนที่ 8 หาประสิทธิภาพของชุด กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 9 กำหนดเกณฑ์ขึ้นล่วงหน้าโดยไม่คำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นการช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนให้บรรลุผลการใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ และขั้นตอนที่ 10 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงและมีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้ว สามารถนำไปสอนนักเรียนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และระดับการศึกษาโดยกำหนดขั้นตอนการใช้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 18) การที่ผู้สอนสร้างชุดการเรียนรู้ การสอนเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ครูควรดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อ (Topic) กำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดการเรียนรู้ควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญได้จากการวิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับชั้นที่ จะสอนว่าหัวข้อใดที่เหมาะสมที่นำไปสร้างชุดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. กำหนดเนื้อหาที่จะทำชุดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความรู้ พื้นฐานของผู้เรียน
3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์ ควรเขียนเป็นลักษณะเฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบ จุดประสงค์ว่า เมื่อศึกษาชุดการเรียนรู้จบแล้วผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร
4. สร้างแบบทดสอบ การสร้างแบบทดสอบมี 3 แบบ ได้แก่
 - 4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อประเมิน ผู้เรียนว่ามีความรู้พื้นฐานก่อนที่จะมาเรียนเพียงพอหรือไม่ เมื่อทดสอบแล้วถ้าผู้เรียนมี ความรู้พื้นฐานไม่เพียงพอ ผู้สอนควรแนะนำให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ
 - 4.2 แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังจากผู้เรียน เรียนจบในแต่ละเนื้อหาย่อย
 - 4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ใช้ประเมินผลการ เรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากการใช้ชุดการเรียนรู้เสร็จสิ้น

5. จัดทำชุดการเรียนรู้การสอน ประกอบด้วย

5.1 บัตรคำสั่ง

5.2 บัตรปฏิบัติการและบัตรเฉลย (ถ้ามี)

5.3 บัตรเนื้อหา

5.4 บัตรฝึกหัด และบัตรเฉลยบัตรฝึกหัด

5.5 บัตรทดสอบ และบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

6. การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ผู้สอนควร

เตรียมการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน โดยมีหลักการสำคัญ คือ

6.1 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะและควบคุมการเรียนรู้การสอน

6.2 เลือกกิจกรรมที่มีความหลากหลายและมีเหมาะสมกับชุดการเรียนรู้การสอน

6.3 ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการคิดอย่างหลากหลาย เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

6.4 มีกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการเรียนรู้การสอน สื่อการเรียนรู้การสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อการเรียนรู้การสอนบางชนิดอาจมีผู้จัดทำไว้แล้ว ผู้สอนอาจนำมาปรับปรุงดัดแปลงใหม่ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ที่จะสอน ครูผู้สอนต้องสร้างสื่อการเรียนรู้การสอนใหม่ ซึ่งต้องใช้เวลามาก

จากการศึกษาขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้สรุปได้ว่าการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อนำไปใช้สอนควรมีการเลือกหัวข้อและขอบเขตของเนื้อหา จุดประสงค์การใช้ชุดกิจกรรม แบบทดสอบ การจัดทำชุดกิจกรรมที่ประกอบไปด้วย คำสั่งเนื้อหา แบบฝึกหัด และแบบทดสอบ จากนั้นจึงวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้คำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างชุดกิจกรรมกับผู้เรียน และการจัดทำสื่อการเรียนรู้การสอนเพื่อใช้ประกอบกับชุดกิจกรรม และสามารถสรุปความหมายของชุดกิจกรรมได้ว่าเป็นการรวบรวมกระบวนการสอนไว้เป็นชุดเดียวกันอย่างสมบูรณ์และมีจุดประสงค์ในการพัฒนาอย่างชัดเจน

นอกจากนี้การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือการนำเอาสื่อต่าง ๆ มาประกอบกันและมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน และครบถ้วนสมบูรณ์ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งจะสามารถส่งเสริมให้พัฒนาศักยภาพผู้เรียน

ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโดยการสร้างชุดกิจกรรมเกิดจากหลักการและทฤษฎี 5 ประการ คือ 1) ความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยให้นักเรียนศึกษาตามความสนใจและมีครูคอยชี้แนะ 2) เปลี่ยนการสอนรูปแบบเดิมมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้แก่แก่นักเรียนด้วยสื่อการสอนแบบต่าง ๆ โดยครูจะให้ความรู้เพียงบางส่วนและให้นักเรียนค้นคว้าด้วยตนเอง 3) ใช้สื่อการสอนมาจัดการเรียนการสอนแทนครูที่คอยให้ความรู้และค้นคว้าตามแหล่งความรู้ด้วยตนเอง 4) ผลิชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและการแสดงออก และ 5) การจัดสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการสอนและเสริมสร้างความมั่นใจแก่นักเรียน ซึ่งมีองค์ประกอบของชุดการสอน หรือชุดกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ จึงกำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญได้แก่ คำชี้แจงสำหรับครู บทบาทของครูในชั้นเรียน บทบาทของนักเรียนในชั้นเรียน บทบาทของนักเรียนแต่ละกลุ่ม แผนจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) คำแนะนำสำหรับครู 2) บทบาทของครูในชั้นเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยข้อสอบ เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน นอกจากนี้ชุดกิจกรรมแบ่งได้เป็น ชุดกิจกรรมที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม ซึ่งจะแบ่งได้ 3 ลักษณะย่อย คือ ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย ชุดกิจกรรมกลุ่ม และชุดกิจกรรมแบบรายบุคคล ซึ่งประโยชน์ของชุดกิจกรรม มีดังนี้คือ การใช้ชุดกิจกรรมสามารถช่วยลดภาระ แก้ปัญหาและยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ซึ่งในชุดกิจกรรมจะเหมาะสมกับการแก้ปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งนักเรียนยังได้แสดงศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองแทนการรับข้อมูลจากครูเพียงอย่างเดียว

การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (Team –Game –Tournament)

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

วนิดา อารมณเพียร (2552, อ้างถึงใน จักรี ภูมิสี 2558) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมว่า การจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค (TGT) เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือ กิจกรรมตามรูปแบบนี้พัฒนาขึ้นโดย Salavin และคณะแห่งศูนย์วิจัยการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาของ John Hopkins University กล่าวว่าเทคนิค (TGT) เป็นเทคนิคหนึ่งในการเรียนเป็นกลุ่ม เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้โดยลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการเรียนจะแบ่งนักเรียน

ออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน การจัดกลุ่มอาจจะพิจารณาจากผลการเรียนหรือคะแนนการสอบที่ผ่านมา เน้นการเรียนรู้โดยให้สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการเรียน ครูผู้สอนเป็นผู้เลือกวิธีการสอนตามความเหมาะสมของเนื้อหา นั้น ๆ หลังจากที่สอนแล้วแต่ละกลุ่มจะได้รับบัตรงานเพื่อนำไปศึกษาร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถามกัน ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจดีแล้วจะอธิบายให้สมาชิกทุกคนเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด เมื่อเรียนแล้วไม่มีการทดสอบย่อย แต่ในแต่ละสัปดาห์สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนต้องแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิกกลุ่มอื่นที่มีความสามารถระดับเดียวกันที่โต๊ะแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม มีการประกาศคะแนนกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์จะมีรางวัลหรือใบประกาศเกียรติคุณหรือสิ่งอื่น ๆ ให้มุ่งเน้นผลประโยชน์หรือความสำเร็จของกลุ่ม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2530, อ้างถึงใน อัมภา บริบูรณ์, 2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค (TGT) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกรูปแบบหนึ่ง คล้ายกันกับเทคนิค STAD ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4 – 5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว ทำการทดสอบความรู้ โดยการใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคนในลักษณะของการตัวต่อตัวกับทีมอื่น นำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น ให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกในกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

เกศรา อินทะนนท์ (2556, หน้า 20 อ้างถึงใน อรรถพล อุษา 2564, หน้า 16) ได้กล่าวถึงเทคนิคการแข่งขันเป็นทีม (Team Game Tournament : TGT) คือการเรียนรู้แบบร่วมมือแข่งขันเป็นทีมโดยใช้เกมทางภาษาไปเสริมวิธีการสอนของครู การนำเกมมาใช้ในการสอน นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกภาษาได้เป็นอย่างดี เกมการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาได้เร็ว อีกทั้งยังทำให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูสร้างบริบท ซึ่งทำให้ภาษาที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น ถ้าหากภาษาที่มีความหมายก็จะทำให้นักเรียนตอบสนองในการฟัง พูด เขียน ได้อย่างชัดเจนและมีความหมายซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนเข้าใจและจำได้ดี เกมจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

กรมวิชาการ (2544, หน้า 9 – 21) ให้ความหมายว่า การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม การจัดกิจกรรมจะเป็นในรูปของการแข่งขัน ภารกิจของกลุ่มคือ การเตรียมสมาชิกในกลุ่มให้มีความพร้อมในการตอบปัญหาที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ในการแข่งขัน ผู้สอนจะจัดให้นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับเดียวกันแข่งขันกันตอบคำถาม คะแนนที่สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนทำได้จะนำมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม ทั้งนี้จะมีการจัดกลุ่มใหม่ในทุกสัปดาห์ โดยพิจารณาจากความสามารถของแต่ละบุคคล แต่จะไม่มี การสอบทุกสัปดาห์

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม หมายถึง การเรียนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งมีการจำแนกกลุ่มจากระดับความสามารถของผู้เรียนด้วยผลการทดสอบนักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยมีผลงานร่วมกันและเน้นการร่วมมือกันในการทำกิจกรรมมากกว่าการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติเชิงบวกต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ครูจะดำเนินกิจกรรมแบบให้นักเรียนได้ค้นคว้า และลงมือทำด้วยตนเองจากชุดกิจกรรมที่ครูจัดทำขึ้นโดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำและนำเสนอบทเรียนให้นักเรียนเกิดความสนใจมากที่สุด นักเรียนในกลุ่มจะคอยช่วยเหลือและปรึกษาซึ่งกันและกันในการทำผลงาน จากนั้นจะทำการแยกย้ายไปแข่งขันในกลุ่มแข่งขันตามระดับความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะจัดการแข่งขันสัปดาห์ละ 1 ครั้งหรือหลังจากจบบทเรียน

2. ทฤษฎีและแนวคิดของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีมเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยมีสมาชิกในกลุ่มแบบละความสามารถ ร่วมมือกันแข่งขันเพื่อชัยชนะของทีม มีแนวคิดและทฤษฎีที่สอดคล้อง ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญอธิบายไว้ดังนี้

Johnson & Johnson (1994, pp. 31 – 32) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือการใช้การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มขนาดเล็ก ผ่านการที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน เพื่อเพิ่มทักษะของตนเองและการเรียนรู้ของแต่ละคน การเรียนรู้แบบร่วมมือคือ การทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ใช้ร่วมกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือยังเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการละความสามารถของสมาชิกในกลุ่มโดยที่มีความสามารถสูงและมีความสามารถต่ำ ให้ทำงานร่วม ในการแก้ปัญหา มีกลยุทธ์มากมายในการเรียนรู้แบบร่วมมือ เช่น STAD, TGT, CIRC, TAI, และ GI

ทิตนา แคมมณี (2545, หน้า 263) ผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขัน เพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้ชนะ ต่างจากการ

ร่วมมือกัน ซึ่งก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา ซึ่งมีหลักการเรียนรู้ 5 ประการ ดังนี้

1. การเรียนรู้ต้องอาศัยพึ่งพากัน (Positive Interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกัน และจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน
2. การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (Face to Face Interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ
3. การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (Social Skills) โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
4. การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) ที่ใช้ในการทำงาน
5. การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสัมฤทธิ์ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ (Individual Accountability) หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาสาระได้กว้างและลึกซึ้งขึ้นแล้วจะช่วยให้ผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้น รวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตอีกมาก

Salavin (1987, pp. 23 – 26 อ้างถึงใน พิริพุทธิ สว่างสุข, 2563, หน้า 30) การเรียนแบบทีมแข่งขัน เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative leaning) เทคนิคแรกที่สลาวินเริ่มพัฒนาที่มหาวิทยาลัยจอห์น ฮอปกินส์ แห่งสหรัฐอเมริกา (John Hopkin University) ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบทีมแข่งขัน มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. การเสนอเนื้อหา เป็นการเสนอเนื้อหาของบทเรียนใหม่ โดยผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาสาระอย่างมากเพราะจะทำให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน
2. การจัดทีม (Team) เป็นการจัดทีมให้ผู้เรียนโดยให้มีการคละทั้งเพศและความสามารถ โดยสมาชิกแต่ละกลุ่มประกอบไปด้วย ผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในอัตราส่วน 1:2:1 เพื่อให้แต่ละทีมมีความสามารถในระดับเดียวกัน
3. เกม (Game) เป็นเกมง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในบทเรียน ในการเล่นเกม ผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นผู้แข่งขัน โดยเกมที่ใช้เป็นเกมเพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจเชิงวิชาการ มีการจัดโต๊ะสำหรับแข่งขัน ใช้บัตรคำถาม (Card) หรือเอกสาร (Sheet) ชนิดเดียวกัน ผู้เรียนจะสลับกันหยิบบัตรที่เป็นบัตรคำถาม โดยผู้

แข่งขันจะต้องตอบคำถามในบัตรของตนให้ได้ก่อน ถ้าตอบคำถามไม่ได้ผู้อื่นมีโอกาสตอบได้เช่นกัน

4. การแข่งขัน (Tournaments) การจัดการแข่งขันอาจจะจัดขึ้นปลายสัปดาห์หรือทำแบบเรียนก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาและผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีม แต่ละทีมมาร่วมแข่งขัน ทุกโต๊ะการแข่งขันควรมีการเริ่มดำเนินการพร้อมกัน เมื่อมีการแข่งขันเสร็จจะมีการจัดลำดับการแข่งขันแต่ละโต๊ะไปเทียบหาค่าของคะแนนโบนัส

5. การยอมรับความสำเร็จของทีม ผู้สอนจะนำคะแนนโบนัสของสมาชิกของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม และหาค่าเฉลี่ย ทีมที่คะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับและได้รับรางวัล

กริฟฟิธี สว่างสุข (2563, หน้า 17) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Coopertive learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อยประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนแตกต่างกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือ ไม่ใช่เป็นวิธีการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มรวมกันแบบธรรมดา แต่เป็นการรวมกลุ่มที่มีโครงสร้างที่ชัดเจน การเรียนรู้แบบร่วมมือกันได้รับความสนใจนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาตั้งแต่พุทธศักราช 2513 โดยมีความเชื่อว่า วิธีการเรียนรู้แบบนี้จะช่วยพัฒนาและแก้ไขปัญหาหลาย ๆ ด้าน ที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม และความภาคภูมิใจในตนเอง

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม เป็นกิจกรรมที่เน้นการร่วมมือกันเป็นกลุ่มที่ประกอบด้วยสมาชิกในกลุ่มที่ความสามารถกันเพื่อให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถที่จะทำการแข่งขันได้เท่า ๆ กัน ในการทำกิจกรรมของกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะศึกษาค้นคว้าบทเรียนร่วมกันโดยที่มีเป้าหมายเป็นความสำเร็จของทีม ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะความรู้ มีพัฒนาการด้านสังคมและอารมณ์ให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การจัดการแข่งขันควรจะเป็นรูปแบบของเกมที่ให้เกิดความน่าสนใจและสามารถให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองได้เต็มความสามารถของตน

3. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

Sareena (2558, ออนไลน์) องค์ประกอบ 4 ประการของ (TGT) เป็นเทคนิครูปแบบหนึ่งในการสอนแบบร่วมมือและมีลักษณะของกิจกรรมคล้ายกันกับ STAD แต่เพิ่ม

เกมและการแข่งขันเข้ามาด้วย เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนในจุดประสงค์ที่มีคำตอบถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

องค์ประกอบ 4 ประการของ (TGT) มีดังนี้

1. การสอนเป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่หรือบทเรียนใหม่ อาจเป็นการสอนทางตรงหรือจัดรูปแบบของการอภิปราย
2. การจัดทีม เป็นขั้นตอนการจัดกลุ่ม หรือจัดทีมของนักเรียน โดยจัดให้คลละกันทั้งเพศ และความสามารถและทีมจะต้องช่วยกันและกันในการเตรียมความพร้อม และความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคน
3. การแข่งขัน การแข่งขันจะจัดในช่วงท้ายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน ซึ่งจะใช้คำถามเกี่ยวกับที่เรียนมาในข้อ 1 และผ่านการเตรียมความพร้อมของทีมมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของกลุ่ม/ทีม แต่ละทีมมาร่วมแข่งขัน ทุกโต๊ะการแข่งขันควรเริ่มดำเนินการเพื่อนำไปเทียบหาค่าคะแนนโบนัส
4. การยอมรับความสำเร็จของทีม ให้นำคะแนนโบนัสของแต่ละคนในทีม มารวมกันเป็นคะแนนของทีม และหาค่าเฉลี่ยทีมที่มีค่าสูงสุด จะได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะเลิศ โดยอาจเรียกชื่อทีมที่ได้ชนะเลิศ กับรองลงมาโดยใช้ชื่อให้มีความสนใจ หรืออาจให้นักเรียนตั้งชื่อเอง และควรประกาศผลการแข่งขันให้ทุกคนได้ทราบ

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545, หน้า 164) อธิบายเกี่ยวกับ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้

1. การเสนอเนื้อหา เป็นการนำเสนอเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่ รูปแบบการนำเสนออาจจะเป็นการบรรยาย อภิปราย กรณีศึกษาหรืออาจมีสื่อการเรียนอื่น ๆ ประกอบด้วยก็ได้ เทคนิค (TGT) จะแตกต่างจากเทคนิคอื่น ๆ ตรงที่ผู้สอนต้องเน้นให้ผู้เรียนทราบว่าต้องให้ความสนใจในเนื้อหาสาระเพราะจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน วิธีนี้เหมาะกับการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานที่สามารถนำคำถามที่มีคำตอบที่มีความแน่นอน
2. การจัดทีม เป็นการจัดทีมผู้เรียนโดยให้คลละกันทั้งเพศและ ความสามารถ ทีมมีหน้าที่ในการเตรียมตัวสมาชิกให้พร้อมเพื่อการเล่นเกม หลังจากจบ ชั่วโมงการเรียนรู้แต่ละทีมจะนัดสมาชิกศึกษาเนื้อหาโดยมีแบบฝึกหัดช่วย และผู้เรียนจะ ผลัดกันถามคำถามในแบบฝึกหัดจนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด รูปแบบการเรียนรู้แบบ เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) จุดเน้นในทีมคือ ทำให้ดีที่สุดเพื่อทีมจะช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้ เพื่อนร่วมทีมให้มากที่สุด

2.1 เกม เป็นเกมตอบคำถามง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในการเล่น เกม ผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นคู่แข่งกัน

2.2 การแข่งขัน การจัดการแข่งขันจะเกิดขึ้นปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียนก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว และผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมแต่ละทีมมาร่วมแข่งขันกันทุกโต๊ะ การแข่งขันควรเริ่มดำเนินการพร้อมกัน แข่งขันเสร็จแล้ว จัดลำดับผลการแข่งขันของแต่ละโต๊ะนำไปเทียบหาค่าคะแนนโบนัส

3. การยอมรับความสำเร็จของทีม มีการนำคะแนนโบนัสของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีมและหาค่าเฉลี่ย โดยทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะ รองลงมา ควรมีการประกาศผลและเผยแพร่สู่สาธารณะ รวมทั้งมีการมอบรางวัลให้การยกย่อง ให้การชมเชย เป็นต้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2543, หน้า 30) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้เทคนิค (TGT) มีองค์ประกอบ 6 ประการคือ

1. การเสนอบทเรียน (Class Presentation) ผู้สอนเป็นผู้นำเสนอบทเรียน โดยการอภิปรายหรือเสนอบทเรียนด้วยการใช้เสียงและภาพ

2. สมาชิกกลุ่ม (Team) สมาชิกกลุ่มมี 4 คน เพื่อสะดวกในการจับคู่ทำงานและง่ายต่อการดูแลของผู้สอน และสอดคล้องกับคำกล่าวของสลาวิน (Slavin, 1990, pp. 78) ถ้ามีเวลาน้อยกลุ่มเรียนก็ลดจำนวนสมาชิกในกลุ่มตามไปด้วย ถ้ามีเวลานั้น ๆ สำหรับบทเรียน กลุ่มเล็ก ๆ จะมีผลงานดีกว่า เพราะใช้เวลาน้อยสำหรับการรวมตัวกันทำงานเร็วกว่า และให้โอกาสในการเสนอความคิดเห็นของสมาชิกแต่ละคนมีมากกว่า สมาชิกทั้ง 4 คน ประกอบด้วยผู้เรียนมีความแตกต่างกัน เช่น ระดับความสามารถ เพศ เชื้อชาติ สมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่ที่หมุนเวียนกันรับผิดชอบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ผู้ชี้แนะ ผู้บันทึก ผู้ควบคุมจัดอุปกรณ์ และผู้กระตุ้น นอกจากนั้นหน้าที่สำคัญของสมาชิกทุกคน คือ ช่วยเหลือให้สมาชิกคนอื่น ๆ โดยการตั้งคำถาม - ตอบเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่เรียนมาภายในกลุ่มของตนเอง เพราะคะแนนที่สมาชิกแต่ละคนได้มาจะถือว่าเป็นคะแนนของกลุ่ม เพราะฉะนั้นสมาชิกจะต้องช่วยเหลือกันเพื่อเป็นคะแนนของกลุ่ม

3. เกม (Games) เป็นการถาม - ตอบปัญหา เพื่อการทดสอบความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอน และการชักชวนของทีม เกมเล่นในโต๊ะการแข่งขันของผู้เรียนแต่ละคนเป็นตัวแทนของแต่ละทีม เกมทั้งหมดคือคำถามในแผ่นกระดาษที่มี

หมายเลขกำกับผู้เรียนเลือกหมายเลขเหล่านี้และพยายามตอบคำถามไปตามหมายเลข อนุญาตให้ผู้เล่นโต้แย้งคำตอบผู้อื่นได้

4. การแข่งขัน (Tournaments) เป็นการแข่งขันเล่นเกมในข้อ 3 โดยหลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนจะต้องแยกย้ายไปแข่งขันเล่นเกม ตอบปัญหากับสมาชิกในกลุ่มอื่นซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้จัดการทีมการแข่งขันให้กับผู้เรียนใหม่

5. คะแนน (Score) หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้วผู้เข้าแข่งขันกลับไปนั่งประจำกลุ่มเดิมของตน (กลุ่มละ 4 คน) และนำคะแนนที่ตนไปแข่งขันมารวมกัน และเฉลยเป็นคะแนนของกลุ่ม

6. การยอมรับความสามารถของกลุ่ม (Team Recognition) เป็นการเน้นให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มรับรู้ ว่า ตนเองและคนในกลุ่มมีความสามารถเท่าเทียมกัน โดยคะแนนที่แต่ละคนทำได้ส่งผลต่อความสำเร็จของกลุ่ม คะแนนนี้จะได้รับการบันทึกลงบนป้ายนิเทศแสดงความสามารถ กลุ่มใดคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จะได้ดุษฎีบัตร แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1) ระดับดี (Good team) 2) ระดับดีมาก (Great team) และ 3) ระดับดีที่สุดใน (Super team)

Allen and others (อ้างถึงใน มัลลิกา มานันท์, 2558, หน้า 23) อธิบายว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้เทคนิค กลุ่มแข่งขัน (TGT) มี 3 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. ทีม (Teams) แบ่งผู้เรียนออกเป็น 5 ทีม แต่ละทีมจะมีผู้มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จำนวน 1 คน ปานกลาง จำนวน 1 คน และ ต่ำ จำนวน 1 คน อย่างไรก็ตามแต่ละทีมจะต้องประเมินว่ามีความสามารถพอ ๆ กัน ตลอดช่วงการใช้ (TGT) สมาชิกจะอยู่ในทีมตลอดจนเสร็จสิ้นการแข่งขัน

2. เกม (Games) เป็นการฝึกทักษะซึ่งเน้นเนื้อหาหลักสูตร ผู้เรียนจะได้ตอบปัญหาคาปัตร (Card) หรือเอกสาร (Sheet) ที่มีแต่ละทักษะ ซึ่งเน้นเฉพาะกฎเกณฑ์พื้นฐานสำคัญ คือ การแข่งกัน

3. การแข่งขัน (Tournaments) การฝึกในทีมจะมีการแข่งขัน การแข่งขันจะจัดให้มีสัปดาห์ละ 1 ครั้ง โดยใช้งานชนิดที่แต่ละทีมต้องแข่งขันกัน แต่ละทีมจะได้รับการประเมิน ในระดับผลสัมฤทธิ์ว่าทีมไหนจะได้คะแนนสูงสุด แต่ละคาบเรียนในท้ายคาบเรียน ผู้เรียนหรือผู้เล่นทุกคนจะได้เปรียบเทียบคะแนนของแต่ละทีม ว่าทีมใดคะแนนสูงสุด ปานกลาง และ ต่ำ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) สรุปได้ว่า การเรียนแบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีองค์ประกอบสำคัญหลัก 5 ประการ คือ

1) ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครูนำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้ 2) จัดกลุ่มแบบละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน 3) แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียน 4) แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละกลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และ 5) นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่มตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนนเยอะที่สุด แล้วยอมรับความสำเร็จของทีมจากคะแนนที่ได้

4. ขั้นตอนจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

Salavin (1995, pp. 21 – 35) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค TGT ประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งครูเป็นผู้แจ้งให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและกระตุ้นความสนใจที่จะเรียนโดยการเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่นเกม การอภิปรายซักถาม แบบฝึกทักษะทบทวน
3. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้
 - 3.1 ครูสอนเนื้อหาสาระด้วยวิธีการสาธิต บรรยาย หรืออภิปรายโดยใช้สื่อต่าง ๆ ประกอบการสอน หลังจากนั้นผู้เรียนหาหรือและอธิบายในสิ่งที่สมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ
 - 3.2 ขั้นฝึกทักษะ ครูแจกเอกสารทักษะหรือเกมฝึกหัดทักษะให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้ปรึกษาหารือกันและร่วมมือในการแก้ปัญหาโจทย์
4. ใช้เกมฝึกทักษะ หรือเกมแข่งขันทางวิชาการ (จัดสัปดาห์ละ 1 ครั้ง) โดยแบ่งแข่งขันตามความสามารถของผู้เรียน ดังตาราง 1

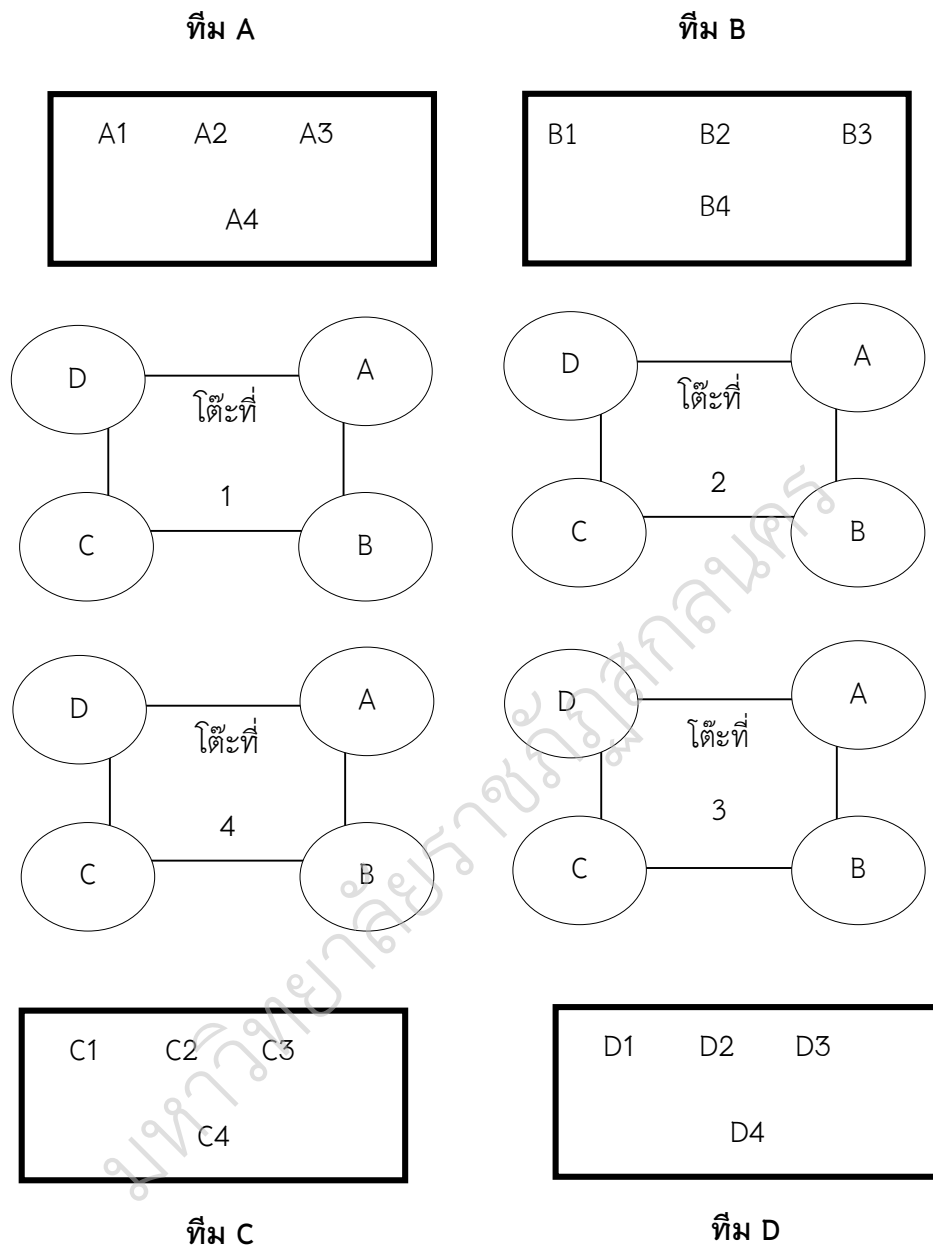
ตาราง 1 แสดงตัวอย่างการแบ่งกลุ่มการแข่งขันทางวิชาการของสลาวัน

ระดับผู้เรียน	ชื่อลำดับผู้เรียน	ทีมที่สังกัด
ผู้เรียนที่เรียนเก่ง	1	A1
	2	B1
	3	C1
	4	D1

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับผู้เรียน	ชื่อลำดับผู้เรียน	ทีมที่สังกัด
ผู้เรียนที่เรียนปานกลาง	5	D2
	6	C2
	7	B2
	8	A2
	9	A3
	10	B3
	11	C3
	12	D3
ผู้เรียนที่เรียนอ่อน	13	D4
	14	C4
	15	B4
	16	A4
ผู้เรียนทั้งหมดในชั้นเรียน	16 คน	

เกมการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 4 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกมจะยึดหลักผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน กล่าวคือ ผู้เรียนที่เรียนเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ผู้เรียนที่เรียนปานกลางของแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 2 แสดงรูปแบบการจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขันของสลาวิน

(ที่มา : Salavin 1995, pp. 21 – 35)

5. ขั้นสรุป ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุป พร้อมประกาศผลการแข่งขันเกมฝึกทักษะหรือเกมแข่งขันทางวิชาการ

6. ขั้นการวัดและประเมินผล วัดจากการสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรมการตอบคำถาม ทำแบบฝึกหัด การทำแบบทดสอบและการแข่งขันทางวิชาการ

ทีศนา แชมมณี (2553, หน้า 268) อธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค (TGT) ไว้ดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง ปานกลาง อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)
2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน
3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่น โดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถคือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็ไปรวมกันกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขัน กำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน
4. สมาชิกในกลุ่มแข่งขัน เริ่มการแข่งขันกัน ดังนี้
 - 4.1 แข่งขันกันตอบคำถาม จำนวน 10 คำถาม
 - 4.2 สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา จำนวน 1 คำถาม และอ่านคำถามให้สมาชิกในกลุ่มฟัง
 - 4.3 ให้สมาชิกที่อยู่ซ้ายมือของผู้อ่านคำถามคนแรก ตอบคำถามก่อนต่อไปจึงให้คนถัดไปตอบคำถามจนครบ
 - 4.4 ผู้อ่านคำถามเปิดคำตอบแล้วอ่านเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้สมาชิกในกลุ่มฟัง
 - 4.5 การให้คะแนนคำตอบ คือ
 - 4.5.1 ผู้ตอบถูกเป็นคนแรกได้ 2 คะแนน ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน
 - 4.5.2 ผู้ตอบถูกคนต่อไป ได้ 1 คะแนน
 - 4.5.3 ผู้ตอบผิด ได้ 0 คะแนน
 - 4.6 ต่อไปสมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และเริ่มเล่นตามขั้นตอน 4.2 และ 4.3 ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งคำถามหมด
 - 4.7 ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง
 - 4.7.1 ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส 10 คะแนน
 - 4.7.2 ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส 8 คะแนน
 - 4.7.3 ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส 5 คะแนน
 - 4.7.4 ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส 4 คะแนน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มกลับไปยังกลุ่มบ้านของตนเอง แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

อรรถพล อุษา (2563, หน้า 19) ได้ใช้ขั้นตอนการสอนเทคนิค TGT ที่ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม คือ ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ของบทเรียนและวัตถุประสงค์ของการทำงานเป็นทีมร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็น การให้กำลังใจเพื่อน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. ขั้นการสอน ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน 1) กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre Reading-Activities) 2) กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While – reading Activity) และ 3) กิจกรรมหลังการอ่าน (Post – reading Activity)

3. ขั้นจัดทีม แข่งนักนักเรียน กลุ่มละ 4 คน โดยคณะนักเรียน เก่งปานกลาง และอ่อน ซึ่งโดยใช้สัดส่วน 1:2:1 และให้นักเรียนเลือกประธานกลุ่มและเลขานุการกลุ่ม นักเรียนในแต่ละกลุ่มต้องมีการเตรียมความพร้อมให้กับสมาชิกในกลุ่มทุกคน เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาจากบทอ่านและพร้อมที่จะเข้าสู่สนามแข่งขัน แต่ละกลุ่มประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของสมาชิกในกลุ่ม โดยอาจตั้งคำถามขึ้นมาเองและให้สมาชิกในกลุ่มทดลองตอบคำถาม หากสมาชิกบางคนไม่สามารถตอบคำถามได้ สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันอธิบายเพิ่มเติมในจุดที่บางคนยังไม่เข้าใจ

4. ขั้นการแข่งขัน ครูจัดให้มีการแข่งขันเป็นโต๊ะ โดยแต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมต่าง ๆ แบ่งตามระดับความสามารถร่วมแข่งขัน ดังนี้

โต๊ะที่ 1 เป็นโต๊ะแข่งขันสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถเก่งมาก

โต๊ะที่ 2 และ 3 เป็นโต๊ะแข่งขันสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถอ่อน ซึ่งแต่ละโต๊ะจะได้รับแจกซองคำถาม จำนวน 10 คำถาม ที่เหมือนกันตามเนื้อหาในบทอ่านที่นักเรียนได้ศึกษามาก่อนหน้านี้แล้ว ทุกโต๊ะแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันพร้อม ๆ กัน โดยกำหนดเวลาให้ เมื่อการแข่งขันจบลง ให้แต่ละโต๊ะจัดลำดับผลการแข่งขัน และให้หาค่าคะแนนโบนัส ซึ่งมีรายละเอียด 3 ขั้น ดังนี้ 1) นักเรียนเปลี่ยนกันหยิบซองคำถามที่ละ 1 ซอง (1 คำถาม) แล้ววางลงกลางโต๊ะ 2) นักเรียน 3 คน ที่เหลือคำนวณหาคำตอบจากคำถามที่อ่าน เขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบที่แต่ละคนมีอยู่ และ 3) นักเรียนคนที่ทำหน้าที่อ่านคำถามจะเนคนให้คะแนน โดยมีกติกาการให้คะแนน ดังนี้ ผู้ตอบถูกเป็นคนแรกจะได้ 2 คะแนน ผู้ตอบถูกคนต่อไป จะได้คนละ 1 คะแนน ถ้าตอบผิด ให้ 0 คะแนน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันกลับไปเข้ากลุ่มเดิม (Home Group) ของตน พร้อมด้วยคะแนนโบนัส

ของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม หากค่าเฉลี่ย ทีมที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด จะได้รับการยอมรับเป็นทีมชนะเลิศและรองลงไป

5. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนผล ประเมินตนเอง และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อกระตุ้นความก้าวหน้าในการเรียนผ่านแบบฟอร์มการให้ข้อมูลย้อนกลับ นักเรียนสามารถดำเนินการส่วนแรกของแบบฟอร์มนี้ก่อนที่จะได้รับข้อเสนอแนะจากครู

สาริส ศรีระวัตร (2565, หน้า 11) วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team Games–Tournament: TGT) เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในจุดประสงค์ที่ต้องการให้กลุ่มศึกษา ประเด็นหรือปัญหาที่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว หรือมีคำตอบที่ถูกต้องชัดเจน เช่น การคำนวณทางคณิตศาสตร์ การใช้ภาษา ภูมิศาสตร์และทักษะการใช้แผนที่ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ ขั้นตอนของกิจกรรมประกอบด้วย

1. ครูนำเสนอบทเรียนหรือข้อความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน
2. แบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยพิจารณาความสามารถ กลุ่มละ 4-5 คน ศึกษา ทบทวนความรู้ที่ครูนำเสนอ สมาชิกที่มีความสามารถเก่งจะช่วยเหลือสมาชิกที่มีความสามารถต่ำกว่าเตรียมกลุ่มสำหรับแข่งขันในช่วงท้ายสัปดาห์หรือท้าย บทเรียน
3. จัดแข่งขันโดยจัดโต๊ะแข่งขันหรือทีมแข่งขันที่มีตัวแทนของแต่ละกลุ่มที่มีความสามารถใกล้เคียงกันร่วมกันแข่งขันตามรูปแบบและกติกาที่กำหนดคำถามที่ใช้จะเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว
4. ให้คะแนนการแข่งขันโดยให้จัดลำดับคะแนนผลการแข่งขันในแต่ละโต๊ะแล้วผู้เล่นจะกลับเข้ากลุ่มเดิมของตน
5. นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ทีมที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุดจะได้รางวัล

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ

- 1) เตรียมเข้าสู่บทเรียน แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ และแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละ
- 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหาและศึกษาค้นคว้าร่วมกัน
- 3) ขั้นฝึกทักษะการเรียนรู้จากใบงานและกิจกรรมร่วมกันในกลุ่ม
- 4) ขั้นแข่งขัน โดยผู้เรียนแยกย้ายไปแข่งขันตามกลุ่มระดับความสามารถเดียวกัน และ
- 5) ขั้นสรุปผลการแข่งขันและยอมรับความสำเร็จของทีม

การทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (Team Game Tournament) เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครูนำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 3 แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียน

ขั้นที่ 4 แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละกลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่มตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด แล้วยอมรับความสำเร็จของทีมจากคะแนนที่ได้

5. ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ประเสริฐ ภูถนนวนอก (2549, หน้า 46, อ้างถึงใน มัลลิกา มานันท์, 2558 หน้า 30) ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีดังนี้

5.1 กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างต่อเนื่อง กระตือรือร้นในการค้นหาความรู้และทบทวนบทเรียนให้เข้าใจ เป็นการเตรียมที่จะเข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการเพื่อสะสมคะแนนความสามารถของกลุ่มและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

5.2 เสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เนื่องจากผู้เรียนจะบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ และรางวัลจากการเล่นเกมการแข่งขันทางวิชาการก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมายเดียวกัน ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีการให้กำลังใจ กระตุ้นและส่งเสริมเพื่อนทุก ๆ คน ให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนเพื่อที่จะทำคะแนนสะสมได้ในการเล่นเกมนการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการอันจะนำไปสู่ความสำเร็จและบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

5.3 เสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนมีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการเล่นเกมแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการเพื่อสะสมคะแนนความสามารถของกลุ่ม ที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เพียงแต่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มจะร่วมแรงร่วมใจกันทำคะแนนสะสมให้ได้ถึงเกณฑ์ตามที่กำหนดนั้น จึงทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนมีความสุขกับเกมวิชาการ

5.4 กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และตระหนักถึงคุณค่าของตน เนื่องจากเทคนิคนี้มีเกมการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการ ผู้เรียนได้ร่วมเล่นเกม

กับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน และการแข่งขันภายในกลุ่มที่จัดขึ้นใหม่นี้ ดังนั้น ผู้เรียนเก่งหรือผู้เรียนอ่อนก็มีโอกาสทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนเองได้เท่าเทียมกัน จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ มั่นใจ และตระหนักถึงคุณค่าของตนเองที่เป็นส่วนหนึ่งในความรับผิดชอบของกลุ่ม

5.5 ส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้ร่วมกันเรียนและร่วมกันเล่นเกมการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการ จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียน และการเรียนที่ผู้เรียนเก่ง ช่วยอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มฟัง จะช่วยให้ตนเองเข้าใจในเรื่องที่เรียนดียิ่งขึ้น ส่วนผู้เรียนที่เรียนไม่เก่งหรือเรียนช้าจะรู้สึกอบอุ่น ไม่โดดเดี่ยว

5.6 พัฒนาทักษะร่วมกับผู้อื่น เป้าหมายที่สำคัญของวิธีการเรียนแบบกลุ่มแข่งขันด้วยเกม คือ ผู้เรียนเกิดทักษะการร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สิ่งนี้เป็นทักษะที่สำคัญของสังคมที่เราต้องการทำงานร่วมกันภายใต้ระบบที่ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันและฝึกให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวเพื่อให้สามารถทำงานในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.7 ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบเนื่องจากกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมตอบปัญหาวิชาการจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อจะมีความสามารถทำคะแนนสะสมได้สูงถึงเกณฑ์ตามเป้าหมาย และขณะที่เล่นเกมผู้เรียนจะต้องคิด คำนวณ แก้ปัญหาเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่จะตอบปัญหานั้น เป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาและในการทำงานที่มีการอภิปรายและแก้ไขปัญหาร่วมกับเพื่อน พร้อมลงมือปฏิบัติร่วมกันตามขั้นตอนที่กำหนดไว้จากเดิมของกลุ่มในการแก้ปัญหา

5.8 สร้างวินัยในชั้นเรียน เนื่องจากสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการทำงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกันหรือหาร่วมกันในกิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาวิชาการ จึงทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้นในกลุ่ม การขาดเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงจะไม่ปรากฏในชั้นเรียน

นอกจากนี้ประโยชน์ของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีรูปแบบการเรียนแบบจัดกลุ่ม ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ดันน์ (1972, p. 154) ซึ่งอธิบายว่าการสร้างกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อการเรียนจะเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียว การทำงานร่วมกันต่างฝ่ายต่างรับฟังความคิดเห็นของ

กันและกัน และช่วยกันรับผิดชอบในการเรียนด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ การเรียนด้วยการทำงานกลุ่ม ยังทำให้รู้สึกสนุกสนานและสร้างความสามัคคีขึ้นในกลุ่ม ต่างวางใจว่าแต่ละคนจะช่วยกันส่งเสริมให้กลุ่มมีความก้าวหน้าขึ้น และ ยัง (1972, pp. 630 – 634) ยังได้อธิบายแนวคิดที่คล้ายกันได้ ดังนี้

1. ครูมีโอกาสนำพลังกลุ่มของนักเรียนมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียน การสอน ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการให้ความช่วยเหลือนักเรียนแต่ละคน เพราะนักเรียนจะเป็นผู้อธิบายถึงกระบวนการเรียนรู้ซึ่งกันและกันในกลุ่มตนเอง ในขณะที่ครูอธิบาย ปัญหาที่นักเรียนกลุ่มอื่นสงสัยและแก้ไขปัญหาก็ไม่ได้
2. การทำงานของครูมีความคล่องตัวมากขึ้น เพราะแบ่งกลุ่มนักเรียนแล้ว แทนที่ครูจะต้องตอบปัญหานักเรียน 25 – 40 คนทั้งชั้น ก็จะกลายเป็นว่าครูตอบปัญหา ของกลุ่มเพียง 4 – 5 กลุ่มเท่านั้น ปัญหาที่จะต้องมาถึงครูหรือที่ครูต้องอธิบายให้ฟังก็ มักจะเป็นปัญหาที่กลุ่มช่วยกันตอบแล้วตอบไม่ได้เท่านั้น
3. บรรยากาศในการเรียนจะมีความเป็นกันเองมากขึ้น ทำให้นักเรียน รู้สึกสบายใจและไม่เคร่งเครียดเมื่อทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
4. ช่วยกันแก้ปัญหามากขึ้นที่ไม่กล้าแสดงออกของนักเรียนบางคน เพราะการทำงานร่วมกันจะทำให้ทุกคนรู้สึกว่าตนมีความสำคัญต่อกลุ่มเท่า ๆ กัน ความเชื่อมั่นใน ตนเองก็จะถูกกระตุ้นให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ความเชื่อมั่นในตนเองนี้จะเริ่มขึ้นภายในกลุ่มก่อน เพราะนักเรียนส่วนใหญ่จะเกิดความประหม่อน้อยหรือไม่มีเลย เมื่อเสนอปัญหาที่ข้องใจ ของเขาต่อกลุ่ม แต่จะประหม่อมามากถ้าเสนอข้อข้องใจต่อเพื่อนนักเรียนทั้งชั้น
5. การเรียนเป็นกลุ่มจะช่วยลดปัญหาเกี่ยวกับระเบียบวินัยของนักเรียน
6. การเรียนเป็นกลุ่มจะเสริมสร้างความสามัคคี การรู้จักรับผิดชอบ หน้าที่ของตนต่อกลุ่ม
7. ฝึกให้นักเรียนเป็นผู้กว้างขวางในการค้นคว้าความรู้จากแหล่งต่าง ๆ
8. ฝึกให้นักเรียนรู้จักการเสนอแนะ และการซักถามตลอดจนส่งเสริม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้แก่กันนักเรียนด้วย

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประโยชน์ของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) นั้น เป็นการจัดกลุ่มนักเรียน ที่มีความสามารถแตกต่างกันอยู่ภายในกลุ่ม ซึ่งการให้นักเรียนทำกิจกรรมในลักษณะนี้จะ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้นเมื่อต้องร่วมงานกับผู้อื่นและผู้เรียนที่อ่อน สามารถทำคะแนนให้กลุ่มของตนเองได้ มีความกระตือรือร้นในการทำงานเพื่อความสำเร็จ

ของทีม และเกิดความมั่นใจในความกล้าแสดงออกมากขึ้น และสามารถสรุปความหมายของการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ได้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบ่งทีมเพื่อทำการแข่งขันตามระดับความสามารถโดยมุ่งเน้นความสำเร็จของกลุ่ม

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของการเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันทำผลงานเป็นกลุ่มโดยที่มีเป้าหมายการทำงานร่วมกันคือการทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนเองให้ได้มากที่สุด ซึ่งจะเน้นการร่วมมือกันในทีมมากกว่าการแข่งขันเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนเนื้อหา นั้น ๆ ผู้สอนจะจัดทำชุดกิจกรรมที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและการแสดงความสามารถที่เท่าเทียมกัน ซึ่งในชุดกิจกรรมจะมีคู่มือสำหรับผู้เรียนให้สามารถค้นคว้าร่วมกันด้วยตนเองได้โดยที่ครูไม่ใช่ผู้อธิบายบทเรียนตลอดเวลา มีกระบวนการสอนด้วยชุดกิจกรรมแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สามารถใช้แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างนักเรียนในด้านของความกล้าแสดงออก เสริมสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนกลุ่มที่เรียนอ่อนได้ เป็นการจัดแก้ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวและการสร้างความมีวินัยของผู้เรียนเมื่อได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2549, หน้า 11) อ้างถึงใน ปราณี กุลมิน (2560, หน้า 82) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ความสำเร็จหรือความสามารถในการทำใด ๆ ที่จะต้องอาศัยทักษะหรือมีฉะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ

รำไย เต็มใจ (2553, หน้า 76) อ้างถึงใน กิตติยา กล้าหาญ (2558, หน้า 80) สรุปความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะและสมรรถนะต่าง ๆ ของสมอง นั่นคือ สัมฤทธิ์ผลทางการเรียนควรจะประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อย 3 สิ่ง คือ ความรู้ ทักษะและความสามารถของสมองด้านต่าง ๆ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยการทดสอบโดยเครื่องมือวัด

กัญญาพร แก้วรักษา (2552, หน้า 39) อ้างถึงใน เกสรฯ เพ็ชรนาดี, 2565 หน้า 23) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้

เกิดจากการฝึกอบรม หรือการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะเป็นการตรวจสอบความสามารถของบุคคลที่แสดงออกในลักษณะพฤติกรรมต่างๆตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะของรายวิชาที่ได้รับการเรียนรู้ โดยอาจวัดจากการปฏิบัติหรือจากเนื้อหาก็ได้

วิภา วงศ์อำมาตย์ (2556, หน้า 110 – 131) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ซึ่งสามารถวัดได้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2. ความหมายของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชวลิต ชูกำแหง (2550, หน้า 18) อ้างถึงใน ศิราณี กลางประพันธ์ (2560, หน้า 142) อธิบายถึงความหมายของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

1. การวัดผล (Measurement) เป็นกระบวนการในการกำหนดตัวเลขหรือปริมาณให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีกฎเกณฑ์โดยใช้เครื่องมือ เช่น การใช้แบบทดสอบของครูเพื่อวัดความสามารถทางสมองของเด็ก ใช้ตลับเมตรวัดความยาวของต้นไม้ เป็นต้น

การวัดผลต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1.1 จุดมุ่งหมายของการวัด ว่าต้องการวัดอะไร ในสถานการณ์เช่นไร และวัดไปทำไม

1.2 เครื่องมือที่ใช้วัด เช่น แบบทดสอบ แบบสอบถาม การสังเกต การสัมภาษณ์ เป็นต้น

1.3 การแปลผลและการนำผลไปใช้ เช่น คะแนนสอบ ความสูง ความยาว เป็นต้น

2. การทดสอบ (Testing) เป็นวิธีการชนิดหนึ่งของการวัดผลที่ใช้แบบทดสอบ (Test) ที่เป็นชุดคำถามไปกระตุ้นให้นักเรียนตอบสนองหรือแสดงออกมา

3. การประเมินผล (Evaluation) เป็นกระบวนการตัดสินใจหรือตีค่าที่ได้จากการวัดผล โดยอาศัยเกณฑ์ เช่น วัดความสูงของคนได้ 190 เซนติเมตร ประเมินผลว่าเป็นคนสูง โดยใช้เกณฑ์ที่เป็นบรรทัดฐานคนไทย การประเมินผลมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

3.1 ข้อมูลจากการวัด ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการวัดผล เช่น คะแนนจากการสอบความสูงที่วัดได้ เป็นต้น

3.2 เกณฑ์ เป็นคะแนนจุดตัด หรือบรรทัดฐานที่ผู้ประเมินตั้งไว้

3.3 การตัดสินตีค่าตีความหมาย เช่น การระบุว่า เก่ง อ่อน สอบตก สูง ต่ำ เป็นต้น

4. การประเมิน (Assessment) เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายกว้างขวางกว่าคำอื่น ๆ ที่กล่าวมา เป็นคำที่นำมาใช้ในการประเมินผลแนวใหม่ ซึ่งหมายถึง กระบวนการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลสารสนเทศอย่างเป็นระบบสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับนักเรียน

เกสรฯ เพ็ชรนาดี (2565, หน้า 24) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนหลังจากเรียนมาแล้วว่าบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดมาน้อยเพียงใด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นเครื่องมือของสถานศึกษาในการวัดผลสำเร็จของการจัดกิจกรรมการสอนเพื่อประเมินเพื่อประเมินผลสำเร็จในการเรียนของนักเรียน

สุรงค์ ไคว้ตระกูล (2556, หน้า 442 – 447) กล่าวถึงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ข้อสอบที่ใช้โดยทั่วไปอาจจะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ข้อสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ข้อสอบมาตรฐานสร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ มีหลายชนิด ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของข้อทดสอบว่าต้องการวัดอะไรและมักจะใช้ชื่อข้อทดสอบตามสิ่งที่ข้อทดสอบวัด เช่น ข้อทดสอบเชาว์ปัญญา (Intelligent tests) ข้อสอบสัมฤทธิ์ผลทางการศึกษา (Achievement test) หรือ ข้อทดสอบความถนัด (Aptitude) บุคลิกภาพ (Personality) หรืออัตมโนทัศน์ (Self-Concept)

2. ข้อสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เอง (Teacher-made test) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ข้อทดสอบแบบปรนัย (Objective test) เป็นข้อสอบที่ครูสามารถจะสร้างขึ้น เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนดีขึ้นถ้าหากครูมีแผนการสอนที่มีวัตถุประสงค์ของวิชาที่สอนอย่างแจ่มแจ้ง และใช้วัตถุประสงค์เป็นเครื่องช่วยเตรียมการสอน เตรียมจัดกิจกรรมและประสบการณ์ให้นักเรียน ข้อสอบแบบปรนัยที่ใช้โดยทั่วไปมีหลายชนิด คือ

2.1.1 แบบเลือกตอบ (Multiple-choice items) เป็นข้อสอบปรนัยที่ขึ้นต้นด้วยข้อความที่เสนอปัญหา (The stem) และตามด้วยประโยคต่าง ๆ ให้เลือกกว่าประโยคใดเป็นประโยคคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยมากจะมี 4 ตัวเลือก (Alternative)

ประโยคนำอาจจะเขียนเป็นรูปคำถามหรือประโยคที่ไม่จบ จะต้องต่อด้วยประโยคคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) เป็นข้อสอบปรนัยที่ใช้กันมากเพราะเป็นข้อสอบที่อาจสร้างให้นักเรียนเดาคำตอบได้น้อย หลักการที่ใช้ในการสร้างข้อสอบประเภทนี้ให้มีคุณสมบัติที่ดีของข้อทดสอบ มีดังนี้

2.1.1.1 ภาษาที่ใช้ในการเขียนข้อความที่เสนอปัญหาควรจะเป็นภาษาที่แจ่มแจ้งเข้าใจง่าย และแต่ละข้อควรจะเป็นคำถามที่มีคำตอบเดียว

2.1.1.2 ในการเขียนข้อความที่เสนอปัญหาควรจะใช้หลีกเลี่ยงคำว่าเสมอหรือตลอดเวลา (Always) หรือคำว่า “ทั้งหมด” (All) ไม่เคย (Never) หรือคำอื่น ๆ ที่จะทำให้นักเรียนเดาคำตอบที่ผิดได้ง่ายขึ้น

2.1.1.3 การเขียนตัวเลือก (Alternative) ทั้งตัวเลือกที่เป็นคำตอบและตัวลวง (Distracters) แต่ละประโยคควรจะทำให้มีความสับสนยาวเท่า ๆ กัน

2.1.1.4 ประโยคคำตอบและตัวลวง (Distracters) แต่ละประโยคควรจะมี ความหมายของมันเอง ไม่ควรจะมี ความหมายซ้ำกัน

2.1.1.5 การจัดอันดับที่ถูกต้อง ควรจัดในลักษณะแบบสุ่ม (Random) คือ อยู่ในอันดับที่ไม่เป็นระบบ เช่น คำตอบของข้อ 1 อยู่ในอันดับที่ 2 คำตอบข้อ 2 อยู่ในอันดับ 4 ข้อ 3 อยู่ในอันดับที่ 1 ฯลฯ

2.1.1.6 ควรจะหลีกเลี่ยงประโยคตัวเลือก (Alternative) ที่เขียนว่า “ไม่มีคำตอบที่ถูกเลย” (None of the Above) หรือ “ถูกทุกข้อ” (All of the above) เพราะจะทำให้ให้นักเรียนเดาคำตอบได้แม้ว่าจะไม่มีความรู้

2.1.2 แบบถูกผิด (True False Items) ในข้อทดสอบแบบถูกผิด อาจจะใช้ตามคำจำกัดความของความคิดรวบยอด (Concept) หรืออาจจะเป็นข้อความหลักการต่าง ๆ โดยให้นักเรียนวงกลมรอบคำว่าถูก (True) หรือคำว่าผิด (False) ข้อทดสอบประเภทนี้มีข้อเสียที่ว่านักเรียนอาจจะเดาคำตอบได้แม้ว่าจะไม่มีความรู้ แต่ละข้อมีโอกาสที่จะถูกได้ร้อยละ 50 ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างข้อทดสอบที่ยาว นอกจากนี้คำถามที่ใช้ในแบบทดสอบถูกผิดมักจะเป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้ (Knowledge) ขั้นต่ำของ Bloom's Taxonomy of Educational Objectives คือ เป็นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อความจริง (Fact) เฉพาะต่าง ๆ

2.1.3 การจับคู่ (Matching Question) ข้อทดสอบประเภท Matching เป็นข้อทดสอบที่ให้นักเรียนหาคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน

2.1.4 คำตอบสั้น ๆ และเติมคำหรือประโยคให้สมบูรณ์ (Short-Answer and Completion Test) ข้อสอบประเภทนี้อาจจะเขียนเป็นคำถามที่ต้องการคำตอบเพียงคำเดียว หรืออาจจะเขียนเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์เพื่อให้นักเรียนหาคำตอบที่ถูกต้องมาเติมให้สมบูรณ์

2.2 ข้อทดสอบแบบอัตนัย (Essay Test) เป็นข้อทดสอบที่ใช้วัดความสามารถของนักเรียนในขั้นสูงของวัตถุประสงค์ด้านพุทธิพิสัยได้ เช่น ใช้ในขั้นวิเคราะห์ (Analysis) สังเคราะห์ (Synthesis) และประเมินผล (Evaluation) ได้ นอกจากนี้อาจจะใช้เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง คำตอบของนักเรียนทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนด้วยว่าถูกต้องอย่างไร นอกจากนี้ข้อทดสอบแบบอัตนัยครูอาจจะเขียนคำถามบนกระดาษได้โดยไม่ต้องพิมพ์ ซึ่งช่วยให้ประหยัดและสะดวก ซึ่ง Gronlund ได้ให้คำแนะนำในการสร้างข้อทดสอบแบบอัตนัย ดังต่อไปนี้

2.2.1 คำถามที่ใช้ถามนักเรียนควรจะให้เวลานักเรียนตอบอย่างเต็มความสามารถ คำถามไม่ควรจะเกิน 3 ข้อ ถ้าจะให้เวลานักเรียนตอบเพียง 1 ชั่วโมง

2.2.2 คำถามที่ใช้ควรจะมาจากร่วประสงคของบทเรียนแต่ละบทควรจะเป็นคำถามที่นักเรียนต้องใช้ความคิดที่จะวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือประเมินผลรวมทั้งประยุกต์ความรู้ที่ได้เรียนรู้

2.2.3 ถ้าใช้คำถามมากกว่า 1 คำถาม ควรจะแนะนำนักเรียนเวลาตอบว่าควรจะใช้เวลาตอบแต่ละคำถามนานเท่าไร เพื่อจะได้เตือนนักเรียนไม่ให้ใช้เวลากับข้อใดข้อหนึ่งมากเกินไป และไม่มีเวลาตอบคำถามทุกข้อ

2.2.4 การใช้คำถามแบบอัตนัย (Essay) ไม่ควรจะให้ให้นักเรียนเลือกตอบ เพราะจะเป็นปัญหาในการตรวจ นักเรียนควรจะต้องตอบคำถามเดียวกัน เพื่อการตรวจจะได้มีเกณฑ์การให้คะแนนเหมือนกัน ถ้าหากให้โอกาสนักเรียนเลือกตอบก็เปรียบเสมือนว่านักเรียนไม่ได้สอบข้อทดสอบเดียวกัน

2.2.5 การเขียนคำถามควรจะใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายอย่างแจ่มแจ้ง และทราบว่าผู้ออกข้อสอบมีความคาดหวังอย่างไร

ศิริชัย กาญจนวาสี (2552, หน้า 165 – 166 อ้างถึงใน สุรัญชนา คำรอด, หน้า 45) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลการเรียนที่เกิดขึ้น (what person has learned) จากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้ นั้น สิ่งที่มีอยู่จริงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งอาจเป็นความรู้หรือทักษะบางอย่าง อันบ่งบอกถึงสถานภาพของการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรือสภาพการเรียนรู้ที่บุคคลนั้นได้รับ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือการวัดความรู้และประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้รับ โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2548, หน้า 225 – 227) อ้างถึงใน สายชล สิมสิน (2559, หน้า 129 – 130) กล่าวว่า

1. เป็นคำถามที่เป็นส่วนนำนั้นควรใช้ภาษากระทัดรัด ชัดเจน ได้ใจความ และเรื่องที่ถามควรเป็นเรื่องที่สำคัญเพียงเรื่องเดียวในแต่ละข้อ
2. ข้อคำถามควรใช้ข้อความในเชิงบวก หลีกเลี่ยงการใช้ข้อความในเชิงปฏิเสธ แต่ถ้าจำเป็นต้องใช้ควรขีดเส้นใต้หรือเขียนเป็นตัวคำเน้นที่เป็นปฏิเสธเพื่อให้เห็นได้ชัดเจน
3. ข้อกระทงแต่ละข้อควรเป็นอิสระหรือแยกขาดจากกัน ไม่ขึ้นกับข้ออื่น ๆ ในแบบทดสอบนั้น ๆ
4. ถ้าข้อคำถามข้อใดที่ต้องอาศัยกราฟ ตารางและอื่น ๆ ตัวคำถามและตัวเลือกจะต้องหาจากข้อมูลหรือมีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่มาจากกราฟหรือตาราง
5. ตัวเลือกที่ถูกควรเป็นคำตอบที่สมบูรณ์ที่สุดและจะต้องระวางว่ามีตัวเลือกที่เป็นคำตอบเพียงตัวเดียวเท่านั้น
6. คำที่จะให้ความหมาย ควรให้อยู่ในตัวคำถาม ส่วนคำจำกัดความให้อยู่ในตัวเลือก
7. ควรหลีกเลี่ยงการใช้ตัวเลือกประเภทถูกทุกข้อหรือถูกทุกข้อที่กล่าวมา หรือคำตอบถูกไม่ได้ให้ไว้
8. การเขียนคำถามจะต้องระวางไม่ให้คำตอบของข้อหนึ่ง มาจากคำถามอีกข้อหนึ่ง
9. ลักษณะของข้อคำถามจะต้องไม่ก่อให้เกิดการชี้แนะคำตอบ
10. การจัดเรียงตำแหน่งตัวเลือกที่ถูกของข้อต่าง ๆ ควรจะอยู่ในลักษณะสลับ
11. ตัวเลือกที่ถูกควรจะกระจายไปยังลำดับที่ ก ข ค ง หรือ จ ในส่วนไม่ต่างกันมากนัก

12. การจัดเรียงข้อกระทง และการดำเนินการจัดพิมพ์ควรอยู่ในรูปแบบเดียวกัน

13. ข้อคำถามข้อหนึ่งควรจะสิ้นสุดลงในหน้าเดียวกัน ไม่ควรที่จะมีคำถามและตัวเลือกข้อเดียวกันไปอยู่แยกไปคนละหน้า เพราะจะทำให้ผู้ตอบสับสน

สมนึก ภัททิยธนี (2553, หน้า 67 – 71) อ้างถึงใน สายชล สิมสิน (2559, หน้า 127 – 128) อธิบายถึงลักษณะของแบบทดสอบไว้ ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบทั้งฉบับที่สามารถวัดได้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการหรือวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ความเที่ยงตรงจึงเปรียบเสมือนหัวใจของการทดสอบ

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบทั้งฉบับที่สามารถวัดได้คงเส้นคงวาไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะทำการสอบใหม่กี่ครั้งก็ตาม

3. ความยุติธรรม (Fair) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบที่ไม่เปิดโอกาสให้มีการได้เปรียบเสียเปรียบในกลุ่มผู้เข้าสอบด้วยกันและไม่เปิดโอกาสให้ทำข้อสอบได้โดยการเดา

4. ความลึกของคำถาม (Searching) หมายถึง ข้อสอบแต่ละข้อนั้นจะต้องไม่ถามผิวเผินหรือถามประเภทความรู้ความจำ แต่ต้องให้นักเรียนนำความรู้ความเข้าใจไปคิดดัดแปลงแก้ปัญหาแล้วจึงตอบได้

5. ความยั่วยุ (Exemplary) หมายถึง แบบทดสอบที่นักเรียนทำด้วยความสนุกเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย

6. ความจำเพาะเจาะจง (Definition) หมายถึง ข้อสอบที่มีแนวทางหรือทิศทางการถามตอบชัดเจนไม่คลุมเครือ ไม่แฝงกลเม็ดให้นักเรียนงง

7. ความเป็นปรนัย (Objective) โดยมีคุณสมบัติ 3 ประการ

7.1 ตั้งคำถามให้ชัดเจน ทำให้ผู้เข้าสอบทุกคนเข้าใจความหมายตรงกัน

7.2 ตรวจให้คะแนนได้ตรงกัน แม้ว่าจะตรวจหลายครั้งหรือตรวจหลายคน

7.3 แปลความหมายของคะแนนให้เหมือนกัน

8. ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง แบบทดสอบที่มีจำนวนข้อสอบมากพอประมาณ ใช้เวลาสอบพอเหมาะ ประหยัดค่าใช้จ่าย จัดทำแบบทดสอบด้วยความประณีต ตรวจให้คะแนนได้รวดเร็ว รวมถึงสิ่งแวดล้อมในการสอบที่ดี

9. อำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง ความสามารถในการจำแนกผู้เข้าสอบแบบทดสอบที่ดีจะต้องมีอำนาจจำแนกสูง

10. ความยาก (Difficulty) ขึ้นอยู่กับทฤษฎีที่เป็นหลักยึด เช่น ตามทฤษฎีการวัดผลแบบอิงเกณฑ์ ข้อสอบที่ดีคือ ข้อสอบที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไป หรือมีความยากพอเหมาะ ส่วนทฤษฎีการวัดผลแบบอิงเกณฑ์นั้นความยากง่ายไม่ใช่สิ่งสำคัญ สิ่งสำคัญอยู่ที่ข้อสอบนั้นได้วัดในจุดประสงค์ที่ต้องการวัดได้จริงหรือไม่ ถ้าวัดได้จริงก็นับว่าเป็นข้อสอบที่ดีได้แม้ว่าจะเป็นข้อสอบที่ง่ายก็ตาม

4. ประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์

บุญชม ศรีสะอาด (2560) กล่าวถึงประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm – Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสำคัญของข้อสอบประเภทนี้ คือจะจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ การรายงานผลการสอบจะใช้คะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ โดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่าง ๆ ที่เรียนตามโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือ สถาบันการศึกษาต่าง ๆ และให้หลักการเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบไว้

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) อ้างถึงใน อุไรวรรณ (2559, ออนไลน์) ได้จัดประเภทแบบทดสอบไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. แบบปากเปล่า เป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคล ใช้ได้ผลดีถ้ามีผู้เข้าสอบจำนวนน้อย เพราะต้องใช้เวลามาก ถามได้ละเอียด เพราะสามารถโต้ตอบกันได้

2. แบบเขียนตอบ เป็นการทดสอบที่เปลี่ยนแปลงมาจากการสอบแบบปากเปล่า เนื่องจากจำนวนผู้เข้าสอบมากและมีจำนวนจำกัด แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

2.1 แบบความเรียง หรืออัตนัย เป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบได้รวมเรียงเรียงคำพูดของตนเองในการแสดงทัศนคติ ความรู้สึก และความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ภายใต้หัวข้อที่กำหนดให้ เป็นข้อสอบที่สามารถวัดพฤติกรรมด้านการสังเคราะห์ได้อย่างดี แต่มีข้อเสียที่การให้คะแนน ซึ่งอาจไม่เที่ยงตรง ทำให้มีความเป็นปรนัยได้ยาก

2.2 แบบจำกัดคำตอบ เป็นข้อสอบที่มีคำตอบถูกต้องเพียงข้อเดียวที่กำหนดให้อย่างจำกัด ข้อสอบแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบถูกผิด แบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

3. แบบปฏิบัติ เป็นการทดสอบที่ผู้สอบได้แสดงพฤติกรรมออกมาโดยการกระทำหรือลงมือปฏิบัติจริง ๆ เช่น การทดสอบทางดนตรี ช่างกล พลศึกษา เป็นต้น

ไพโรจน์ คะเซนทร์ (2556, อ้างถึงใน วรันธร ประเสริฐ, 2565, หน้า 7) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภท จะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือถามสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบปรนัย (Objective tests) ได้แก่ แบบถูก – ผิด (True – false) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือแบบคำตอบสั้น (Short answer) และแบบเลือกตอบ (Multiple choice)

1.2 แบบอัตนัย (Essay tests) ได้แก่ แบบจำกัดคำตอบ (Restricted response items) และแบบไม่จำกัดคำตอบ หรือ ตอบอย่างเสรี (Extended response items)

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเนื้อหา และมีทักษะการสร้างแบบทดสอบ มีการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ มีค่าชี้แจงเกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน ได้แก่ California Achievement Test, Iowa Test of Basic Skills, Stanford Achievement Test และ the Metropolitan Achievement tests เป็นต้น

วรรณรัตน์ อึ้งสุประเสริฐ (2544, อ้างถึงใน ศรีสุภา วรคามิน, 2565, หน้า 33) ได้กล่าวถึงการแยกประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 3 ประเภท ได้แก่

1. แบบทดสอบเลือกตอบ เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามและคำตอบที่มีตัวเลือกให้ผู้ทดสอบได้เลือกตอบ โดยมีหลายแบบ เช่น

1.1 แบบทดสอบแบบเลือกตอบสองตัวเลือก หรือแบบทดสอบแบบ ถูก - ผิด (True or False) เป็นการให้ผู้ทดสอบพิจารณาข้อความ และนำความรู้จากบทเรียนมาคิดและตอบคำถามหากถูกต้องให้ตอบถูก และหากไม่ถูกต้องให้ตอบผิด และแบบทดสอบบางแห่งอาจสอบถามเหตุผลเพิ่มเติม

1.2 แบบทดสอบแบบเลือกตอบหลายตัวเลือก เป็นรูปแบบที่นิยมใช้ เนื่องจากสะดวกในการนำมาใช้วัดความรู้ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว โดยจะมีข้อมีข้อความคำถามให้นักเรียนได้พิจารณาซึ่งสามารถสร้างแบบทดสอบที่มีจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ครอบคลุมได้ทั้งความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ โดยตัวเลือกอาจมี 3 ตัวเลือก 4 ตัวเลือก หรือ 5 ตัวเลือก และแล้วแต่เงื่อนไขในแบบทดสอบซึ่งสามารถมีข้อถูกได้มากกว่า 1 ข้อเช่นกัน

2. แบบทดสอบแบบตอบสั้น แบบทดสอบที่มีข้อความคำถามและให้นักเรียนเขียนตอบเป็นประโยคหรือข้อความ แต่เป็นไปด้วยความกระชับและคำตอบต้องเป็นคำสำคัญ ชัดเจน สื่อความหมายได้ตรงตัว

3. แบบทดสอบแบบบรรยายเป็นแบบทดสอบมีข้อความคำถามและให้นักเรียนเขียนบรรยายในการตอบ ซึ่งรูปแบบข้อสอบแบบนี้สามารถใช้วัดความสามารถ องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากนักเรียนต้องเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้จึงจะสามารถเขียนบรรยายร้อยเรียงเหตุผล หรือข้อพิสูจน์เพื่อนำไปสู่คำตอบที่สมเหตุสมผล มีความถูกต้องครบถ้วนโดยผู้ออกข้อสอบต้องสร้างเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับแบบทดสอบนี้ให้ชัดเจนและเหมาะสม

จากการศึกษาประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนนขึ้นมาเพื่อวัดทักษะความรู้หลังจากการศึกษาเนื้อหาตามรายวิชาต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับ ซึ่งจะแบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่เราต้องการวัด แต่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่นิยมใช้ จะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ซึ่งเป็นการประหยัดเวลาในการทำแบบทดสอบ สะดวกต่อการตรวจข้อสอบ และในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ประเภทปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

5. ลักษณะของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

วิเชียร เกตุสิงห์ (2517, หน้า 27 – 30) และชวาล แพร์ตกุล (2516, หน้า 123 – 138 อ้างถึงใน สุปราณี หิรัญศรี, 2564, หน้า 29 – 30) กล่าวว่า การสร้างคุณลักษณะที่ดีของข้อสอบจะทำให้สามารถสร้างข้อสอบได้โดยมีคุณภาพ ซึ่งคุณลักษณะที่ดีมี 10 ประการ คือ

1. มีความเที่ยงตรง หมายถึง คุณลักษณะของข้อสอบที่สามารถวัดได้ตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ความเที่ยงตรงนี้จำแนกออกเป็นหลายชนิด คือ
 - 1.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา คือ ข้อสอบที่มีคำถามสอดคล้องตรงตามเนื้อหาในหลักสูตร
 - 1.2 ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง หมายถึง ลักษณะของข้อสอบที่วัดสมรรถภาพความเป็นจริงของสมองด้านต่าง ๆ ตรงตามที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตร
 - 1.3 ความเที่ยงตรงตามสภาพ หมายถึง ลักษณะของข้อสอบที่วัดได้ตรงสมรรถภาพความเป็นจริงของเด็กในขณะนั้น
 - 1.4 ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ คือ ข้อสอบที่วัดและทำนายไว้ว่าเด็กคนใดจะเรียนวิชาอะไรดีเพียงไรในอนาคต
2. ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบที่สามารถวัดได้แน่นอนไม่เปลี่ยนแปลง การวัดครั้งแรกเป็นอย่างไร เมื่อวัดซ้ำอีกผลวัดก็ยังคงเหมือนเดิม
3. มีอำนาจจำแนก คือ สามารถจำแนกเด็กเก่ง – อ่อนได้ เมื่อทดสอบแล้วบอกได้ว่าใครเก่ง ใครอ่อนอย่างไรคือ เมื่อทดสอบแล้วปรากฏว่าเด็กเก่งทำถูก และเด็กอ่อนมักทำผิด สามารถแยกเด็กได้ตรงสภาพความเป็นจริง
4. ความเป็นปรนัย ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัยมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ
 - 4.1 มีความชัดเจนในความหมายของคำถาม ทุกคนอ่านแล้วเข้าใจตรงกันว่าถามอะไร
 - 4.2 มีความคงที่ในการตรวจให้คะแนน คือให้ใครตรวจได้คะแนนเหมือนกัน
 - 4.3 มีความแจ่มชัดในการแปลความหมายของคะแนนคือ ต้องแปลคะแนนที่ได้เป็นอย่างเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการเปรียบเทียบ

5. มีประสิทธิภาพ คือมีคุณสมบัติที่แสดงถึงการประหยัด เช่น ลงทุนน้อย มีราคาถูก ง่ายในการดำเนินการสอบ พิมพ์ชัด อ่านง่าย และให้ผลในการสอบวัดที่เที่ยงตรง และเชื่อถือได้ เป็นต้น

6. มีการวัดลึกซึ้ง หมายถึง ข้อสอบที่ถามครอบคลุมพฤติกรรมหลายๆ ด้าน เช่น มีคำถามวัดความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าที่ไม่ถามเพียงแต่พฤติกรรมด้านความรู้ ความจำตามตำราเพียงอย่างเดียว เป็นต้น

7. มีความยุติธรรม หมายถึง ข้อความข้อสอบต้องไม่มีช่องทางแนะให้เด็กฉลาดใช้ไหวพริบในการเอาได้ถูก หรือไม่เปิดโอกาสให้เด็กเกียจคร้านตอบได้ คือต้องเป็นข้อสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดโดยเฉพาะ

8. มีความเฉพาะเจาะจง คือคำถามต้องชัดเจน ไม่คลุมเครือ ไม่ถามหลายแง่หลายมุม

9. มีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป ถ้ามีข้อยากก็ควรมีข้อง่ายเป็นการทดแทน โดยยึดหลักว่า เมื่อดูรวม ๆ หรือโดยเฉลี่ยแล้วมีความยากปานกลาง

10. มีการกระตุ้นยั่วๆ โดยจัดข้อสอบง่าย ๆ ไว้ในตอนแรก แล้วจึงค่อย ๆ ถามให้ยากขึ้นตามลำดับ เป็นการเร้าให้เด็กเกิดความพยายามที่จะทำข้อสอบให้ได้ทั้งหมด

จากการศึกษาลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะที่สำคัญของแบบทดสอบควรมี ความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ประสิทธิภาพ อำนาจจำแนก และความยากที่พอเหมาะ ซึ่งจะต้องตั้งคำถามแบบกระชับได้ใจความ และเป็นคำถามที่หาคำตอบได้

สมนึก ภัททิยธนี (2546, หน้า 67 – 71) อ้างถึงใน กิตติยา กล้าหาญ (2558, หน้า 89 – 90) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังต่อไปนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบทั้งฉบับที่สามารถวัดได้ตรงจุดมุ่งหมายที่ต้องการหรือวัดในสิ่งที่ต้องการอย่างถูกต้องแม่นยำ ความเที่ยงตรงจึงเปรียบเสมือนหัวใจของการทดสอบ เป็นความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ในการวัด คือ วัดได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการจะวัด ความเที่ยงตรงแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง คุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถวัดเนื้อหาวิชาได้ตรงตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion – Related Validity) หมายถึง คุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถนำ

คะแนนจากการทดสอบนั้นมาใช้ในการพยากรณ์ผลการเรียนได้ ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง คุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถวัดสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ได้

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบทั้งฉบับที่สามารถวัดได้คงเส้นคงวาไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะทำการสอบใหม่กี่ครั้งก็ตาม เป็นความคงเส้นคงวาที่ได้จากการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบนั้นหลาย ๆ ครั้งกับผู้เข้าสอบกลุ่มเดียวกัน ความเชื่อมั่นเป็นคุณภาพของแบบทดสอบทั้งฉบับ มีค่าตั้งแต่ 0 – 1 โดยมีแนวทางในการพิจารณาดังนี้ ถ้าความเชื่อมั่นน้อยกว่า 0.70 หมายความว่า ความน่าเชื่อถือค่อนข้างต่ำ (ควรปรับปรุง) ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.70 หมายความว่าความน่าเชื่อถือ ยอมรับได้ (สังคม/มนุษยศาสตร์) ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.80 หมายความว่า ความน่าเชื่อถือยอมรับได้ (วิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์) ถ้าความเชื่อมั่นมากกว่าหรือเท่ากับ 0.90 หมายความว่าความน่าเชื่อถือได้มาตรฐานระดับสากล

3. ความยุติธรรม (Fair) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบที่ไม่เปิดโอกาสให้มีการได้เปรียบเสียเปรียบในกลุ่มผู้เข้าสอบด้วยกันและไม่เปิดโอกาสให้ทำข้อสอบได้โดยการเดา

4. ความลึกของคำถาม (Searching) หมายถึง ข้อสอบแต่ละข้อนั้นจะต้องไม่ถามผิวเผินหรือถามประเภทความรู้ ความจำความเข้าใจ แต่ต้องให้นักเรียนนำความรู้ไปคิดดัดแปลงแก้ปัญหาแล้วจึงตอบได้

5. ความยั่วยุ (Exemplary) หมายถึง แบบทดสอบที่นักเรียนทำด้วยความสนุกเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย

6. ความจำเพาะเจาะจง (Definition) หมายถึง ข้อสอบที่มีแนวทางหรือทิศทางคำถามตอบชัดเจนไม่คลุมเครือ ไม่แฝงกลเม็ดให้นักเรียน

7. ความเป็นปรนัย (Objective) หมายถึง เป็นคุณสมบัติของแบบทดสอบ
3 ประการ คือ

7.1 ตั้งคำถามให้ชัดเจน ทำให้ผู้เข้าสอบอ่านและเข้าใจตรงกัน

7.2 การตรวจให้คะแนนตรงกัน แม้ว่าจะตรวจหลายครั้งหรือตรวจหลายคน

7.3 การแปลความหมายของคะแนนตรงกัน

8. ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง แบบทดสอบที่มีจำนวนข้อสอบมากพอประมาณ ใช้เวลาสอบพอประมาณ ประหยัดค่าใช้จ่าย จัดทำแบบทดสอบด้วยความประณีต ตรวจให้คะแนนด้วยความรวดเร็ว รวมถึงสิ่งแวดล้อมในการสอบที่ดี

9. อำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง ความสามารถในการจำแนกผู้เข้าสอบแบบทดสอบที่ดีจะต้องมีอำนาจจำแนกสูง เป็นประสิทธิภาพของข้อสอบในการจำแนกเด็กเก่งออกจาก เด็กอ่อน อำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ -1 ถึง $+1$ ใช้สัญลักษณ์ r แทนอำนาจจำแนก

10. ความยาก (Difficulty) หมายถึง ขึ้นอยู่กับทฤษฎีที่เป็นหลักยึด เช่น ตามทฤษฎีการวัดผลแบบอิงเกณฑ์นั้นความยากง่ายไม่ใช่สิ่งสำคัญ สิ่งสำคัญอยู่ที่ข้อสอบนั้นได้วัดในจุดประสงค์ที่ต้องการวัดได้จริงหรือไม่ ถ้าวัดจริงก็นับว่าเป็นข้อสอบที่ดีได้ แม้ว่า จะเป็นข้อสอบที่ง่ายก็ตาม สัดส่วนของจำนวนผู้ทำข้อสอบถูกกับจำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด ความยากมีค่าตั้งแต่ $0 - 1$ ใช้สัญลักษณ์ p แทนความยาก

วิภา วงศ์อำมาตย์ (2556, หน้า 110 – 131) ลักษณะของข้อสอบที่มีคุณภาพดีนั้น ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง ข้อสอบนั้นจะต้องวัดได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะวัด
2. ความเชื่อมั่น ข้อสอบที่ดีควรมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .80 ขึ้นไป
3. ความยุติธรรม ข้อสอบที่ดีต้องไม่เป็นข้อสอบที่ทำให้ผู้สอบได้เปรียบเสียเปรียบกัน และไม่ให้ผู้สอบสามารถเดาคำตอบได้
4. ความลึกของคำถาม ข้อสอบที่ดีไม่ถามแค่ขั้นความรู้ความจำเท่านั้น
5. ความยั่วเย้า ข้อสอบที่ดีความถามให้นักเรียนอยากตอบ ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการทำข้อสอบ
6. ความจำเพาะเจาะจง ข้อสอบที่ดีควรเป็นข้อสอบที่ถามชัดเจน ไม่คลุมเครือ
7. ความเป็นปรนัย ข้อสอบที่ดีควรมีความเป็นปรนัย คือ คำถามชัดเจน ผู้ตรวจตรวจให้คะแนนตรงกัน และแปลความหมายตรงกัน
8. ประสิทธิภาพ ข้อสอบที่ดีนั้นควรมีจำนวนมากพอประมาณ ใช้เวลาสอบพอประมาณ และตรวจให้คะแนนได้รวดเร็ว
9. อำนาจจำแนก ข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ ควรมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป
10. ความยาก ข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ ควรมีค่าความยากตั้งแต่ 0.2 – 0.8

จากการศึกษาค้นคว้าลักษณะของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี สามารถสรุปได้ว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีจะต้องประกอบไปด้วย ความเที่ยงตรง และวัดได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด ความเชื่อมั่น ที่สามารถวัดได้เหมือนเดิมไม่ว่าจะทำแบบวัดผลนั้นกี่ครั้งก็ตามและควรมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .08 ขึ้น มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมด้านเวลาในการทำแบบทดสอบ และจำนวนข้อสอบที่ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป อำนาจจำแนกที่สามารถแยกคนเก่งและคนอ่อนออกจากกันได้โดยมีค่าอำนาจจำแนก 0.2 ขึ้นไป และความยากที่ไม่จำเป็นต้องยืติว่าข้อสอบง่ายเสมอไป แต่ควรเป็นข้อสอบที่สามารถวัดได้จริงตามจุดประสงค์

6. หลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

เยาวดี วิบุรณศิริ (2548, หน้า 178 – 179 อ้างถึงใน ศิริรักษ์ คิมยะราช, 2559, หน้า 93 – 94) ได้เสนอวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า การสร้างแบบทดสอบจะต้องมีวิธีการเตรียมตัว การวางแผนเพื่อให้แบบทดสอบดังกล่าวมีกลุ่มตัวอย่างของพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างเด่นชัด ซึ่งจะต้องอาศัยกลวิธีในการสร้างแบบทดสอบ สามารถแบ่งได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการสอบให้อยู่ในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยระบุเป็นข้อ ๆ และให้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเหล่านั้นสอดคล้องกับเนื้อหาสาระทั้งหมดที่จะทำการทดสอบด้วย

ขั้นที่ 2 กำหนดโครงเรื่องของเนื้อหาสาระที่จะทำการทดสอบให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 3 เตรียมตารางเฉพาะหรือผังของแบบทดสอบเพื่อแสดงถึงน้ำหนักของเนื้อหาวิชาแต่ละส่วน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการทดสอบให้เด่นชัด สั้น กระชับรัดกุม และมีความชัดเจน

ขั้นที่ 4 สร้างข้อกระทงทั้งหมดที่ต้องการจะทดสอบให้เป็นไปตามสัดส่วนของน้ำหนักที่ระบุไว้ในตารางเฉพาะ

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2550, หน้า 99 – 101) ได้กล่าวถึงหลักการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร

การสร้างแบบทดสอบ ควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตร และสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระ และพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะให้เกิดกับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน และสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษาดารางวิเคราะห์หลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดข้อสอบที่จะใช้วัด ว่าจะใช้แบบใด โดยต้องเลือกให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนแล้ว ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความเข้าใจในหลักการและวิธีการเขียนข้อสอบ

4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร และให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยอาศัยหลัก และวิธีการเขียนข้อสอบที่ได้ศึกษามาแล้ว

5. ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาทบทวนตรวจสอบอีกครั้ง ก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป

6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้ว ให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีทำแบบทดสอบ และจัดวางรูปแบบให้เหมาะสม

7. ทดลองและวิเคราะห์ข้อสอบ

การทดลองและวิเคราะห์ข้อสอบเป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มที่ต้องการสอนจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ โดยสภาพการปฏิบัติของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในโรงเรียนมักไม่ค่อยมีการทดลองสอบ และวิเคราะห์ข้อสอบ ส่วนใหญ่นำแบบทดสอบไปใช้ทดลองสอบแล้วจึงวิเคราะห์ข้อสอบ เพื่อปรับปรุงข้อสอบและนำไปใช้ครั้งต่อไป

8. จัดทำข้อสอบฉบับจริง

บุญชม ศรีสะอาด (2553, หน้า 59-61) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหา ขั้นแรกจะต้องทำการวิเคราะห์ดูเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และที่จะต้องวัดแต่ละหัวข้อต้องให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมหรือสมรรถภาพอะไรกำหนดออกมาชัดเจน

2. กำหนดพฤติกรรมย่อยที่ออกข้อสอบ จะพิจารณาว่าจะวัดพฤติกรรมย่อยอะไรบ้าง อย่างละกี่ข้อ พฤติกรรมย่อยดังกล่าว คือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมนั่นเอง เมื่อกำหนดจำนวนข้อที่ต้องการจริงเสร็จแล้ว ต้องพิจารณาว่าจะออกข้อสอบเกินเท่าใด ทั้งนี้หลังจากที่นำไปทดลองใช้ และวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบรายข้อแล้ว จะต้องตัดข้อที่มีคุณภาพไม่เข้าเกณฑ์ออก ข้อสอบที่เหลือจะได้ไม่น้อยกว่าจำนวนที่ต้องการจริง

3. กำหนดรูปแบบของข้อสอบและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบ ขั้นตอนนี้เหมือนขั้นตอนที่ 2 ของการวางแผนสร้างแบบอิงกลุ่มทุกระการ คือตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใดและศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ เพื่อนำไปใช้ในการเขียนข้อสอบ

4. เขียนข้อสอบ ลงมือเขียนข้อสอบตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมตามตารางที่กำหนดจำนวนข้อสอบของแต่ละจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและใช้รูปแบบเทคนิคการเขียนตามที่ศึกษา

5. ตรวจสอบข้อสอบ นำข้อสอบที่เขียนเสร็จแล้วมาตรวจสอบอีกครั้ง โดยพิจารณาจากความถูกต้องตามหลักวิชา ภาษาที่ใช้เขียนมีความชัดเจน เข้าใจง่าย หรือไม่ รวมไปถึงตัวถูกตัวหลง

6. ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา นำจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและข้อสอบที่วัดแต่ละจุดประสงค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและด้านเนื้อหาจำนวนไม่ต่ำกว่า 3 คน และพิจารณาข้อสอบว่ามีความตรงกับจุดประสงค์หรือไม่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม

7. พิมพ์ข้อสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดที่ผ่านการพิจารณาว่าเหมาะสมเข้าเกณฑ์ในขั้นที่ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบทดสอบและวิธีตอบ จัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

8. ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพ และปรับปรุง

9. พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง

จากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพ หรือมีคุณภาพไม่ดีอาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

จากการศึกษาหลักการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์คือ ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรตามเนื้อหาที่เราต้องการวัดเพื่อนำมาซึ่งการกำหนดจุดประสงค์ของการวัดผลสัมฤทธิ์ จากนั้นเลือกชนิดข้อสอบที่จะใช้วัดก่อนลงมือสร้างข้อสอบ เมื่อสร้างข้อสอบเสร็จแล้วให้ทำการตรวจสอบแล้วจึงทำการ

จัดพิมพ์ข้อสอบเพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างก่อนนำมาใช้ทดสอบกับการทดสอบจริง และสามารถสรุปความหมายได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ผลลัพธ์จากการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่นำมาวัดผลเป็นคะแนนหรือในรูปแบบผลการประเมิน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสามารถสรุปการค้นคว้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ว่า ผลสัมฤทธิ์คือ การเปลี่ยนแปลงของทักษะความสามารถของบุคคลที่ผ่านกระบวนการพัฒนาด้วยเทคนิคต่าง ๆ แล้วนำมาวัดผล ซึ่งจะมีการสร้างแบบวัดผลที่เรียกว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ เครื่องมือการวัดผลความสามารถของผู้เรียนจะแบ่งออกเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นมีทั้งแบบปรนัยและอัตนัย และแบบทดสอบมาตรฐานที่ต้องมีค่าความเที่ยงตรง ค่าความเชื่อมั่น ความยาก ในแบบทดสอบที่จะเป็นเครื่องมือที่สามารถวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน การสร้างแบบทดสอบควรมีการกำหนดจุดประสงค์การวัดอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอนแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนนำมาใช้กับกลุ่มทดลองจริง

เจตคติ

1. ความหมายของเจตคติ

Newcomb (1954, p. 128) อธิบายความหมายว่า เจตคติเป็นความรู้สึก เอนเอียงของจิตใจที่มีต่อประสบการณ์ที่คนเราได้รับอาจมากหรือน้อยก็ได้ เจตคติแสดงออกทางพฤติกรรมซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ แสดงออกในลักษณะพึงพอใจเห็นด้วยหรือชอบ ถ้าคนมีลักษณะต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ซักซ้าอยากหนีให้ห่างจากสิ่งนั้น ลักษณะนี้เรียกว่า เจตคติเชิงนิเสธ หรือถ้าจะแบ่งให้ละเอียดก็น่าจะมีเจตคติอีกแบบหนึ่ง คือ รู้สึกเฉย ๆ ไม่ถึงกับชอบหรือเกลียดชัง เรียกว่า เจตคติแบบกลาง ซึ่งสอดคล้องกับ ปรียาพร วงศ์อนุตโรจน์ (2553, หน้า 241) อธิบายว่า เจตคติเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึก ความเชื่อฝังใจของเราต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักจะเกิดขึ้นเมื่อเรารับรู้หรือประเมินผู้คน เหตุการณ์ในสังคม เราจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างควบคู่ไปกับการรับรู้ นั่นซึ่งจะมีผลต่อความคิดและปฏิกิริยาในใจของเรา ดังนั้น เจตคติจึงเป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่มีความโน้มเอียงเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรมภายนอก

Martin fishbein (1975) ได้กล่าวว่า “เจตคติ หมายถึง สภาพความพร้อมของสมองและประสาท การจัดระบบประสบการณ์ อิทธิพลภายนอกหรือภายในที่มีต่อบุคคลในการที่จะตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด และต่อสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น”

รุ่งนภา เพียพล (2559, หน้า 83) สรุปว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกทางจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งในสังคม หรือจากประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากนั้นแล้วแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งนั้น ๆ อาจเป็นในทางที่ดี หรือขัดแย้ง หรือเป็นกลาง อย่างใดทางหนึ่ง ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่มีความโน้มเอียงที่จะเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรมภายนอก

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของเจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของคนที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ที่ได้รับมา หากประสบการณ์ที่ได้รับเป็นสิ่งที่สนับสนุนความรู้สึกในเชิงบวกจะเกิดเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่เมื่อได้รับประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกเชิงลบ ในภายหลังอาจเปลี่ยนแปลงให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้นได้

2. องค์ประกอบของเจตคติ

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2545, หน้า 79 อ้างถึงใน เพ็ญลัดดา ก้อนกัน, 2565, หน้า 84) กล่าวว่า เจตคติดี้องค์ประกอบ 3 ประการ ดังนี้

1. ด้านความรู้สึก (Affective Component) เป็นปัจจัยที่สำคัญ ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้นมีความรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเป็นเจตคติต่อสิ่งนั้น
2. ด้านความรู้ (Cognitive Component) บุคคลจะมีเจตคติอย่างไรต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มา
3. ด้านพฤติกรรม (Behavior Component) บุคคลมีเจตคติต่อสิ่งใดอย่างนั้น สังเกตได้จากพฤติกรรมที่แสดงออก

อริสรา จรุงธรรม (2559) อ้างถึงใน รจนาถ หอมดี (2565, หน้า 31) กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติว่า องค์ประกอบเจตคติมี 3 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive Component) คือ ความรู้ความคิดของบุคคลที่จะพิจารณากระทำตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) คือสภาพอารมณ์ ซึ่งเป็นผลจากความคิด ถ้าบุคคลมีความคิดในทางที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใด บุคคลนั้นจะรู้สึกยอมรับหรือปฏิเสธต่อสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบด้านปฏิบัติ (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบด้านความพร้อม หรือความโน้มเอียงที่บุคคลประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่

สง่า คำคำ (2560, หน้า 4) องค์ประกอบของเจตคติโดยทั่วไปเจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความ และรวมเป็นความเชื่อหรือช่วยในการประเมินค่าสิ่งเร้านั้น ๆ
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึกด้านอารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้าต่างเป็นผลต่อเนื่องมาจากที่บุคคลประเมินค่าสิ่งเร้านั้น แล้วพบว่าพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว องค์ประกอบทั้งสองอย่างมีความสัมพันธ์กับเจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมากแต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์น้อย เช่น เจตคติที่มีต่องานที่ทำ ส่วนเจตคติที่มีต่อแพ้นเสื้อผ้าจะมีองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์สูง แต่มีองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจต่ำ
3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความพร้อม หรือความโน้มเอียงที่บุคคลประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่ เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลหนึ่งบุคคลใด ต้องประกอบด้วยทั้งสามองค์ประกอบเสมอ แต่จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป โดยปรกติบุคคลมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณี ในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่ง แต่ก็ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่ก็มี

จากการศึกษาความหมายของเจตคติ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เจตคติของบุคคลประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบสำคัญ คือ 1. ด้านความรู้ความเข้าใจเพื่อจะใช้พิจารณาสิ่งที่ได้รับมา 2. ด้านความรู้สึกที่เกิดต่อเหตุการณ์หรือประสบการณ์นั้น ๆ ที่บุคคลได้รับ 3. ด้านการปฏิบัติคือการกระทำต่อสิ่งนั้นตามเจตคติที่มีต่อสิ่งนั้น

3. ลักษณะของเจตคติ

รุจินันท์ ภาศกดี (2553, หน้า 41 – 42 อ้างถึงใน รุ่งนภา เพียพล, 2559, หน้า 84) กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกที่ชี้นำบอกลักษณะทางจิตใจ อารมณ์ของบุคคล ซึ่งอาจเป็นลักษณะที่ไม่แสดงออกมาภายนอกให้บุคคลอื่นเห็นหรือเข้าใจก็ได้ ซึ่งมีลักษณะทั่วไปที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. เจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์ (Feeling) อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไขหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลจะมีการกระทำที่เสถียรโดยแสดงออกไม่ให้ตรงกับความรู้สึกของคนเมื่อเขารู้ตัวหรือรู้ว่ามีคนสังเกต

2. เจตคติเป็นเรื่องเฉพาะตัว (Typical) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันแต่รูปแบบการแสดงออกแตกต่างกันไป หรืออาจมีการแสดงออกที่เหมือนกันแต่ความรู้สึกแตกต่างกันได้

3. เจตคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงออกของความรู้สึกสามารถแสดงออกได้ 2 ทิศทาง เช่น ทิศทางบวกเป็นทิศทางที่สังคมปรารถนา และทิศทางลบเป็นทิศทางที่สังคมไม่ปรารถนา ได้แก่ ซื่อสัตย์ – คดโกง, รัก –เกลียด, ชยัน-ชู้เกียรติ เป็นต้น

4. เจตคติมีความเข้ม (Intensity) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่อาจแตกต่างกันในเรื่องความเข้มที่บุคคลรู้สึกมากน้อยต่างกัน เช่น รักมาก รักน้อย ชยันมาก ชยันน้อย เป็นต้น

5. เจตคติต้องมีเป้าหมาย (Target) ความรู้สึกจะเกิดขึ้นลอย ๆ ไม่ได้ เช่น รักพ่อแม่ ชยันเข้าชั้นเรียน ชู้เกียรติทำการบ้าน เป็นต้น

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553, หน้า 249 – 250) อ้างถึงใน อำภา บริบูรณ์ (2561, หน้า 105) กล่าวว่า เจตคติมีคุณลักษณะสำคัญ 7 อย่าง ดังนี้

1. เจตคติเกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัวบุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเจตคติ แม้ว่าจะมีประสบการณ์ที่เหมือนกัน ก็จะมีเจตคติที่แตกต่างกันไป ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สติปัญญา อายุ เป็นต้น

2. เจตคติเป็นการเตรียมความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเป็นการเตรียมความพร้อมภายในของจิตใจ มากกว่าภายนอกที่จะสังเกตได้ สภาวะความพร้อมที่จะตอบสนองที่มีลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคล ที่จะชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ยอมรับ และจะเกี่ยวเนื่องกับอารมณ์ด้วย เป็นสิ่งที่อธิบายไม่ค่อยจะได้ และบางครั้งไม่ค่อยมีเหตุผล

3. เจตคติมีทิศทางของการประเมิน ทิศทางของการประเมิน คือ ลักษณะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือการประเมินว่าชอบ พอใจ เห็นด้วย ก็คือเป็นทิศทางในทางที่ดี เรียกว่า เป็นทิศทางในทางบวก และถ้าการประเมินออกมาในทางไม่ดี เช่น ไม่ชอบ ไม่พอใจ ก็มีทิศทางในทางลบ เจตคติในทางลบไม่ได้หมายความว่าไม่ควรจะมีเจตคตินั้น แต่เป็นเพียงความรู้สึกในทางไม่ดี เช่น เจตคติในทางลบต่อการคดโกง การเล่นเกมพนัน การมีเจตคติในทางบวกก็ไม่ได้หมายถึงเจตคติที่ดีและพึงปรารถนา เช่น เจตคติทางบวกต่อการโกหก การสูบบุหรี่ เป็นต้น

4. เจตคติมีความเข้ม คือ มีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก ถ้าชอบมาก หรือไม่เห็นด้วยอย่างมากก็แสดงว่ามีความเข้มสูง ถ้าไม่ชอบเลยหรือเกลียดที่สุด ก็แสดงว่ามีความเข้มสูงไปอีกทางหนึ่ง

5. เจตคติมีความคงทน เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลยึดมั่นถือมั่นและมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น การยึดมั่นในเจตคติต่อสิ่งใด ทำให้การเปลี่ยนแปลงของเจตคติเกิดขึ้นได้ยาก

6. เจตคติมีทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายใน เป็นสภาวะจิตใจซึ่งหากไม่ได้แสดงออก ก็ไม่สามารถจะรู้ได้ว่าบุคคลนั้นมีเจตคติอย่างไรในเรื่องนั้น เจตคติที่เป็นพฤติกรรมภายนอกจะแสดงออก เนื่องจากถูกกระตุ้น และการกระตุ้นนี้ยังมีสาเหตุอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วย เช่น บุคคลแสดงความไม่ชอบด้วยการดูดำคนอื่น นอกจากไม่ชอบคนนั้นแล้วอาจจะเป็นเพราะถูกทำทายนก่อน

7. เจตคติจะต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนองขึ้น แต่ก็ไม่จำเป็นว่าเจตคติที่แสดงออกจากพฤติกรรมภายใน และพฤติกรรมภายนอกจะตรงกัน เพราะก่อนแสดงออก บุคคลนั้นต้องปรับปรุงให้เหมาะสมกับปทัสถานของสังคมแล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก

กานดา พูนลาภทวี (2546, หน้า 201 อ้างถึงใน วงศ์เดือน คุณพิภาค, 2561, หน้า 91 – 92) กล่าวถึงลักษณะของเจตคติ ดังนี้

1. เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของบุคคล เจตคติไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองหรือมีมาแต่กำเนิด แต่เป็นผลจากการเรียนรู้และการสั่งสมประสบการณ์ของแต่ละบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม แหล่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเกิดเจตคติ ได้แก่ ครอบครัว สื่อมวลชน และผู้ที่บุคคลพบปะด้วย เช่น ครู เพื่อน เป็นต้น

2. เจตคติต้องมีเป้าหมาย (Target) เจตคติจะเกิดขึ้นลอย ๆ โดยไม่มีเป้าหมายไม่ได้ เป้าหมายอาจเป็นบุคคล สิ่งของ สถานที่หรือสถานการณ์ เช่น เจตคติต่อ

นักการเมือง เจตคติต่อยาบ้า เจตคติต่อมหาวิทยาลัยเปิด และเจตคติต่อการประหารชีวิต นักโทษ เป็นต้น

3. เจตคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงความรู้สึกของบุคคลเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ หรือทิศทางที่พึงปรารถนา เช่น ชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย สำคัญไม่สำคัญ ดี เลว ก้าวหน้า ชย่น เกียจคร้าน กล้าหาญ หวาดกลัว เป็นต้น

4. เจตคติมีความเข้ม (Intensity) บุคคลอาจมีความรู้สึกเหมือนกันแต่อาจมีระดับความมากน้อยของความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ชอบมาก ชอบน้อย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยน้อย เป็นต้น

5. เจตคติมีลักษณะค่อนข้างคงทนหรือไม่เปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาหนึ่ง เจตคติของบุคคลเป็นผลมาจากการสั่งสมประสบการณ์มาเป็นเวลานานพอสมควร จึงมีลักษณะค่อนข้างคงทน แต่เจตคติของบุคคลอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545, หน้า 138 อ้างถึงใน เฟื่องลัดดา ก้อนกัน, 2565, หน้า 84) กล่าถึงลักษณะของเจตคติไว้ ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้
2. มีลักษณะที่คงทนอยู่นานพอสมควร
3. มีลักษณะของการประเมินค่าอยู่ในตัว คือ จะบอกลักษณะดี - ไม่ดี ชอบ - ไม่ชอบ
4. ทำให้บุคคลที่เป็นเจ้าของพร้อมที่จะตอบสนองต่อที่หมายของเจตคติ
5. บอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บุคคลต่อสิ่งของ และบุคคลกับสถานการณ์

จากการศึกษาลักษณะของเจตคติดังกล่าวผู้วิจัยสรุปได้ว่า เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสิ่งเร้าภายนอก สามารถสังเกตได้ในภาวการณ์ตอบสนองภายนอก ซึ่งถูกเปลี่ยนแปลงจากประสบการณ์ที่ได้รับมาแล้วปรากฏในลักษณะที่มีทิศทางที่ชัดเจน มีระดับของความรู้สึกหรือความคิดที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ และมีความคงทนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หลังจากได้รับประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้เรียนรู้มา

4. ข้อดีของเจตคติ

นพมาศ ชีระเวดิน (2534, หน้า 130 อ้างถึงใน วุฒิพงษ์ บุญสนอง, 2557, หน้า 30) มองว่าเจตคติมีประโยชน์และหน้าที่ คือ

1. เป็นประโยชน์โดยการเป็นเครื่องมือ ปรับตัว และเป็นประโยชน์ในการใช้เพื่อทำการต่าง ๆ

2. ทำประโยชน์ใช้ในการป้องกันสภาวะจิตใจ หรือปกป้องสภาวะจิตของบุคคล (Egodefensive Function) เพราะความคิดหรือความเชื่อบางอย่าง สามารถทำให้ผู้เชื่อ หรือคิดสบายใจ ส่วนจะผิดจะถูกเป็นอีกเรื่องหนึ่ง
3. เจตคติทำหน้าที่แสดงค่านิยม ให้คนเห็นหรือรับรู้ (Value Expressive Function)
4. มีประโยชน์หรือให้คุณประโยชน์ทางความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้คน และสิ่งต่าง ๆ
5. ช่วยให้ผู้บุคคลมีหลักการและกฎเกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรมหรือช่วยพัฒนาค่านิยมให้กับบุคคล การที่บุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้บุคคลสามารถประเมินและตัดสินใจได้ว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมและดีงาม

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553, หน้า 265 – 267) อ้างถึงใน อัมภา บริบูรณ์ (2561, หน้า 118 – 119) กล่าวถึง การนำความรู้เรื่องเจตคติไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนไว้ว่า การเรียนการสอนของนักเรียนในโรงเรียน บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนคือ ครู ตลอดจนเพื่อนนักเรียนและสิ่งแวดล้อมอื่นในโรงเรียน ครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติในทางบวก ชักจูงใจนักเรียนที่ดีต่อการเรียน เห็นความสำคัญของบทเรียน เห็นประโยชน์ที่จะได้ โดยอาศัยทฤษฎีการเกิดและการเปลี่ยนเจตคติมาใช้ ดังนี้

1. การให้การเสริมแรงแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนได้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ครูให้ความสนใจให้กำลังใจ ให้คำชม จะทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มมากขึ้น และเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติความประพฤติในโรงเรียนด้วย
2. การให้การเรียนแบบเจตคติที่ดี โดยดูจากบุคคลสำคัญที่นักเรียนรัก และชื่นชอบเป็นตัวอย่าง เพื่อจะได้รับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน
3. การพิจารณาถึงองค์ประกอบ ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติ เช่น การได้ข่าวสาร การรับข่าวสาร การสื่อความหมาย ครูจะต้องระมัดระวังและควบคุมองค์ประกอบเหล่านี้ให้ดี จึงจะบังเกิดผลในการสร้างหรือปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียน
4. ครูอาจต้องให้ข่าวสาร และสร้างสถานการณ์ที่จะทำให้เกิดความสอดคล้องและขัดแย้ง เมื่อต้องการจะเสริมเจตคติให้เข้มข้นหรือเปลี่ยนเจตคติที่ไม่ต้องการจนกว่าผู้เรียนจะได้มีความรู้ความเข้าใจ และมีความรู้สึกร่วมด้วย มีเจตคติที่ถูกต้องตามความต้องการของครู

5. การเปลี่ยนเจตคติของกลุ่มจะง่ายกว่าการเปลี่ยนทีละคนเพราะบุคคลชอบการเลียนแบบเอาอย่าง และต้องการเข้ากลุ่ม ด้วยเหตุนี้สิ่งแวดล้อมที่ดีก็จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

6. หลักการและวิธีการในการเปลี่ยน ต้องพิจารณาให้เหมาะสมเพราะอาจใช้ได้กับสถานการณ์หนึ่ง แต่อาจใช้ไม่ได้กับอีกสถานการณ์หนึ่งก็ได้

7. หาวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเปลี่ยนเจตคติ โดยให้เขามีส่วนในการตัดสินใจเปลี่ยนเจตคติ หรือเต็มใจที่จะเปลี่ยนเจตคติด้วยตัวของเขาเอง

8. เจตคติที่ดีต่อตนเอง โดยการที่มีความรู้ความเข้าใจในความสามารถของตน มีความพึงพอใจในบุคลิกภาพของตนเอง และการรู้การแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นเรื่องที่จะต้องสร้างให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เพราะคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทางที่สอดคล้องกับเจตคติต่อตนเอง เช่น ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีว่าตนเองเป็นคนมีความรู้ความสามารถ ก็จะมี ความมั่นใจ เอาใจใส่ที่จะเรียนให้สำเร็จ แต่ถ้าขาดเจตคติที่ดีต่อตนเองแล้ว ก็จะขาดความมั่นใจ ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ลดลง

สมศรี ทองนุช (2558, หน้า 228 – 229) เจตคติมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของบุคคล 4 ประการ คือ

1. เจตคติทำให้เกิดประโยชน์แก่เจ้าของเจตคตินั้น ๆ หมายถึง การที่บุคคลมีเจตคติอย่างใดอย่างหนึ่งจะได้รับประโยชน์จากการมีเจตคตินั้น เช่น การมีเจตคติที่ดีต่อการยอมรับประสบการณ์ใหม่ ได้แก่ การนำเอาวิทยาการคอมพิวเตอร์มาช่วยในการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ก็จะทำให้บุคคลยอมรับเอาประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ไปใช้ ส่งผลให้ได้ประโยชน์หรือผลกำไรจากการใช้ประสบการณ์ตลอดจนการได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคลอื่น ๆ ในสังคมด้วย

2. เจตคติเป็นเครื่องชี้แนวทางของพฤติกรรมที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ในทางที่สอดคล้องกันกับเจตคติ เช่น เรามักจะได้ยินการโฆษณาสินค้าในประเทศไทยบางอย่างโฆษณาว่า สินค้าของเขามีผู้นิยมใช้มานานแล้วมากกว่า 50 ปี ทั้งนี้เพราะเขาทราบว่าคนไทยนั้นมีเจตคติที่ดีต่อของเก่า ของโบราณที่มีคุณค่าทางจิตใจ หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่นิยมใช้มานานแล้วแต่ยังคงรักษาคุณภาพที่ดีเอาไว้ พ่อค้าจึงนำคำว่า “โบราณ” ไปต่อท้ายสินค้านั้น ๆ เช่น กาแฟโบราณ เป็นต้น หรือการนิยมในเครื่องหมายการค้า (brand names) ของสิ่งของนั้น ๆ

3. เจตคติช่วยให้บุคคลมีหนทางผ่อนคลายความตึงเครียด โดยการแสดงพฤติกรรมมาตามเจตคติหรือความรู้สึกนึกคิดของบุคคล ทำให้เขาเกิดความรู้สึกเป็นตัว

ของตัวเองในการกระทำสิ่งที่เขาอยากทำโดยไม่มีใครมาบังคับบีบใจให้ทำหรือต้องกระทำตามใจของผู้อื่น ทำให้บุคคลมีเอกลักษณ์ของตนเอง ถ้าเป็นการกระทำตามบุคคลอื่นซึ่งมักจะหยุดพฤติกรรมในภายหลังได้ เมื่อไม่อยากจะทำตามผู้อื่นอีกต่อไป

4. เจตคติช่วยลดความขัดแย้งภายในจิตใจบุคคล ซึ่งเป็นกลไกทางจิตวิทยาในการป้องกันตนเองอย่างหนึ่งซึ่งทำให้บุคคลมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ เช่น ในกรณีของการตัดสินใจการยอมรับการเปลี่ยนแปลง บุคคลอาจเกิดความขัดแย้งภายในตนเองว่าจะยอมรับหรือไม่ยอมรับดี ในการนี้บุคคลจะต้องหาข้อมูลและใช้เหตุผลต่าง ๆ เกี่ยวกับการยอมรับการเปลี่ยนแปลงนั้น ๆ เพื่อสร้างเจตคติอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมาแล้วตัดสินใจไปตามแนวทางของเจตคตินั้น

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประโยชน์ของเจตคติสามารถสรุปได้ว่า หากบุคคลมีเจตคติ หรือสามารถเปลี่ยนแปลงเจตคติซึ่งเกิดจากสิ่งแวดล้อม ครู หรือปัจจัยอื่น ๆ ไปในทางบวกได้ ก็จะสามารถส่งผลให้บุคคลนั้น สามารถทำสิ่งนั้นออกมาได้เป็นอย่างดี เช่น การเรียนในวิชาที่ตนไม่ชอบ แต่หากมีปัจจัยมากระตุ้นให้เกิดเจตคติทางบวก บุคคลนั้นจะสามารถเรียนวิชานั้นได้ดีขึ้นมากกว่าเดิม

5. การวัดเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553, หน้า 252 – 253 อ้างถึงใน รุ่งนภา เพียพล, 2559, หน้า 90) เนื่องจากเจตคติด้านไปทางนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เป็นความรู้สึก ความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง การวัดเจตคติจึงไม่สามารถจะวัดได้โดยตรงแต่วัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกทางภาษา และวัดในรูปแบบของความเห็น การวัดเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดและผู้ใด อาจจะใช้วิธีการสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้าท่าทาง หรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของเขา แต่แบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้กันมาก จะอยู่ในรูปแบบของแบบสอบถาม หรือแบบสำรวจ เรียกว่า “การวัดเจตคติ” ซึ่งการวัดเจตคตินั้นควรมีข้อตกลงเบื้องต้น ดังนี้

1. การศึกษาเจตคติเป็นการศึกษาความคิดเห็น ความรู้สึกของบุคคลที่มีลักษณะคงเส้นคงวา หรืออย่างน้อยก็เป็นความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่จะไม่เปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาหนึ่ง

2. เจตคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง การวัดเจตคติจึงเป็นการวัดทางอ้อม จากแนวโน้มที่บุคคลแสดงออก หรือพฤติกรรมที่มีแบบแผนคงที่

3. การศึกษาเจตคติของบุคคล มิใช่แต่เป็นการศึกษาทิศทางของเจตคติของบุคคลเท่านั้น แต่ต้องศึกษาถึงระดับความมากน้อย หรือความเข้มข้นของเจตคตินั้นด้วย

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553, หน้า 255 – 256 อ้างถึงใน อำภา บริบูรณ์, 2561, หน้า 115 – 116) กล่าวว่า การสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert's Summated Rating Scale, 1992) มีหลักการสร้างว่า การจัดให้มีข้อความที่แสดงเจตคติต่อที่หมายในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง แล้วให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็น คำตอบของแต่ละข้อความจะมีให้เลือกตอบ 5 ช่วง ตั้งแต่เห็นด้วยอย่างมาก เห็นด้วยเฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างมาก ซึ่งลำดับขั้นตอนของการสร้างมีดังนี้

1. รวบรวมข้อความ แต่ละข้อความต้องมีลักษณะที่คนมีเจตคติต่างกันตอบต่างกัน และหลีกเลี่ยงข้อความที่มี 2 ความหมาย

2. ตรวจสอบข้อความนั้นว่าเหมาะสมกับการตอบเพียงใด ในลักษณะของ 5 ช่วงดังกล่าว

3. ทดลองดูว่ามีข้อความใดไม่ชัดหรือคลุมเครือ เพื่อการแก้ไข

4. การให้น้ำหนักคะแนนของความเห็น ในแต่ละระดับตามวิธีการของลิเคิร์ท ทำให้มาตรวัดของเขาใช้ได้สะดวกมาก เพราะใช้การกำหนดค่าแบบจงใจ เพื่อให้เป็นค่าน้ำหนักประจำของแต่ละระดับความคิดเห็นเหมือนกันทุกข้อความ

เมื่อแต่ละระดับความเห็นของแต่ละข้อความ วัดเจตคติมีค่าประจำตายตัว การที่จะหาว่าบุคคลใดมีเจตคติเป็นอย่างไร ก็ใช้วิธีการรมน้ำหนักจากการตอบข้อความทั้งหมดมีค่าสูงหรือได้คะแนนสูง แสดงว่าระดับเจตคติของบุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น หรือมีความพอใจในสิ่งนั้น คะแนนหรือน้ำหนักที่ใช้แทนระดับเจตติดังกล่าว

จากการศึกษาการวัดเจตคติ สามารถสรุปได้ว่า การวัดเจตคติหมายถึงการวัดผลความรู้สึกของคนที่มีต่อสิ่งเร้าทางอ้อมที่เราไม่สามารถวัดได้ว่าถูกหรือผิดอย่างตรงไปตรงมา เป็นเพียงการวัดความคิดเห็นต่อสิ่งนั้น ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสรุปความหมายของเจตคติได้ว่า เป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเร้าที่เข้ามามีกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ ได้

ดังนั้น การศึกษาเจตคติผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งซึ่งมีอยู่ 2 แบบ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามการกระตุ้นของสิ่งเร้า ทั้งนี้เกิดขึ้นได้จากความรู้ความเข้าใจในข้อมูลที่ได้รับมา หรืออาจจะเป็นประสบการณ์ต่อสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นเจตคติจะสามารถปรากฏในรูปแบบนามธรรมที่สอดคล้องกับความรู้สึกของบุคคล นอกจากนี้หากผู้เรียนเกิดเจตคติเชิงบวกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และให้ความสนใจต่อสิ่งนั้นได้ดีซึ่งผู้เรียนจะแสดงออกผ่านการกระทำ

ปลูกฝังเจตคติจะทำให้ได้เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้และเข้าใจสิ่งนั้นจึงจะเป็นผลให้ผู้เรียนยอมรับในสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติให้ดีขึ้น ซึ่งจะสามารถวัดได้จากความเห็นของบุคคลในลักษณะของแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แต่ความเห็นของแต่ละบุคคลจะต้องแตกต่างกันและมีความคงทนต่อสิ่งเร้าที่กำลังทำการวัดเจตคติ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยในประเทศ จากผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ดังนี้

ศิริวรรณ เพียรการ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Learning Together (LT) เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค Learning Together ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Learning Together 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่านวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค Learning Together 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค Learning Together กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนรตนโกสินทร์-รังสิต ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาอังกฤษ แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Pair-test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความโดยใช้ เทคนิค Learning Together มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10 และมีนักเรียนไม่ผ่านจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 61.90 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 คือ ครั้งที่ 1 $t = 2.42$ และค่า sig. (2 - tailed) = 0.025 ครั้งที่ 2 $t = 6.25$ และค่า sig. (2 - tailed) มีค่า 0.000 ครั้งที่ 3 $t = 3.99$ และค่า sig. (2 - tailed) = 0.001 3) นักเรียนมีพฤติกรรมการ

เรียนรู้ ระดับดีมาก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 80.95 ระดับดี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 19.04 4) ผลการศึกษาคความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.63)

วงศ์เดือน คุณพิภาค (2561) ได้พัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า 1) ดัชนีประสิทธิผลของชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่มีต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเท่ากับ 0.62 คิดเป็นร้อยละ 62 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการอ่านเขียนของ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสุขในการเรียนแตกต่างกันหลังได้รับการสอนที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิติกันต์ ศรีโมรา (2562) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

เพ็ญภา ดลบัลลัง (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐาน และ3)ศึกษาความคงทนในการจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต โดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดเขียนเขต จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นข้อสอบแบบปรนัย และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่า 1)ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 2) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก 3) ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน

ธีรวัรา ปลาตะเพียนทอง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อสร้างและหาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT ร่วมกับ Blooket 2) เพื่อใช้แผนและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้ (TGT) ร่วมกับ Blooket และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร ที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร จำนวน 41 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่าง

ง่าย ดำเนินการทดลองกลุ่มเดียวโดยการวัดผลก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์หลังการใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐมที่มีต่อเรียนภาษาอังกฤษโดยเทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์ โดยภาพรวมทั้งหมดมีระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมากที่สุด 3) ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วัดหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์โดยการใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐมไม่แตกต่างกับการทดสอบหลังเรียน

สาริต ศรีระวัตร (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อสร้างและหาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket 2) เพื่อใช้แผนและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้ (TGT) ร่วมกับ Blooket และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตรที่มีต่อการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket กลุ่มตัวอย่างในวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร จำนวน 41 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ (TGT) ร่วมกับ Blooket ที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบและประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก ส่งผลให้ทักษะการจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับพึงพอใจมาก

อภิญา บุญหล้า (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม 3) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการทำงานเป็นทีม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโด จำนวน 1 ชั้นเรียน จำนวนทั้งสิ้น 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม 3) แบบวัดความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่า ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.98) และ 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี

ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.13)

อภิญญา รังวัดสา และรัฐสาร์ เลหาสุรโยธิน (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) 3) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ โรงเรียนบ้านวังปลาโด จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการทำงานเป็นทีมของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่า ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.50) 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค (TGT) มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.13)

2. งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยต่างประเทศ จากผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ดังนี้

Salavin (1990, p. 43) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลการเปรียบเทียบการใช้วิธีเรียนแบบกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) กับวิธีปกติ โดยนำนักเรียนที่มีปัญหาทางอารมณ์มาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและวิชาสังคมมิติ ผลวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนไม่แตกต่างกัน นักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ดีกว่าแบบปกติ นักเรียนให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมชั้นและมีความต้องการเพื่อนร่วมงาน หลังจากทดลองใช้วิธีเรียนแบบกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) กับวิธีแบบปกติได้ 5 เดือน แล้วสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ย้ายไปอยู่ชั้นใหม่ นักเรียนที่เรียนแบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากกว่านักเรียนกลุ่มปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นับว่าเป็นจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นสำหรับการเรียนแบบกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) ที่เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม

Holguin (1997, p. 58) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการเรียนแบบร่วมมือต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของนักเรียนเกรด 3 ซึ่งได้รับการสอนโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือทุกวัน วันละ 1 ชั่วโมง 50 นาที ตลอดระยะเวลา 6 เดือน ผู้วิจัยศึกษาตามสมมติฐาน 3 ข้อ ได้แก่ ด้านทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ด้านทักษะสังคมและด้านการยอมรับนับถือตนเอง โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากคะแนนทดสอบก่อนและหลังสอน โดยใช้แบบทดสอบ IDEA Proficiency Test และศึกษาข้อมูลด้านทักษะสังคม และการนับถือตนเองโดยใช้แบบวัดเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือและสิ่งแวดล้อมด้านการอ่าน (CARE) ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียน รวมทั้งมีเจตคติที่ดีขึ้น ส่วนคะแนนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมไม่แตกต่าง

Aulia Dzaky Valid (2020) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) และการเรียนแบบร่วมมือ (STAD) ในการอ่านจับใจความ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองเท่ากับ 80.625 ซึ่งมากกว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 74.625 และใน

การอ่านจับใจความระหว่างการสอนแบบร่วมมือ (STAD) และการสอนแบบทีมแข่งขัน (TGT) ปรากฏว่าการสอนแบบทีมแข่งขัน (TGT) มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนแบบร่วมมือ (STAD)

Selia Wahyu Kaeksi, Farida Agud Setiawati (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทการใช้เกมแข่งขัน (TGT) ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสอนด้วยเกมการแข่งขัน (TGT) หลังเรียนนักเรียนมีกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้น 10% ถึง 31.4% และนักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนด้วยเกมแข่งขัน (TGT) เพิ่มขึ้น 21.43%

Selia Wahyu Kaeksi, Farida Agud Setiawati (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทการใช้เกมแข่งขัน (TGT) ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสอนด้วยเกมการแข่งขัน (TGT) หลังเรียนนักเรียนมีกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้น 10% ถึง 31.4% และนักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนด้วยเกมแข่งขัน (TGT) เพิ่มขึ้น 21.43%

H. Ruslan Abdul Gani (2020) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้วิธีการสอนแบบแข่งขันเป็นทีมเพื่อปรับปรุงปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน ELT ของนักเรียนและความเข้าใจในการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนของนักเรียนและความเข้าใจในการอ่านโดยพิจารณาจากความสามารถของตนเอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (CAR) โดยแบ่งออกเป็น 2 รอบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผน การแสดง การสังเกต และการไตร่ตรอง รอบแรกมุ่งเน้นไปที่ปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนของนักเรียน รอบที่ 2 มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาการปรับปรุงความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนสอบนักเรียนรอบแรก 16.86 คิดเป็นร้อยละ 56 และรอบที่ 2 คะแนนสอบนักเรียนได้ 27.10 คิดเป็นร้อยละ 90.3 บรรลุเป้าหมายเกณฑ์ขั้นต่ำ 75 คะแนน กล่าวคือ ปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนของนักเรียนและความเข้าใจในการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเองได้รับการปรับปรุงโดยการใช้การแข่งขันแบบเป็นทีม (TGT)

Lawrey (2009, pp. 817 – A) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมทักษะกับนักเรียนระดับ 1 ถึงระดับ 3 จำนวน 87 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนการทดสอบหลังการทำชุดกิจกรรมมากกว่าคะแนนก่อนทำชุด

กิจกรรม และนักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากฝึกทักษะแล้วได้ถูกต้องเฉลี่ยร้อยละ 89.8 นั่นคือ ชุดกิจกรรมเป็นเครื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังใช้รูปแบบการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเมื่อสร้างชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) เมื่อนำมาใช้ในการสอนพบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนเกิดความคงทนในการจำ นอกจากนี้นักเรียนยังได้มีทักษะการทำงานเป็นกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ยังสามารถกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียนให้มีการคิดอย่างรวดเร็วเพื่อได้มาซึ่งคำตอบตามเป้าหมายคะแนนที่ตั้งไว้ให้มากที่สุด อีกทั้งการนำคำศัพท์มาเป็นเนื้อหาในการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) นี้ยังสามารถทำให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และนำเทคนิคการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มาปรับใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกระบวนการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การแก้ปัญหาครูไม่ตรงตามสาขาวิชาเอกภาษาอังกฤษ และการปรับเจตคติของนักเรียนให้มีความชอบในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและทำให้เจตคติของนักเรียนต่อการเรียนให้สูงขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 อำเภอนิคมน้ำอุ่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาสกลนครเขต 2 ทั้งหมด 8 โรงเรียน ได้แก่

- 1) โรงเรียนบ้านอุโนโคก 2) โรงเรียนบ้านหนองเบญจ 3) โรงเรียนบ้านโคกมะนาวทันสมัย 4) โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง 5) โรงเรียนบ้านดงสว่าง 6) โรงเรียนบ้านหนองบัวบาน 7) โรงเรียนสุวรรณคาม และ 8) โรงเรียนบ้านห้วยเหล็กไฟ ซึ่งมีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 171 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 21 ชั่วโมง โดยรวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการวิจัย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (One Group pre-test Post-test Design) โดยมีรูปแบบการทดลอง ดังนี้ (Fitz-Gibbon & Morris, 1987, p. 113)

E	O ₁	X	O ₂
---	----------------	---	----------------

ภาพประกอบ 3 สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E หมายถึง กลุ่มทดลอง (Experimental group)

O₁ หมายถึง การวัดผลก่อนการทดลอง

X หมายถึง การทดลองการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT

O₂ หมายถึง การวัดผลหลังการทดลองโดย O₁ และ O₂

จะใช้เครื่องมือวัดชนิดเดียวกันและเปรียบเทียบผลการทดสอบระหว่าง O₁ และ O₂

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มี ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 ชุด ได้แก่ Occupation, Food and Drink, The weather, clothes, School subject, Country and nationality, My family, Place และ My body
2. แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำถามเชิงนิมิต จำนวน 22 ข้อ และคำถามเชิงนิเสธ จำนวน 3 ข้อ รวมทั้งสิ้น 25 ข้อ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อสอบเป็นชุดเดียวกัน ใช้เวลา 30 นาที

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ
2. วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. กำหนดรูปแบบและเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ตามกรอบสาระและมาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ดังตารางนี้

ตาราง 2 การดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ
เรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชุด กิจกรรม การสอน	เรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	ชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
1	Occupation	3	ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครู
2	Food and Drink	2	นำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้
3	The weather	2	ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบผลัดความสามารถ
4	Clothes	2	เก่ง ปานกลาง และอ่อน
5	School subjects	2	ขั้นที่ 3 แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่
6	Country and Nationality	2	เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจใน บทเรียน
7	My family	2	ขั้นที่ 4 แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละ
8	Place	3	กลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และ
9	My body	3	อ่อน ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่ม ตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนน เยอะที่สุด แล้วยอมรับความสำเร็จของทีม จากคะแนนที่ได้
รวม		21	

5. จัดทำชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็น
ทีม (TGT) ในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย

1) คำแนะนำสำหรับครู 2) บทบาทของครูในชั้นเรียน 3) แผนการจัดการ
เรียนรู้ และ 4) เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยข้อสอบ เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน สำหรับคู่มือ
นักเรียนจะประกอบด้วย 1) ใบความรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3) แบบฝึกหัด 4) เฉลยกิจกรรมการแข่งขัน และ 5) แบบบันทึกผลคะแนนการทำกิจกรรม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขัน TGT ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 ชุด รวมทั้งสิ้น 21 ชั่วโมง ซึ่งกิจกรรมของชุดการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ครูนำเสนอเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้และทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที แล้วดำเนินกิจกรรมในแต่ละบทเรียน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครูนำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 3 แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียน

ขั้นที่ 4 แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละกลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่มตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดแล้วยอมรับความสำเร็จของทีมจากคะแนนที่ได้

6. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.1 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยหาความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์จากสูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ตาราง 9) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นและให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับ

จุดประสงค์และเนื้อหา

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับ

จุดประสงค์และเนื้อหา

ให้คะแนน - 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับ

จุดประสงค์และเนื้อหา

6.2 นำผลคะแนนการประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดให้มีเกณฑ์การตัดสินค่า IOC มีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ มีผลเฉลี่ยเท่ากับ 0.40 - 1.00 จำนวน 37 ข้อ (ตาราง 9)

6.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาทำการทดลองกับนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง ที่เคยเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) จำนวน 30 ข้อ แล้วนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

6.4 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยการคัดเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ คือ ค่าความยากอยู่ในช่วง 0.25 – 0.88 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการวัด (ตาราง 10)

6.5 นำข้อสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR – 20 พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.75

6.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ

6.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์จำนวน 30 ข้อ และทำการวิเคราะห์เพื่อนำไปทำการเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมด้าน
 พุทธิพิสัยของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชุดกิจกรรม	ระดับการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย					จำนวนข้อสอบ	
		ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	จำนวนที่ออก	จำนวนที่ใช้จริง
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำได้ถูกต้อง	1.Occupation	2	-	1,3, 38	-	4	5	4
	2. food and drink	5	6,8, 24	10	7,9	-	7	4
	3. The weather	-	11,12	13	15	17	7	3
2. นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ กลุ่มคำได้ถูกต้อง	4. Clothes	18	19, 20	-	-	-	3	2
	5. School subject	21, 22	-	-	23	-	3	3
	6. Country and Nationality	25	26, 27	-	-	-	3	3
3. นักเรียนสามารถพูดโต้ตอบถูกต้อง	7. My family	28, 29, 30	-	-	-	-	3	3
	8. Place	31	32	33, 34	-	-	4	3
	9. My body	-	35	-	36, 37	39, 40	5	5
		11	10	8	7	4	40	30

7. สร้างแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษตามขั้นตอน ดังนี้

7.1 ศึกษาแนวทางและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

7.2 สร้างแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษตามหลักการของลิเคิร์ท (Likert Type Scale) จำนวน 30 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 4 หมายถึง เห็นด้วย
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

8. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การวิจัยและพัฒนาการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล และด้านภาษาอังกฤษ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องในเนื้อหา สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมานำเสนอข้อเสนอนี้จากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข พร้อมทั้งนำแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) โดยยึดหลักเกณฑ์การประเมินและแปลความหมายค่าเฉลี่ยของชุดกิจกรรมในการตัดสินที่ระดับ 3.51 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2557, หน้า 4) ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมี ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินและการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยการสอนแบบแข่งขันเป็นทีม (บุญชม ศรีสะอาด, 2557, หน้า 4) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การวิจัยและพัฒนาการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล และด้านภาษาอังกฤษ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องในเนื้อหา สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา โดยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี อาจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมการและคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
2. นางสาวสุธาทิพย์ ศิลาลัง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านยางโกลนเจริญราษฎร์ไพบุลย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
3. นางสาวสลิตดา วงศ์ษาพาน ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านกกปลาซิวนาโด้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
4. นางสาวปภาวรินทร์ มุ่งคุณ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านใหม่พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 ระดับการศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
5. อาจารย์ ดร.พรพิมล ศิวินา อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 – 5.00 ซึ่งหมายถึงชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีคุณภาพและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องมากที่สุด

9. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มาปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นนำไปหาค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของชุดฝึก ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินและการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของชุดกิจกรรมคำศัพท์โดยการสอนแบบแข่งขันเป็นทีม (บุญชม ศรีสะอาด, 2557, หน้า 4) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน พบว่าความสอดคล้องของชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

10. นำชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง

11. นำชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไขแล้วพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในการทดลองใช้เครื่องมือ
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลา 5 สัปดาห์ รวม 21 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้
 - ขั้นที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนจากที่ครูนำเสนอในแผนการจัดการเรียนรู้
 - ขั้นที่ 2 จัดกลุ่มแบบคณะกรรมการ เก่ง ปานกลาง และอ่อน
 - ขั้นที่ 3 แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาที่เรียนและช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจในบทเรียน
 - ขั้นที่ 4 แยกย้ายกันไปแข่งขันตามแต่ละกลุ่มความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน
 - ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้ไปรวมที่กลุ่มตนเองแล้วประกาศผลกลุ่มที่ได้คะแนนเยอะที่สุด แล้วยอมรับความสำเร็จของทีมจากคะแนนที่ได้
4. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนของชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามเวลาดำเนินการในช่วงภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 ชุด ชุดละ 2-3 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง
5. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมตามชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วเสร็จ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

6. นำคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามลำดับสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2 (เพชฌัญญู กิจระการ, 2544)
2. วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) โดยหาค่าโดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent
3. วิเคราะห์เจตคติของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) หาค่าโดย ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร P (บุญชม ศรีสะอาด, 2552, หน้า 125)

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

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย Mean หรือ $\bar{x}$ จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2552, หน้า 126)

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

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.) จากสูตร

(บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบวัดเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, หน้า 84) ดังนี้

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา

2.2 การหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$P = \frac{R_u + R_L}{2f} \quad \text{และ} \quad r = \frac{R_u - R_L}{f}$$

เมื่อ P แทน ค่าความง่าย

r แทน ค่าอำนาจจำแนก

R_u แทน จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก

R_L แทน จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

f แทน จำนวนคนในกลุ่ม

2.3 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรการคำนวณของ
คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) KR – 20 (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2551, หน้า 236 – 240)
ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ

k แทน จำนวนข้อของข้อสอบชุดนั้น

s_x^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

p แทน สัดส่วนของผู้ตอบถูกแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของผู้ตอบผิดแต่ละข้อ

2.4 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) โดยใช้สูตร E_1/E_2 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพของชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ควร
ต่ำกว่าเกณฑ์ 2.5% (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2539, หน้า 495) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum x}{\frac{N}{A}} \times 100 \quad \text{และ} \quad E_2 = \frac{\sum y}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละจากการ
ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

E_2 แทน ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละจากการ
ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

$\sum y$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2.5 การหาดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการเปรียบเทียบ

ประสิทธิผลการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งควรมีค่าไม่น้อยกว่า 80 โดยใช้สูตร ดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{คะแนนรวมหลังเรียน} - \text{คะแนนรวมก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{คะแนนรวมก่อนเรียน}}$$

เมื่อ E.I. แทน ดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของผู้เรียนคิดเป็น

ร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 การหาค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานจากการใช้แบบทดสอบ

วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (ชวลิต ชูกำแหง, 2553, หน้า 131-132) ดังนี้

$$\text{สูตร } E_1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากชุดการสอน

N แทน จำนวนผู้เรียน

A แทน คะแนนเต็มจากแบบทดสอบย่อย

$$\text{สูตร } E_2 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียน

B แทน คะแนนเต็มจากการทดสอบหลังเรียน

3.2 การทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, หน้า 148)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต

D แทน ผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ซึ่งจะใช้สถิติ t-test ที่ระดับนัยสำคัญที่ .01

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง อำเภอนิคมน้ำอูน จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) 1 ห้องเรียน จำนวน 18 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการหาประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ผลการประเมินเจตคติของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อภาษาอังกฤษ
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) และการหาประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ได้แก่ คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จากการดำเนินการทดลองได้ผลการวิจัยดังแสดงในตาราง

ตาราง 4 การแสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการ
ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ
เรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

รายการ	จำนวน ผู้เรียน (คน)	คะแนน รวม	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	ร้อยละ
คะแนนจากการทำ แบบฝึกหัดระหว่าง เรียน	18	13,092	100	727.33	18.61	80.81
คะแนนจากการทำ แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน	18	445	30	24.72	5.21	82.41

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 727.33 คิดเป็นร้อยละ 80.81 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 คิดเป็นร้อยละ 82.41 แสดงว่า
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มี
ประสิทธิภาพเท่ากับ 80.81/82.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ดังนั้น ประสิทธิภาพ
ของชุดการสอนเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สำหรับการหาประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์
ได้แก่ คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pre – test) และคะแนนจาก
การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post – test) จากการดำเนินการทดลองได้
ผลการวิจัยดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

จำนวนผู้เรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ทดสอบ ก่อนเรียน	ทดสอบ หลังเรียน	
18	30	258	445	66.31

จากตาราง 5 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีค่าเท่ากับ 66.31 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 66.31

จากตาราง 4 และ 5 แสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีประสิทธิภาพทำให้เกิดประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผลการประเมินเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) เป็นแบบลิเคิร์ตสเกล 5 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ เป็นข้อคำถามเชิงนิมิต จำนวน 22 ข้อ และข้อคำถามเชิงนิเสธ จำนวน 3 ข้อ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนสำหรับข้อคำถามเชิงนิมิต

เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนน 5 คะแนน

เห็นด้วย ให้คะแนน 4 คะแนน

ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ให้คะแนน 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนน 1 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนสำหรับข้อคำถามเชิงนิเสธ

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนน 5 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ให้คะแนน 4 คะแนน

ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 3 คะแนน

เห็นด้วย ให้คะแนน 2 คะแนน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนน 1 คะแนน

การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยรวม ซึ่งเป็นผลของเจตคติของนักเรียน หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม (TGT) โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับมาก หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับปานกลาง หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับน้อย หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับน้อยที่สุด หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ผลการประเมินเจตคติของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) แสดงดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียน
หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ
แข่งขันเป็นทีม (TGT)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	ระดับ เจตคติ
1	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมช่วยในการเรียนรู้ได้	3.55	1.61	มากที่สุด
2	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมได้นำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม	3.55	1.19	มาก
3	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความน่าสนใจ	4.27	1.07	มาก
4	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมทำให้เกิดความสนุกสนาน	4.83	0.38	มากที่สุด
5	ข้าพเจ้ามีความสุขกับการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม	4.77	0.42	มากที่สุด
6	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเนื้อหาได้	3.88	1.32	มาก
7	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมีความกระตือรือร้น	4.88	0.32	มากที่สุด

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ เจตคติ
7	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมีความกระตือรือร้น	4.88	0.32	มากที่สุด
8	ในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติกิจกรรมไปพร้อม ๆ กับเพื่อนในห้องได้	4.55	0.85	มากที่สุด
9	ในระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนโดยการอธิบายแนะนำ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยความเต็มใจ	4.55	0.85	มากที่สุด
10	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในการแข่งขัน	4.33	0.90	มาก
11	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าออกเสียงภาษาอังกฤษ	4.27	1.17	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ เจตคติ
12	เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีความเหมาะสม	3.55	1.16	มาก
13	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีการใช้ภาษาและยกตัวอย่างและทำให้สื่อความหมายได้	2.88	1.07	ปานกลาง
14	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าแสดงออกเมื่อครูให้ตอบคำถาม	4.16	1.09	มาก
15	ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าจะถามเพื่อนมากกว่าการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	4.33	0.48	มาก
16	การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความเหมาะสมในระดับที่เรียน	3.55	1.58	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ เจตคติ
17	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้แก่ แบบฝึกหัด ข้อสอบ ได้ด้วยตนเองโดยไม่ลอกเพื่อน	3.61	1.64	มาก
18	ข้าพเจ้ามีความสนใจทุกครั้งเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม	4.11	0.48	มาก
19	หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าได้คำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
20	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย	4.77	0.42	มากที่สุด
21	ข้าพเจ้านำความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้หลังจากข้าพเจ้าได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษ	4.66	0.48	มากที่สุด

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ เจตคติ
22	ข้าพเจ้าอยากให้มีการเรียนรู้โดยชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป	4.66	0.48	มากที่สุด
23	ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	4.33	0.48	มาก
24	ข้าพเจ้ามีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นหลังจาก การเรียนรู้โดยการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม	4.72	0.46	มากที่สุด
25	ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ช่วยทำ ให้ข้าพเจ้าชอบการแข่งขันกับเพื่อนที่มี ความสามารถเท่า ๆ กัน	4.66	0.48	มากที่สุด
	รวม	4.01	0.40	มาก

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจของนักเรียนต่อข้อ
คำถามส่วนใหญ่ทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 4.01 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติหลังจากเรียนรู้ด้วย
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ใน
ระดับมาก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ ได้แก่ คะแนนของนักเรียนจำนวน 18 คนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จากการดำเนินการทดลองได้ผลการวิจัยดังแสดงในตาราง 7

ตาราง 7 แสดงค่า t-test จากคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	df	Sig. (2-tailed)
หลังเรียน	18	24.72	5.21	10.41**	17	0.00
ก่อนเรียน	18	14.33	1.57			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 7 แสดงว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

วิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สมมติฐานของการวิจัย
3. ขอบเขตของการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุปผลการวิจัย
8. อภิปรายผลการวิจัย
9. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ในระดับมากขึ้นไป
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 171 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 18 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 ชุด

2. แบบสอบถามวัดเจตคติที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ในการดำเนินการทดลอง พร้อมทั้งทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนซึ่งใช้เวลาทั้งสิ้น จำนวน 21 ชั่วโมง

3. ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคตินักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ (TGT) ในการวัดระดับเจตคติของนักเรียน

4. ใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนวัดและประเมินผลหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ (TGT) ซึ่งเป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
3. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
4. การประเมินเจตคติของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
5. ค่า (t-test) ของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ดี เนื่องจากค่าร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิต จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เป็น $E_1/E_2 = 80.81/82.41$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) พบว่า นักเรียนมีเจตคติในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ในระดับ มาก

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งสามารถอภิปรายได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.81/82.41 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 เนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เนื่องด้วยผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และมีลำดับขั้นตอนในกระบวนการสร้าง มีการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และเนื้อหาสาระตามหลักสูตรแกนกลางมาตรฐานการศึกษา พ.ศ. 2551 ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาและบริบทของนักเรียน มีการศึกษาเอกสารการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขัน และการเรียนภาษาต่างประเทศ จนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี จึงได้นำความรู้ความเข้าใจมาจัดทำเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การแข่งขันเป็นทีม (TGT) ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่ต้องใช้ร่วมกันระหว่างนักเรียนกับครู ซึ่งจัดทำคู่มือออกเป็นชุดกิจกรรมละ 2 ฉบับ คือ คู่มือสำหรับครู และคู่มือนักเรียนฉบับที่ 1 คำแนะนำสำหรับครู ใบความรู้ แบบฝึกหัด ชุดคำถามประกอบกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ เฉลยแบบฝึกหัดเฉลยกิจกรรมประกอบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) และแบบบันทึกคะแนน ฉบับที่ 2 คือ คู่มือนักเรียนจะประกอบไปด้วย คู่มือในการใช้ชุดกิจกรรม ใบความรู้ แบบฝึกหัด และชุดคำถามประกอบกิจกรรมการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ประกอบอยู่ในชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วรณพวรรณ เลิศวัตรกานต์ (2556, หน้า 60) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรมคือชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลาย ๆ อย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิญา บุญหล้า (2565) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งนักเรียนสามารถสอบผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT มากกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก เมื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และประเมินเจตคติของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) จากแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติ พบว่า เจตคติของนักเรียนต่อข้อคำถามส่วนใหญ่ทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 4.01 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติหลังจากเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องด้วยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ความกล้าแสดงออก และการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยที่มีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ วงศ์เดือน คุณพิภาค (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า 1) ดัชนีประสิทธิผลของชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่มีต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเท่ากับ 0.62 คิดเป็นร้อยละ 62 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการอ่านเขียนของ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสุขในการเรียนแตกต่างกันหลังได้รับการสอนที่เรียนรู้ด้วยชุดฝึก

ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งตรงกับสมมติฐานข้อที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐาน และ 3) ศึกษาความคงทนในการจำในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต โดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดเขยงเขต จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นข้อสอบแบบปรนัย และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 2) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก 3) ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของ

นักเรียนพบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ครูควรนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้น

1.2 ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ควรมีทักษะการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ครูควรคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และศึกษาคู่มีครูในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ก่อนเริ่มจัดการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ นอกจากนี้ครูควรจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคล โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กล้าแสดงศักยภาพของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคอื่น ๆ กับระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อข้อสรุปที่ครอบคลุมนักเรียนในทุก ระดับชั้นมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรทำการวิจัยชุดกิจกรรมการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในนักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน เพื่อพัฒนาระบบการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ควรทำการวิจัยโดยใช้ตัวแปรตามประเภทอื่น ๆ นอกจาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติ ในการวิจัยโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการจัดการศึกษาแห่งชาติ 2560-2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- _____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- กองแก้ว วาริษา. (2547). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้การสอน เรื่องอาชีพในจังหวัดชัยนาท สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- กิตติยา กล้าหาญ. (2558). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะภาษาไทยโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบ การคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- กิติญา ปัตถาสี. (2566). *การพัฒนาชุดกิจกรรมซีเอส อันปลั๊กกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- กุศยา แสงเดช. (2545). *ชุดการสอนคู่มือครูพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็ค.
- เกติณี ทองอ่ำ (2558). *การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง "มหัศจรรย์ยางพารา" โดยใช้แนวการสอน STEM กับการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์. วท.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- เกศรา เพ็รชนาดิ. (2565). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบชุมชนคณิตศาสตร์ร่วมกับแบบฝึก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ กศม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย คิดและเขียน* เชิงสร้างสรรค์. เรียงความ ย่อความ และสรุปความ. กรุงเทพฯ: สกสค.ลาดพร้าว.
- จุฑารัตน์ แต่งพรหม. (2559). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ฉลองชัย สุวัฒน์บุรณ์. (2528). *การเลือกและการใช้สื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชม ภูมิภาค. (2524). *เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2560). *ชุดการสอน*. เข้าถึงได้จาก <http://innoswake.blogspot.com/2008/07/1.html> และ <http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/>. 5 กรกฎาคม 2560.
- _____. (2539). *ชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วย 8 – 15 เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนระดับประถมศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 16). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2522). *เทคโนโลยีทางการศึกษา หลักการและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2522). *หลักการทฤษฎีเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.
- _____. (2533). *เทคโนโลยีการสอน การออกแบบและพัฒนา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ทวี เทตมาศ. (2561). *การผลิตสื่อการเรียนรู้*. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการวัดกระบวนการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธวัชชัย บุญสวัสดิ์กุลชัย. (2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธีรนาถ แก้วทวย. (2566). ชุดการสอน. เข้าถึงได้จาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/450304>. 5 กรกฎาคม 2566.
- ธีรวัชร ปลายตะเพียนทอง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้ เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมมุติภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิติกานต์ ศรีโสมรา. (2562). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. วารสารศึกษาศาสตร์, 7(2), 102.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเกื้อ ควรรหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: เอส อาร์ พรินติ้ง.
- เบญจวรรณ พงศ์มีฆวาน. (2544). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเจ็ดยอด อำเภอเมืองเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประภัสรา โคตะขุน. (2558). การจัดการเรียนการสอนแบบ TGT (Teams – Games – Tournaments). เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/prapasara/11-2>. 19 กรกฎาคม 2558.
- ปราณี กุลมิน. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมโครงงานวิทยาศาสตร์ร่วมกับการสอนแบบไตรสิกขาเพื่อส่งผลต่อการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- ปราณี หล้าเบญจสะ. (2559). การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล สาขาการวัดและประเมินผล. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

- ปรียา ตรีศาสตร. (2530). การสร้างชุดการสอนวิชาภาษาไทย(ท402)เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยของรัฐ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พระมหานัทรชัย สุนตตชโย. (2563). วารสารพุทธจิตวิทยา. วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 8(2), 306.
- พนิดา รุ่งเดช. (2548). การพัฒนาชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ใช้เทคนิค TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ภาคตัดกรวย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ฉะเชิงเทรา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครินทร์.
- พาสนา จุลรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค Thailand 4.0. *Veridian E-Jurnal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(2), 2363-2380.
- เพ็ญภา ตลับกลาง.(2562).การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขต.การค้นคว้าอิสระ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญลัดดา ก้อนกั้น. 2565. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกลบระคน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ภราดร สุขพันธ์. (2561). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษกับความเป็นบัณฑิตในยุคปัจจุบัน. ลำพูน: วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ภิญญาพร นิตยประภา. (2534). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ภิรพุทธิ สว่างสุข. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับการใช้ปัญหาปลายเปิด เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2547). การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพชุดการสอน. (เอกสารประกอบการสอน). อุตรดิตถ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

- รุ่งนภา เพียพล. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้กรอบ
มโนทัศน์ที่ส่งผลต่อ ความคิดรวบยอด เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร:
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รจนา หอมดี. (2565). ผลของโปรแกรมการส่งเสริมเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมการดูแล
ผู้สูงอายุอย่างเอื้ออาทรของนักศึกษาพยาบาลเพื่อลดความเสี่ยงต่อการกระทำ
ความรุนแรงต่อผู้สูงอายุ. ดุษฎีนิพนธ์. ประ.ด. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลาวัลย์ พลกล้า. (2533). พฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). วิธีวิทยาการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรินทร์ ประเสริฐ. (2565). การอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ปทุมธานี:
โรงเรียนวัดโพธิ์ฟ้า.
- วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึก
ทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระบับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ: แอล ที เพลส.
- วรรณพร ศิลาวา. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่
มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วัฒนาพร ระบับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- วิภา วงศ์อำมาตย์. (2556). การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค 4MAT ร่วมกับหลัก
ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ความรับผิดชอบ และ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มการเรียนรู้สาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- วุฒิพงษ์ บุญสนอง.(2557). เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดสงขลาที่มีต่อวิชาพลศึกษา. กศ.ม. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ
- วงศ์เดือน คุณพิภาค. (2561). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ศศิธร คตสุข, นัทธิชนัน นาถประทาน และชไมภัค เตชสุนันต์. (2560). กลวิธีการเรียนรู้ คำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนท่าดัวงพิทยาคม อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์. เข้าถึงได้จาก http://annualconference.ku.ac.th/cd53/13_022_0152.pdf. 29 สิงหาคม 2560.
- ศิริรักษ์ คิมยะราช.(2559). การพัฒนาชุดการสอนคณิตศาสตร์โดยการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E ร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาของ POLYA ที่ส่งผลต่อการคิดวิเคราะห์ การแก้โจทย์ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- ศศิธร พรหมประเสริฐ. (2552). การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2548). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริธ แสงธนู และคิต พงศ์ทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ เพียรการ. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Learning Together (LT) เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศรีสุดา จรียากุล. (2543). “นวัตกรรมการเรียนการสอน” ในเอกสารชุดวิชาการระบบการเรียนการสอนหน่วยที่ 8-15. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศรีสุภา วรคามิน. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์. ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- สมนึก ภัททิยธนี. (2548). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กทม.: ประสานการพิมพ์.
- สาริศ ศิริระวัตร (2565). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team Game Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- สุคนธ์ สนิธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- สุดาร์ตน์ ไผ่พงศาวงศ์. (2543). *การพัฒนาชุดกิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CIPPA MODEL เรื่องเส้นขนานและความคล้าย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.*
- สุปราณี หิรัญศรี. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชีวิตเป็นสุขด้วยเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้สื่อประกอบการสอน Power Point ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลเมืองสุโขทัย. วิทยานิพนธ์ ค.บ. อุตรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.*
- สุรัญชา คำรอด. (2565). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้สร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). *19 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.*
- _____. (2551). *20 วิธีการจัดการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.*
- ไสว พักขาว. (2551). *หลักการสอนสำหรับเป็นครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: เอ็มพันธ์.*
- สมศรี ทองนุช. (2556). *จิตวิทยาสำหรับครู. กรุงเทพฯ: บริษัท เก้ากุดศรีเอช จำกัด.*
- สง่า คำคำ. (2560). *การศึกษาเจตคติและแรงจูงใจต่อการเรียนวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาชั้น ปวส. ปีที่ 1 แผนกวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์. งานวิจัยช่างอิเล็กทรอนิกส์. ชลบุรี: วิทยาลัยเทคนิคพัทยา.*

- สาริศ ศรีระวัตร (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team Game Tournament (TGT) ร่วมกับ
Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร. วิทยานิพนธ์
ศษ.ม. พะเยา: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สารสิน เล็กเจริญ. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกด
คำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับ
การสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์. ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สรินา. (2558). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT (Team – Games –
Tournaments). เข้าถึงได้จาก <http://sareena007.blogspot.com/2015/07/tgt-teams-games-tournaments.html>. 15 มีนาคม 2562.
- สาริศ ศรีระวัตร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ
Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร. การค้นคว้า
อิสระ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อภิญา รังวัดสา และรัฐสาร์ เลหาสุโยธิน. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
วารสารเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา, 6(17), 7.
- อภิญา บุญหล้า. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงาน
เป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อนุภาพ ดลโสมณ. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อริสรา จรูญธรรม. (2559). มาตรฐานวัดเจตคติ. เข้าถึงได้จาก
www.sci.rmutp.ac.th/web2556/km/wp-content/uploads/2016/01/KM-59-178
มาตรฐานวัดเจตคติ.pdf. 12 ตุลาคม 2561.

- อรรคพล อุษา. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์. ศษ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อารีรัตน์ โพธิ์คำ. (2552). การพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องพื้นที่ผิวและปริมาตรสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางลายพิทย วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อำภา บริบูรณ์. (2561). การพัฒนาชุดการสอนคณิตศาสตร์ โดยการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และทีมแข่งขัน (TGT) ที่เสริมสร้างทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อิสระพงศ์ โสภาใจ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ. วิทยานิพนธ์. ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อุไรวรรณ. (2559). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. เข้าถึงได้จาก <http://kruoiysmarteng.blogspot.com/2016/08/achievement.html>. 18 มีนาคม 2562.
- AULIA DZAKY. (2020). *A comparative study between team games tournament (TGT) and student teams achievement divisions (STAD) methods in teaching reading*. A Thesis Ed. Indonesia: Sebelas Maret University.
- Dunn, Rita and Dunn, Kenneth. (1972). *Practical Approaches to individualizing Instruction: Contracts and Other Effective Teaching Strategy*. New York: Parker.
- Dale, Edgar and others. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham: Field Educational Publication Incorporated.
- Fishbein, Martin and Icek Ajzen. (1975). *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fahrur Ardiyanto. (2022). *The effectiveness of teams games tournament strategy to teach reading comprehension is descriptive text to the tenth-grade students of smk pemuda kutorejo*. Retrieved from <https://typeset.io/papers/the-effectiveness-of-teams-games-tournament-strategy-to-1zv2klwfdl>. July 1st, 2023.

- Fitz-Gibbon, C. & Morris, L. (1987). *How to design a program evaluation*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Heather. Glan. (1977). A Working Definition of Individualized Instructional. *Journal the Educational Leadership*, 8, 342–344.
- Houston, J.P.; et al. (1983). *Invitation to Psychology*. (2nd ed). U.S.A.: Academic Press.
- Stewick, Earl W. (1972). *Language Learning Teaching and Learning English*. Retrieved from London: Longman. Korpongun.com. December 4th, 2019.
- Johnson, R.T., & Johnson, D.W. (1994). *An overview of cooperative learning*. In J. Thousand, A., Villa, & A., Nevin (Eds.), *Creative and collaborative learning* (pp. 31 – 34). Baltimore Maryland: Paul H. Brooks.
- Selia Wahyu Kaeksi, Farida Agud Setiawati. (2019). *The role teams games tournaments (TGT) against activity of learning elementary students*. Thesis Ed. Ukraine: Taras Shevchenko Ntional University.
- Holguin, C. (1997). A Study of Cooperative Learning as an Organizational Design in the Acquisition of English as a Second Language in a Third Bilingual Classroom. (Language acquisition). *Dissertation Abstract International*, 58(2), 366.
- H. Ruslan Abdul Gani. (2020). *The use of team game tournament to improve students' elt classroom interaction and reading comprehension in relation to self-efficacy*. Retrieved from www.researchgate.net/publication. July 1st, 2023.
- Lawrey,E.B.Lane.(2009). *The Effects of Four Skill and Practice Time. Unit on the Decoding Performance of student with Spacific Learning Diseibilities (CD-ROM)*. Abstract from: Pro Quest File: Desertation Abstracts International Item : 39–817A.
- Mutia Nasution. (2018). *The Effect of team Game Tournament (TGT) Method Toward Vocabulary Mastery at the Tenth Grade Students of High School 1 Padangsidimpuan*. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. Retrieved from <https://iopscience.iop.org> › article › pdf. July 1st, 2023.
- Slavin, Rober E. (1990). *Cooperative Learning. Theory, Research and Practice*. New Jersey: Prentice–Hall.

Salavin.(1995). *Cooperative Learning: Theory, Research and practice*. (2nd ed).

Massachusetts: Simon & Schuster.

Young, Carolyn. (1972). Item Learning. *The Arithmetic Teacher*, 19(8), 630 – 634.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี อาจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมและ
คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
2. นางสาวสุธาทพร คีสาลัง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านยางโด้นเจริญราษฎร์ไพบุลย์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
3. นางสาวสลิตตา วงศ์ษาพาน ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านกปลาชีนาได้
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
4. นางสาวปภาวรินทร์ มุ่งคุณ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านใหม่พัฒนา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
5. อาจารย์ ดร.พรพิมล ศิวินา อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๓๖๕



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

๕ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๒๓๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ เวชานาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.อุทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขออนุญาตให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เริ่มศรี)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและงบประมาณ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘

ที่ อว ๐๖๒๓.๑๒/ว ๓๖๕



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

๕ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวสุภาพร คีสาลัง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๓๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ วัฒนนาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขออนุญาตให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เริ่มศรี)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและงบประมาณ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๓๖๕

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

๕ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวสลิตตา วงศ์ษาพาน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๒๓๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ วรรณานาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เร่มศรี)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและงบประมาณ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘

ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๓๖๕



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

๕ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวปภาวรินทร์ มุ่งคุณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๒๓๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ วัฒนนาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เริ่มศรี)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและงบประมาณ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๓๖๕

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

๕ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พรพิมล ศิวินา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๒๓๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ วัฒนนาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เริ่มศรี)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและงบประมาณ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๕

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘

ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/๖๕๓



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ ถนนโยธาตุมหาชัย
อ.เมือง จ.สกลนคร ๔๗๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๐๔๒๑๒๓๑๑๒๐ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ดร.ผกาพรรณ วัฒนนาม เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ฤทัยทรัพย์ ดอกคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้นักศึกษารายดังกล่าวได้เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ประกอบการศึกษาวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณในความอนุเคราะห์มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๙๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๐๕๒ ๘๐๗๘

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- คู่มือสำหรับครู ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม
- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม
- คู่มือสำหรับนักเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม
- แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติ
- แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี



คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation นี้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ให้กับนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ลักษณะของกิจกรรมจะมีเนื้อหาที่ง่ายไปหายาก มีภาพประกอบสีสันสวยงามน่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและร่วมกันทำเป็นกลุ่ม ประกอบด้วยแบบฝึกหัดที่ 1-3 และชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT หวังว่าชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดนี้คงได้ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ รักการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การจัดทำชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคแบบแข่งขันเป็นทีม TGT เพื่อเสริมสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจสอบชุดกิจกรรม และให้ข้อเสนอแนะ จึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

จุฑารัตน์ นนธิราช

	๒
สารบัญ	
หน้า	
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม	1
คำชี้แจง	2
องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	3
คำแนะนำสำหรับครู	4
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	5
การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT	6
ส่วนที่ 2 ขั้วนำ	9
แบบทดสอบก่อนเรียน	10
ใบความรู้ที่ 1	16
ใบความรู้ที่ 2	17
แบบฝึกหัดที่ 1.1	19
แบบฝึกหัดที่ 1	20
แบบฝึกหัดที่ 2	21
ชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT	22
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1-3	
เฉลยชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT	
แผนการจัดการเรียนรู้	

คำชี้แจง

การใช้ชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation

ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation ที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่นี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านคำศัพท์ให้นักเรียนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ให้นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองและร่วมมือเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT โดยให้ครูและนักเรียนศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมจากคู่มือให้เข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติ ดังนี้

1. อ่านรายละเอียดของชุดกิจกรรมก่อนลงมือปฏิบัติทุกครั้ง
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. อ่านออกเสียงคำศัพท์และเรียนรู้ร่วมกัน
4. ปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึกหัด
5. นักเรียนในกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมตามบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน
6. สรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม และยอมรับความสำเร็จของทีม
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ให้นักเรียนได้รับพัฒนาทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง occupation
2. ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จากการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม
3. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง occupation และมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงขึ้น

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งจะแบ่งออกเป็น ชั่วโมงที่ 1 จัดกิจกรรมทบทวนบทเรียน และเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ชั่วโมงที่ 2 จัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างทีม TGT และทดสอบหลังเรียน

คำแนะนำสำหรับครู

1. อธิบาย ชี้แจงบทบาทนักเรียนและแนะนำการทำกิจกรรมให้เข้าใจชัดเจนแล้วลงมือทำกิจกรรมตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ
2. ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ดูแลให้คำปรึกษานักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม พร้อมทั้งให้ข้อคิดเห็นช่วยเหลือนักเรียนในขณะทำกิจกรรม
3. ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบหน้าที่ รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น กล้าแสดงออก มีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และคอยสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนและคอยช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา
4. ครูเป็นผู้จัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลุกเร้า ชูใจ และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
5. ครูเตรียมสื่อให้นักเรียนใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม
6. ตรวจสอบข้อบกพร่องวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บันทึกคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้
7. บันทึกผลการจัดการเรียนการสอนในบันทึกหลังสอน เพื่อการแก้ปัญหา และเป็นข้อมูลในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครั้งต่อไป

Activities



Question 1
I work in a cockpit.
I control an airplane.



Question 2
Someone who drives vehicles.



Question 3
I help sick animals.



Question 4
I give student homework.



Question 5
I work in a restaurant.
I cook food.



Question 6
I catch thieves.



Question 7
I work in concert.
I play musical.



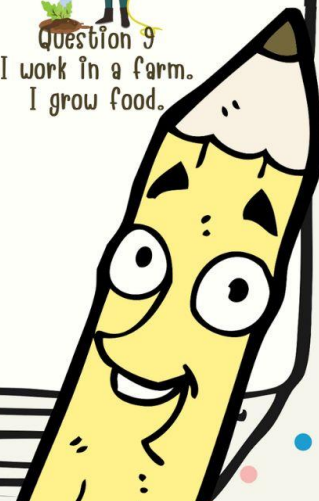
Question 8
I work in a borderland.
I protect nation.



Question 9
I work in a farm.
I grow food.



Question 10
They work in a hospital.
They help sick people.



occupation

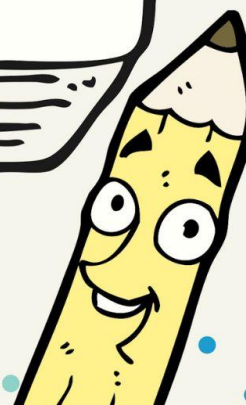
บรรณานุกรม

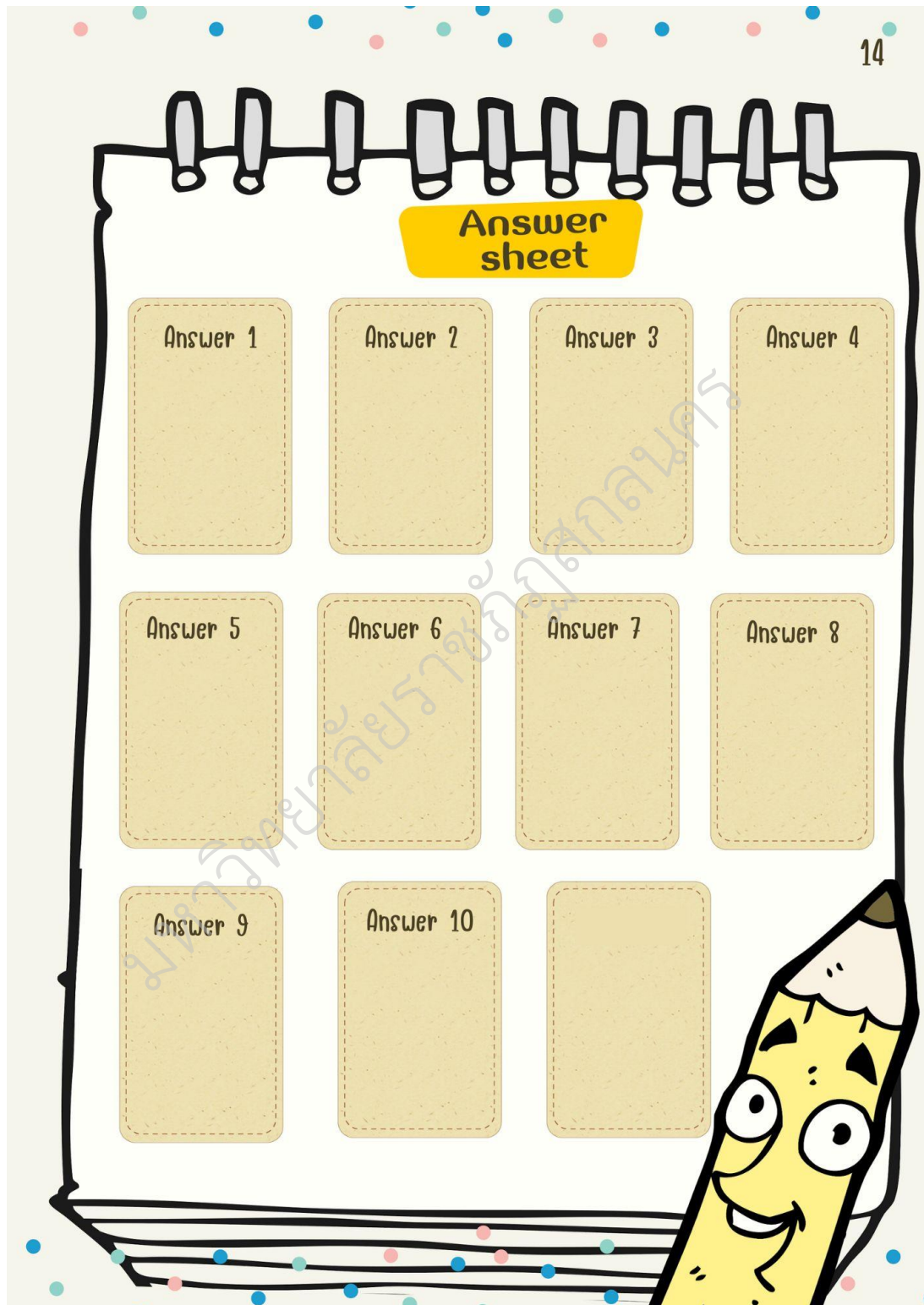
ภาษาอังกฤษง่าย ๆ สไตล์ครู, 2562, หน้า 8-10.

ดร.พิจิตร พงพานิช. (22 มีนาคม 2561). การจัดการเรียนการสอนแบบ TGT. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://chitapongchuentha.blogspot.com/2018/03/tgt-team-games-tournament.html>

จุฑารัตน์ แดงพรม.(2559) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ฯลฯ หน้า 132-138.

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด.(1 มกราคม 2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับ ประถม. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2566, จาก file:///C:/Users/Admin/Downloads/





Key

pilot

Question 1
I work in a cockpit.
I control an airplane.

driver

Question 2
Someone who drives vehicles.

vet

Question 3
I help sick animals.

teacher

Question 4
I give student homework.

cook

Question 5
I work in a restaurant.
I cook food.

policeman

Question 6
I catch thieves.

musician

Question 7
I work in concert.
I play musical.

soldier

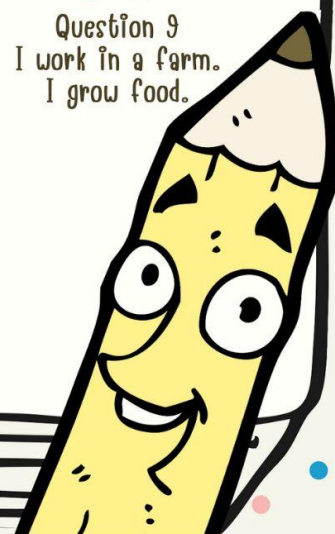
Question 8
I work in a borderland.
I protect nation.

farmer

Question 9
I work in a farm.
I grow food.

doctor

Question 10
They work in a hospital.
They help sick people.



Exercise 1

KEY

- 1.vet
- 2.nurse
- 3.musician
- 4.driver
- 5.doctor
- 6.police officer
- 7.pilot
- 8.farmer
- 9.teacher
10. soldier

Exercise 2

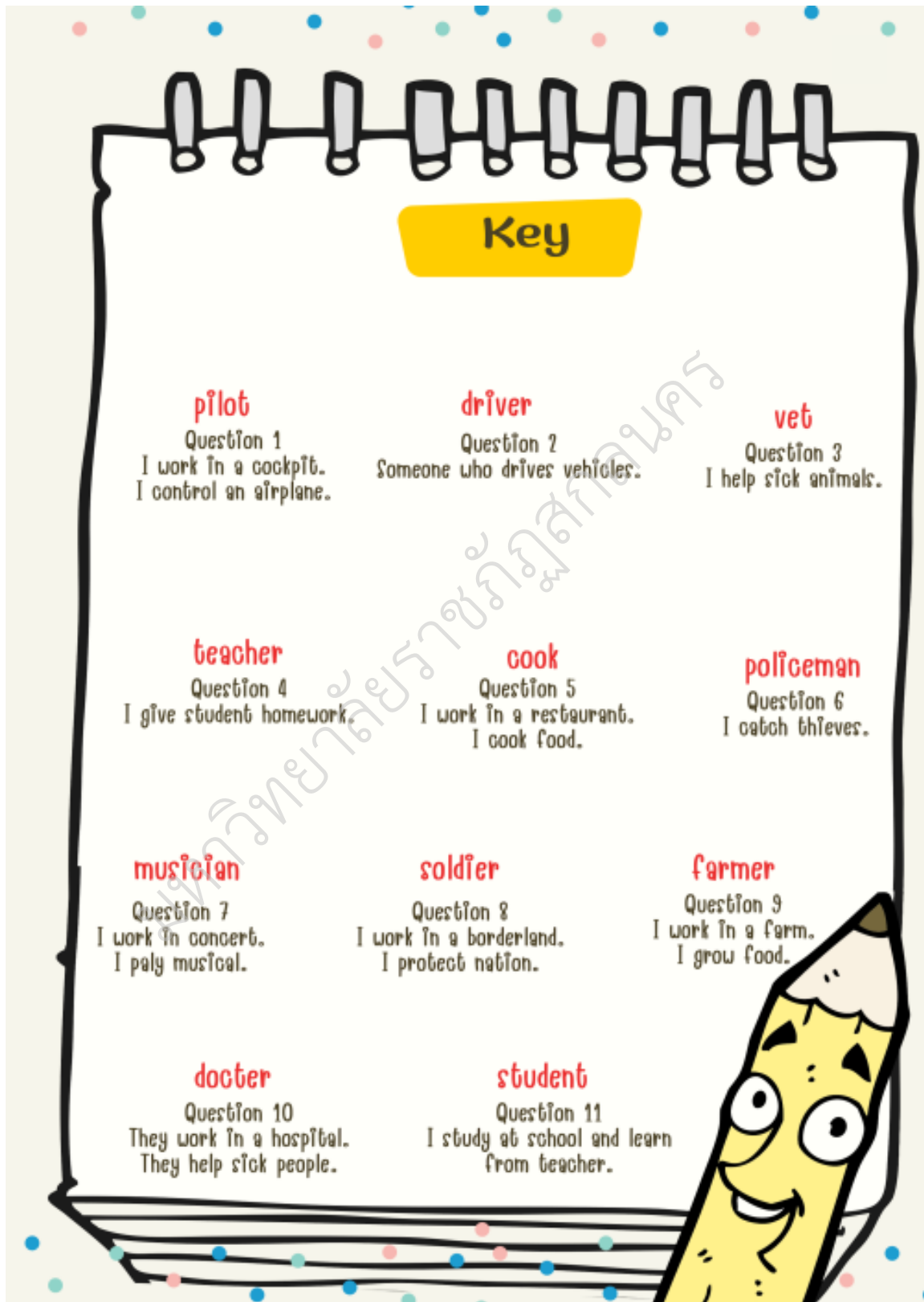
KEY

1. vet
2. nurse
3. driver
4. farmer
5. teacher
6. doctor
7. musician
8. police
9. soldier
10. pilot

Exercise 3

KEY

- | | |
|-------------|------------|
| 1. doctor | 9. cook |
| 2. farmer | 10. driver |
| 3. teacher | |
| 4. vet | |
| 5. nurse | |
| 6. police | |
| 7. soldier | |
| 8. musician | |



SCORE SHEET

Unit :

Degree:

[illegible]

แผนการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม TGT

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation

เวลา 2 ชั่วโมง

วันที่ เดือน พ.ศ.

ผู้สอน นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.1 ป5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน ต 3.1 ป5/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระสำคัญ

ศึกษาคำศัพท์ การอ่านออกเสียงคำศัพท์ พูดตอบโต้ สั้นๆง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลและอาชีพที่เกี่ยวข้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถระบุความสามารถของอาชีพได้
3. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

- **Vocabulary:** doctor, nurse, farmer, teacher, cook, vet, grow, work, restaurant, cockpit
- **Structure:** what does you want to be?
- I want to be

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความมุ่งมั่นในการทำงาน
2. การใฝ่เรียนรู้
3. ความสนุกสนานในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูและนักเรียนกล่าวคำทักทายด้วยประโยคกล่าวทักทายพื้นฐาน จากนั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนด้วยเพลง และเกมภาษาอังกฤษ

1.1 ครูแจ้งมาตรฐาน/ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

1.2 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที โดยครูเป็นผู้ดำเนินการทดสอบด้วยตนเอง

2. ชี้นำเสนอ

2.1 ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่านจอทีวีให้นักเรียนดู โดยที่มีครูนำอ่านออกเสียงและสะกดคำเสียงดังฟังชัด ตามคำศัพท์ในใบความรู้ที่ 1

2.2 ครูนำเสนอประโยคเกี่ยวกับ Occupation

What do you do?

– I am a teacher. I give homework for student.

3. ชี้นำฝึก

ครูให้นักเรียนฝึกสนทนาประโยค What do you do? , What does she/he do? และสุ่มตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

4. ชี้นำสรุป

4.1 ครูสุ่มถามคำศัพท์ที่สอนไปในชั่วโมงนี้และสุ่มถามโดยใช้ประโยค What do you?, What does she/he do?

4.2 ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับนักเรียนและแนะนำเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 2

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทบทวนความรู้จากชั่วโมงที่ 1 ให้นักเรียน และนำเสนอความรู้ใหม่ในใบความรู้ที่ 2

1.2 ให้แบ่งนักเรียนเป็นทีม ทีมละ 4 คนอย่างละความสามารถกัน ประกอบด้วย คนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน อ่อน 1 คน

1.3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคัดเลือกหัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้า โดยกลุ่มที่นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันอยู่นี้เรียกว่า กลุ่มบ้าน แล้วให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำเสนอบทเรียนใหม่ ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation ซึ่งครูจะใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อบัตรคำประกอบรูปภาพ พร้อมให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามครู เมื่อครูนำเสนอจบ นักเรียนสมาชิกในกลุ่มหารือและอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มที่ยังไม่เข้าใจ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดกิจกรรม

2.2 นักเรียนอ่านบัตรคำประกอบภาพอย่างเสียงดังฟังชัดและพร้อมเพรียงกันทุกคน

2.3 ครูเน้นคำที่ออกเสียงยากและคำที่พบว่านักเรียนมีจุดบกพร่องด้วยการสุ่มให้ออกเสียงทีละคน

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาความรู้จากใบความรู้ในชุดกิจกรรม โดยอิงเทคนิคเพื่อนสอนเพื่อน เช่น ให้นักเรียนที่อ่านออกเสียงได้ชัดเจนและถูกต้องเป็นผู้สอนเพื่อนในกลุ่ม

3. ขั้นกิจกรรม

3.1 สมาชิกในกลุ่มบ้านร่วมกันศึกษาหาความรู้ ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation และร่วมกันปรึกษาช่วยเหลือสมาชิกที่ยังไม่เข้าใจภายในกลุ่ม เพื่อให้สามารถรู้จักการออกเสียงคำศัพท์และความหมายของคำ จากนั้นทำแบบฝึกหัดกิจกรรมที่ 1-3 เรื่อง Occupation ร่วมกัน ซึ่งจะแบ่งหน้าที่กันดังนี้

3.1.1 สมาชิกคนที่ 1 มีหน้าที่อ่านคำถามและอธิบายโจทย์ให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ

3.1.2 สมาชิกคนที่ 2 มีหน้าที่ค้นคว้าให้ได้มาซึ่งแนวทางของคำตอบ

3.1.3 สมาชิกคนที่ 3 มีหน้าที่รวบรวมข้อมูลและคำตอบ

3.1.4 สมาชิกคนที่ 4 สรุปกระบวนการทั้งหมดและตรวจทานคำตอบ

3.2 เมื่อทุกกลุ่มทำโจทย์เสร็จแล้ว ให้สมาชิกเปลี่ยนหน้าที่กันแบบหมุนเวียนทุกคนจนแบบฝึกหัดแล้วเสร็จ และสร้างแรงกระตุ้นให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มร่วมมือกันจนมีผลสำเร็จร่วมกัน

3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปผลชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง

Occupation

4. ขั้นตอนการแข่งขัน

4.1 สมาชิกในกลุ่มบ้าน แยกย้ายกันไปแข่งขันตามกลุ่มที่แบ่งตามความสามารถ คือ นักเรียนเก่งในกลุ่มบ้าน ไปแข่งกับนักเรียนเก่งจากกลุ่มบ้านอื่น และนักเรียนปานกลาง ไปแข่งกับปานกลาง และนักเรียนอ่อนไปแข่งกับนักเรียนอ่อน ซึ่งจะเรียกว่ากลุ่มแข่งขัน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยที่ไม่มีสมาชิกจากกลุ่มเดียวกันมาแข่งในกลุ่ม

4.2 ทำการแข่งขันด้วยชุดกิจกรรม TGT ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation

4.2.1 ครูแจกซองคำถาม 12 ซอง ให้แต่ละกลุ่ม (พร้อมเฉลย)

4.2.2 เริ่มทำการแข่งขัน

คนที่ 1 หยิบซองคำถามขึ้นมาเปิดอ่านคำถามให้เพื่อนฟังดัง ๆ พร้อมชูคำถามที่อ่านขึ้นมาให้เพื่อนร่วมแข่งขันทุกคนเห็น (คนอ่านคำถามไม่มีสิทธิ์ตอบคำถามข้อที่ตัวเองอ่าน)

คนที่ 2 ฟังคำถามและเขียนคำตอบแล้วส่งกระดาษคำตอบให้เพื่อนคนถัดไป

คนที่ 3 ฟังคำถามและเขียนคำตอบแล้วส่งกระดาษคำตอบให้เพื่อนคนถัดไป

คนที่ 4 ฟังคำถามและเขียนคำตอบแล้วส่งกระดาษคำตอบให้คนอ่านคำถาม ซึ่งคนอ่านคำถามในข้อนี้จะเป็นคนรับกระดาษคำตอบและตรวจคำตอบ มีลำดับคะแนน ดังนี้

ผู้ที่ตอบถูกคนแรกได้ 2 คะแนน

ผู้ที่ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน

ผู้ที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน

4.2.3 ต่อไปสมาชิกในกลุ่มแข่งขันจะผลัดกันอ่านคำถามจนครบทุกข้อและทุกคนในกลุ่มแข่งขันจะได้ตอบคำถามจำนวนข้อเท่ากัน

4.2.4 นักเรียนทุกคนรวมคะแนนของตนเอง โดยให้สมาชิกในกลุ่มรับรองความถูกต้องและให้คะแนนพิเศษเพิ่มตามเกณฑ์ ดังนี้

- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 1 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 10 คะแนน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 2 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 8 คะแนน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 3 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 5 คะแนน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 4 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 4 คะแนน

5. ขั้นสรุปประเมินและมอบรางวัล

5.1 เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ให้นักเรียนกลับไปยังกลุ่มบ้านแล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้ไปรวมในกลุ่ม

5.2 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป พร้อมทั้งประกาศผลการแข่งขันเกม TGT

5.3 ครูชมเชยนักเรียนและอธิบายเพิ่มเติม

5.4 ประกาศผลของทีมที่อยู่ในระดับดีมากเพื่อรับรองและยกย่อง ชมเชย

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ Occupation
2. ใบความรู้ เรื่อง Occupation
3. แบบฝึกหัด 1-3
4. ชุดกิจกรรมคำศัพท์การเรียนรู้แบบแข่งขัน TGT เรื่อง Occupation

การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดที่ 1-3	ร้อยละ 8-10 ดีมาก
สังเกต	- ชุดคำถามในกิจกรรม	ร้อยละ 7-6 ดี
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	TGT	ร้อยละ 5-4 พอใช้
		ร้อยละ 3-1 ควรปรับปรุง

กิจกรรมเสนอแนะ/กิจกรรมต่อเนื่อง

.....

.....

.....

.....

ความคิดเห็นผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช)

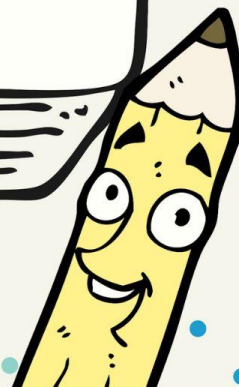
occupation

ก

คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบ่งปันเป็นทีม TGT เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation นี้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ให้กับนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ลักษณะของกิจกรรมจะมีเนื้อหาที่ง่ายไปหายาก มีภาพประกอบสีสันสวยงามน่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและร่วมกันทำเป็นกลุ่ม ประกอบด้วยแบบฝึกหัดที่ 1-3 และชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT หวังว่าชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดนี้คงได้ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ รักการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การจัดทำชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคแบบแบ่งปันเป็นทีม TGT เพื่อเสริมสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจสอบชุดกิจกรรม และให้ข้อเสนอแนะ จึงขอบขอบคุณไว้ ณ ที่นี้



occupation

๖

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม	ค
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	ง
การเรียนรู้แบบแบ่งปันเป็นทีม TGT	
ส่วนที่ 2 นำเข้าสู่กิจกรรม	
แบบทดสอบก่อนเรียน	1
ใบความรู้ที่ 1	7
ใบความรู้ที่ 2	8
Exercise 1	10
Exercise 2	11
Exercise 3	12
ชุดคำถามประกอบกิจกรรม TGT	13
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
Answer Sheet	14
Key	15
แบบบันทึกคะแนน	16

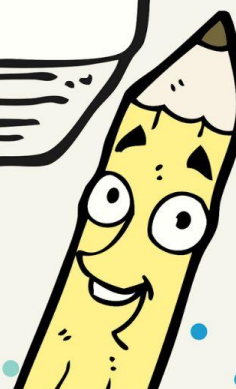


occupation

ค

คำแนะนำ สำหรับนักเรียน

1. นักเรียนพึงจุดประสงค์การเรียนรู้จากครูก่อนเรียน
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียน
3. นักเรียนทำแบบฝึกในชุดกิจกรรม ซึ่งเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบที่เตรียมไว้
4. นักเรียนช่วยกันเรียนรู้ในการปฏิบัติกิจกรรม รวบรวมข้อมูล สรุปข้อมูล โดยปฏิบัติตามหน้าที่แต่ละคนภายในกลุ่มของตนเอง
5. นักเรียนควรทำกิจกรรมให้ครบทุกกิจกรรม เพื่อให้ได้รับความรู้ และคำศัพท์ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
6. นักเรียนต้องมีความซื่อสัตย์ ไม่เปิดดูเฉลยก่อนการทำกิจกรรม
7. นักเรียนต้องใช้เอกสารชุดกิจกรรมด้วยความระมัดระวัง มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย



occupation

ง

การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม TGT

1. ปั่นเตรียม

ให้นักเรียนจัดกลุ่มละความสามารถ กลุ่มละ 3-4 คน คณะความสามารถ

2. การจัดฝึกเรียนรู้เป็นกลุ่ม

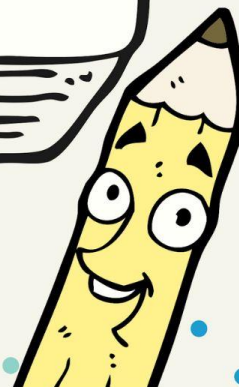
การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในขณะจัดกิจกรรม ให้นักเรียนจะแบ่งกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน มีจำนวน 7 กลุ่ม สามารถจัดฝึกเรียนรู้เป็นกลุ่มได้ในอัตราส่วน 1:2:1 แต่ละกลุ่มคัดเลือกหัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้ากลุ่ม ซึ่งมีชื่อเรียกว่า กลุ่มบ้าน Home Group

3. ปั่นสอน

- แจกชุดประสงค์การเรียนรู้
- แจกลักษณะส่วนประกอบของชุดกิจกรรม
- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที

4. ปั่นกิจกรรม

- แจกชุดกิจกรรมให้กับสมาชิกในกลุ่มบ้าน และปฏิบัติตามหน้าที่ของแต่ละคน ดังนี้
 - สมาชิกคนที่ 1 มีหน้าที่อ่านคำถามและแยกแยะประเด็นที่โจทย์กำหนดหรือสิ่งที่ป้อนประเด็นสำคัญ



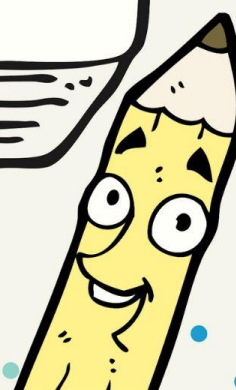
occupation

การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม TGT

- สมาชิกคนที่ 2 มีหน้าที่วิเคราะห์หาแนวทางตอบคำถาม อธิบายให้ได้มาซึ่งคำตอบ
- สมาชิกคนที่ 3 มีหน้าที่รวบรวมข้อมูลและเขียนคำตอบ
- สมาชิกคนที่ 4 สรุปขั้นตอนทั้งหมด เพื่อตรวจคำตอบ
- นักเรียนทุกคนเวียนหน้าที่กันในการทำโจทย์จนกว่าจะแล้วเสร็จทุกข้อ และช่วยกันกระตุ้นสมาชิกในทีมให้ร่วมมือช่วยเหลือกันศึกษา จนกว่าเพื่อนจะเข้าใจ

5. แบ่งบ้าน

- ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันแยกย้ายไปแบ่งตามโต๊ะ ซึ่งจะมีการจัดโต๊ะแบ่งบ้าน เป็นกลุ่มละ 4 คน กำหนดให้นักเรียนเก่งแบ่งกัน นักเรียนปานกลางแบ่งกัน และนักเรียนอ่อนแบ่งกัน โดยไม่ให้นักเรียนกลุ่มเดิมมาแบ่งกันเอง ได้กำหนดตำแหน่งไว้ ดังนี้



occupation

การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม TGT

คนที่ 1 หยิบซองคำถามแล้วเปิดอ่านดังๆ พร้อมชูคำถามที่อ่านให้เพื่อนในกลุ่มที่แบ่ง
ให้ทุกคน และคนที่อ่านคำถามจะไม่มีสิทธิ์ตอบคำถาม

คนที่ 2 ฟังและเขียนคำตอบ

คนที่ 3 ฟังและเขียนคำตอบ

คนที่ 4 ฟังและเขียนคำตอบ

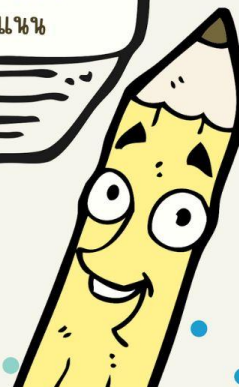
นักเขียนทั้ง 3 คนส่งคำตอบให้กับนักเขียนคนที่ 1 โดยเรียงลำดับส่งก่อนหลัง จากนั้น
คนที่ 1 ตรวจสอบคำตอบ มีเงื่อนไขการให้คะแนนดังนี้

ผู้ตอบถูกคนแรกได้ 2 คะแนน

ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน

ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน

- สมาชิกในกลุ่มแบ่งบ้านผลิตภัณฑ์ที่ทำหน้าที่อ่านคำถามจนครบทุกข้อและทุกคนจะต้อง
ได้ตอบคำถามจำนวนข้อเท่ากัน
- ทุกคนในกลุ่มแบ่งบ้านรวมคะแนนของตัวเอง โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มรับรองกันว่า
ถูกต้อง การคิดคะแนนจะได้คะแนนพิเศษเพิ่ม
 - ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 1 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 10 คะแนน
 - ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 2 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 8 คะแนน



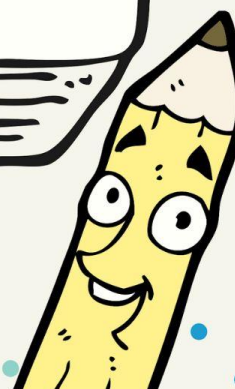
occupation

การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม TGT

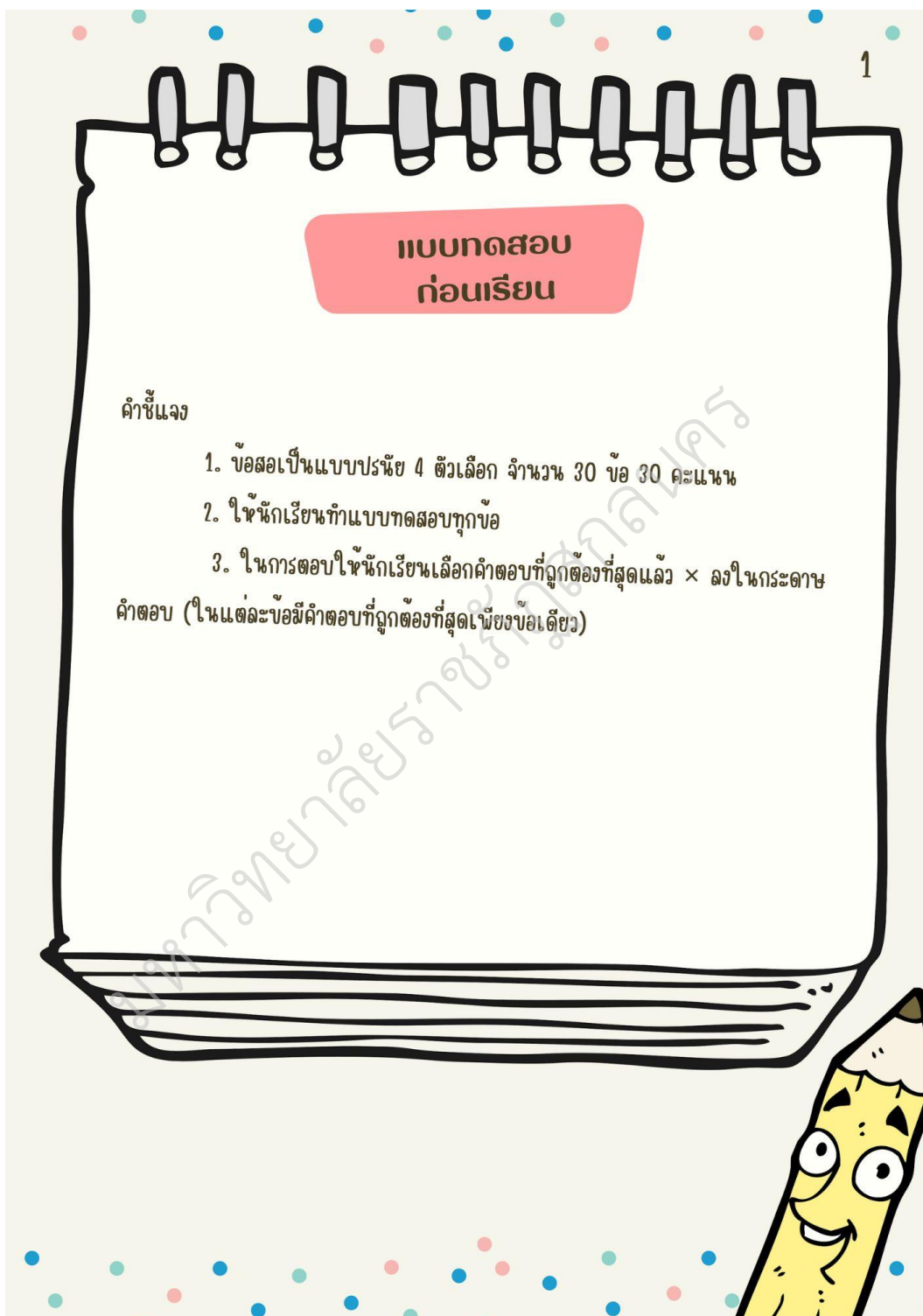
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 3 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 5 คะแนน
- ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับ 4 ในแต่ละโต๊ะจะได้คะแนนเพิ่ม 4 คะแนน

6. บันทึกรูปและประเมินผล

- นักเรียนที่ไปทำการแข่งขันกลับเข้ากลุ่มเดิม นำคะแนนการแข่งขันแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม ครูแจ้งผลการแข่งขันและประกาศผลงานกลุ่มที่อยู่ในระดับดีมากเพื่อรับการยกย่อง ชมเชย
- ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มสรุปสาระสำคัญร่วมกัน







2

1. I am a

a. police
b. cook
c. doctor
d. farmer



2. I study at school and learn from teachers.

a. student
b. pilot
c. chef
d. barber

3. What does he do?

a. fireman
b. policeman
c. soldier
d. student



4. Food หมายถึงอะไร

a. อาหาร
b. ผลไม้
c. เครื่องดื่ม
d. จาน

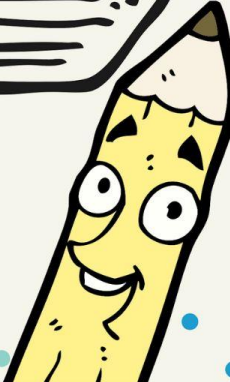
5. What's the picture?

a. pizza
b. chicken fried
c. omelet
d. noodle



6. What do you have for breakfast?

a. sandwich
b. soup
c. salad
d. steak

7. Today it's raining.

It is

- a. cloudy
- b. snowy
- c. rainy
- d. foggy

8. What the weather like today?

- a. rainy
- b. sunny
- c. windy
- d. stormy



9. Which word has the same meaning as the picture?

- a. T-shirt
- b. shirt
- c. shoes
- d. sock



10. Which word has the same meaning as the picture?

- a. hat
- b. shorts
- c. skirt
- d. sock



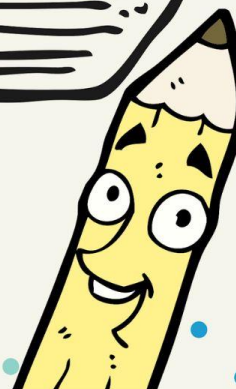
11. Which word has the same meaning as the picture?

- a. cap
- b. hat
- c. socks
- d. jeans



12. Which word has the same meaning as the picture?

- a. history
- b. art
- c. math
- d. English subject



4

13. Which word has the same meaning as the picture?

- a. social studies
- b. computer
- c. Thai
- d. science



14. Which word has the same meaning as the picture?

- a. English
- b. art
- c. Thai
- d. science



15. What's the nationality?

- a. Thai
- b. Indonesia
- c. Philippines
- d. Japanese



16. What's the country?

- a. China
- b. Japan
- c. Cambodia
- d. Korea



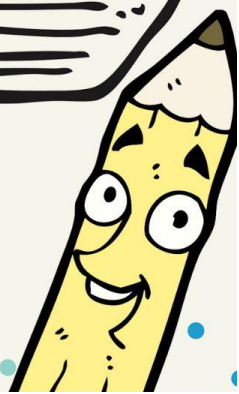
17. What's the nationality?

- a. India
- b. Brunei
- c. Singapore
- d. China



18. This is my

- a. grandfather
- b. grandmother
- c. father
- d. sister



19. Which word has the same meaning as the picture?

- a. school
- b. hospital
- c. shop
- d. swimming pool



20. Which word has the same meaning as the picture?

- a. Shop
- b. supermarket
- c. bank
- d. gas station



21. Which word has the same meaning as the picture?

- a. Bus stop
- b. temple
- c. school
- d. shopping mall



22. What's is the part of body?

- a. finger
- b. foot
- c. head
- d. hair



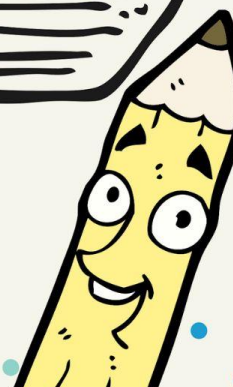
23. What's is the part of body?

- a. hand
- b. finger
- c. arm
- d. hair



24. What food do you like?

- a. tea
- b. orange juice
- c. hamburger
- d. milk



6

25. Which word has the same meaning as the picture?

a. cap
 b. socks
 c. hat
 d. shoes



26. "subject" หมายถึง

a. วิชา
 b. คณิตศาสตร์
 c. ภาษาไทย
 d. สังคม

27. "วิชาดนตรี" ตรงกับข้อใด

a. music
 b. science
 c. art
 d. history

28. The _____ is between the restaurant and the supermarket.

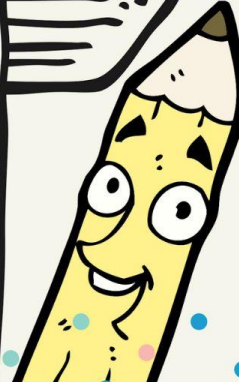
a. park
 b. zoo
 c. hospital
 d. shop

29. The shop is behind the _____.

a. bank
 b. swimming pool
 c. hospital
 d. restaurant

30. The hospital is opposite the _____.

a. restaurant
 b. bank
 c. shop
 d. supermarket









Exercise 1

Fill in the blanks with the following words.

doctor

vet

police officer

nurse

driver

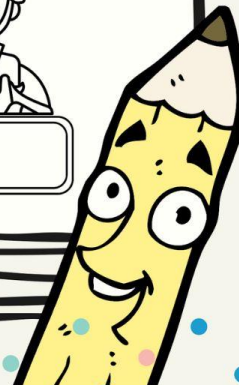
teacher

pilot

farmer

musician

soldier



Exercise 2

Fill in the missing letters.



e t



o t



u r e



m i i
i a n



d i e



p o e



a r r



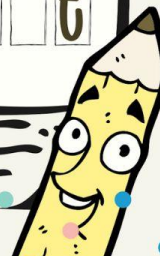
o i
e r



t e h



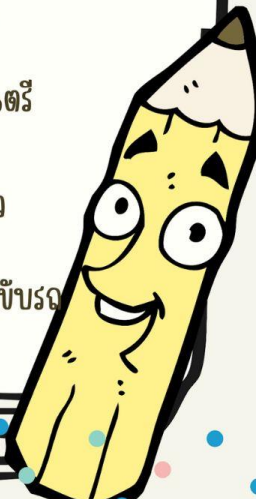
l t



Exercise 3

Unscramble occupation vocabulary and write meaning

- | | | |
|-------------|----------------------|------------------|
| 1. odterc | <input type="text"/> | คุณหมอ |
| 2. refamr | <input type="text"/> | ชาวนา |
| 3. hetacre | <input type="text"/> | คุณครู |
| 4. tve | <input type="text"/> | สัตวแพทย์ |
| 5. uresn | <input type="text"/> | พยาบาล |
| 6. olpice | <input type="text"/> | เจ้าหน้าที่ตำรวจ |
| 7. olsreid | <input type="text"/> | ทหาร |
| 8. msicuian | <input type="text"/> | นักดนตรี |
| 9. oock | <input type="text"/> | พ่อครัว |
| 10. irdver | <input type="text"/> | พนักงานขับรถ |



Activities



Question 1
I work in a cockpit.
I control an airplane.



Question 2
Someone who drives vehicles.



Question 3
I help sick animals.



Question 4
I give student homework.



Question 5
I work in a restaurant.
I cook food.



Question 6
I catch thieves.



Question 7
I work in concert.
I play musical.



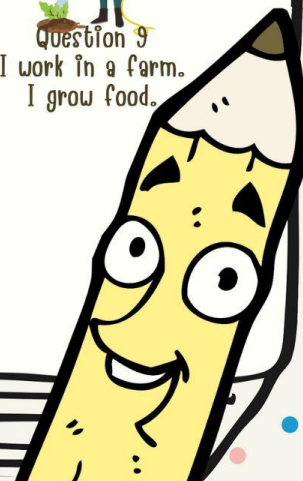
Question 8
I work in a borderland.
I protect nation.



Question 9
I work in a farm.
I grow food.



Question 10
They work in a hospital.
They help sick people.



occupation

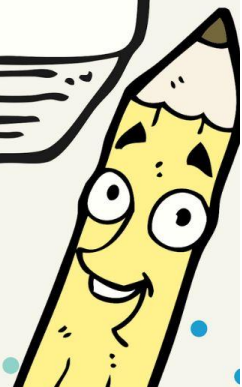
บรรณานุกรม

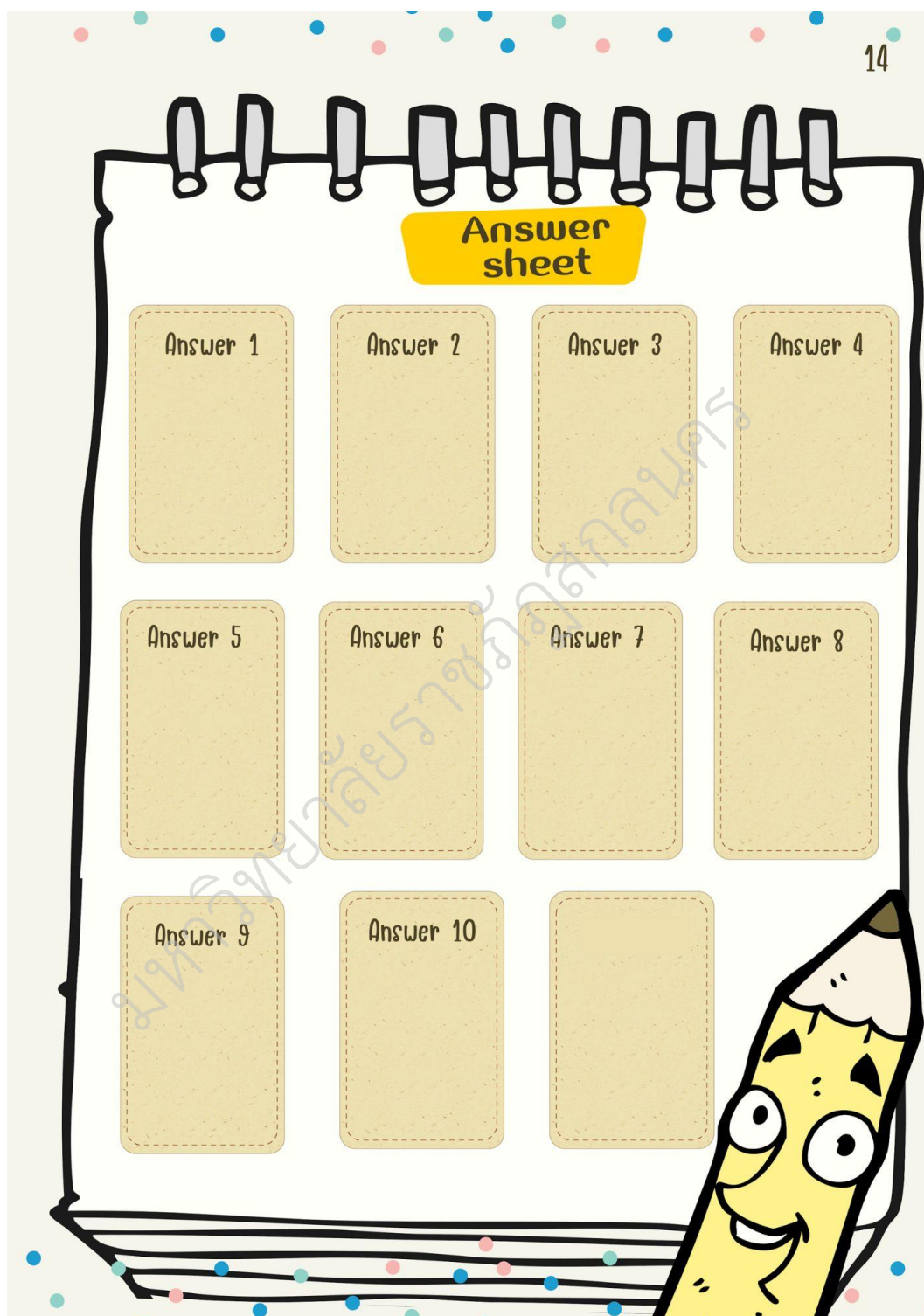
ภาษาอังกฤษง่าย ๆ สไตล์ครู, 2562, หน้า 8-10.

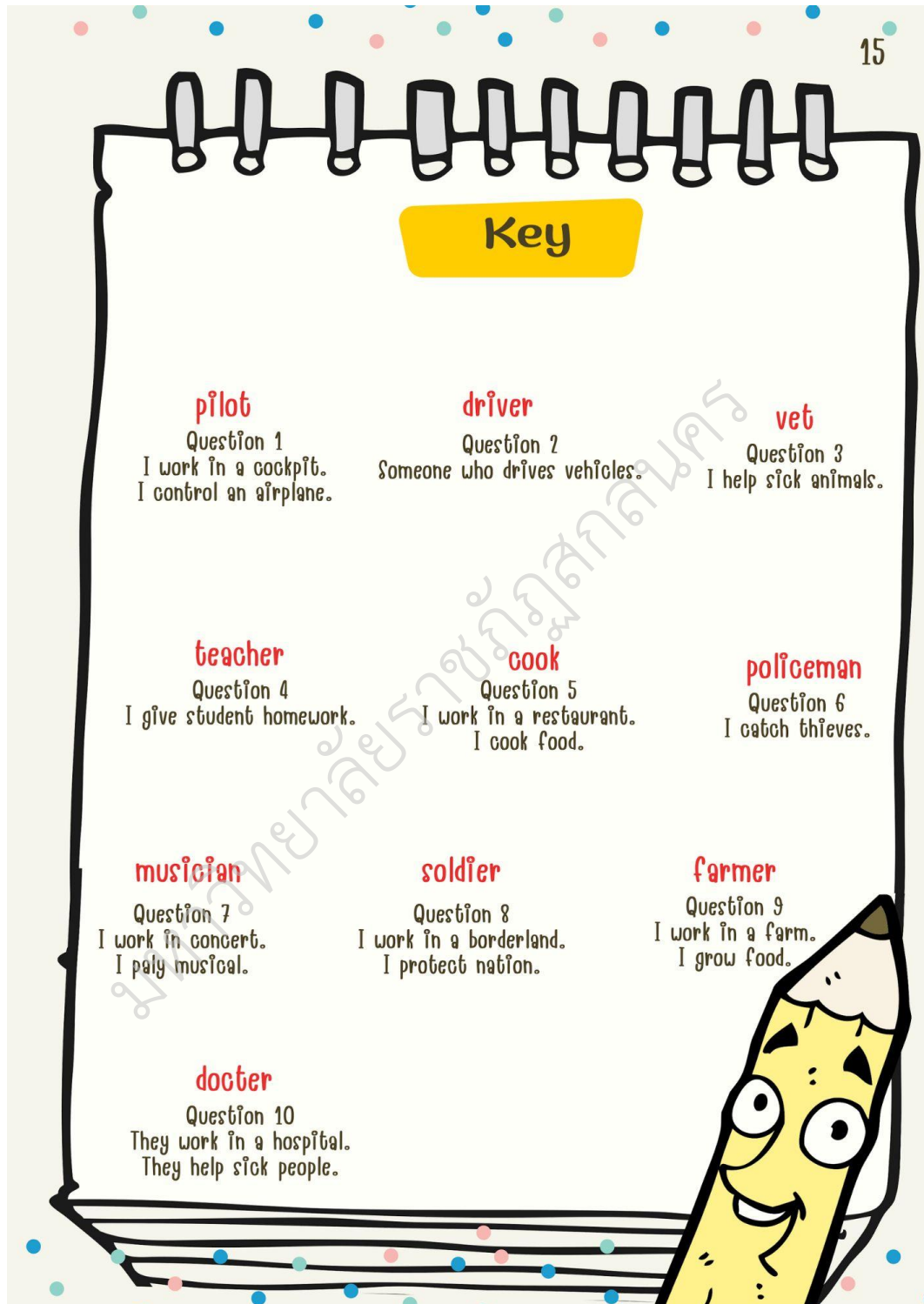
ดร.พิจิตร พงพานิช. (22 มีนาคม 2561). การจัดการเรียนการสอนแบบ TGT. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://chittapongchuentong.blogspot.com/2018/03/tgt-team-games-tournament.html>

จุฑารัตน์ แดงพรม.(2559) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ๖๑๖. หน้า 132-138.

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด.(1 มกราคม 2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับ ประถม. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <file:///C:/Users/Admin/Downloads/>







**แบบสอบถามวัดเจตคติที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)**

คำชี้แจง :

1. แบบสอบถามวัดเจตคติฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดความคิดเห็นที่ผู้เรียนมีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
2. แบบสอบถามวัดเจตคติมีทั้งหมด 2 ตอน ได้แก่
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบ

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้ออกแบบขึ้นเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบโปรดใส่

เครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่เหมาะสมกับความคิดเห็นของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ตอนที่ 2 : ความเห็นของผู้ตอบที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง : แบบสอบถามวัดเจตคตินี้ จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โปรดอ่านข้อความอย่างละเอียดแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

- 5 เมื่อพิจารณาเห็นว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 4 เมื่อพิจารณาเห็นว่า เห็นด้วย
- 3 เมื่อพิจารณาเห็นว่า ไม่แน่ใจ
- 2 เมื่อพิจารณาเห็นว่า ไม่เห็นด้วย
- 1 เมื่อพิจารณาเห็นว่า ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตัวอย่าง :

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
การเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย	✓				

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมช่วยในการเรียนรู้ได้					
2. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมได้นำเสนอเนื้อหาที่มี ลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม					
3. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมี ความน่าสนใจ					
4. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมทำให้เกิดความ สนุกสนาน					
5. ข้าพเจ้ามีความสุขกับการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม					
6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเนื้อหาได้					
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมี ความกระตือรือร้น					
8. ในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติ กิจกรรมไปพร้อม ๆ กับเพื่อนในห้องได้					
9. ในระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนโดยการอธิบาย แนะนำ และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เพื่อนในกลุ่มได้เรียนรู้ไป พร้อม ๆ กันด้วยความเต็มใจ					

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง (1)
10. ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมในการแข่งขัน					
11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าออกเสียงภาษาอังกฤษ					
12. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีความเหมาะสม					
13. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีการใช้ภาษาและยกตัวอย่างและทำให้สื่อความหมายได้					
14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าแสดงออก เมื่อครูให้ตอบคำถาม					
15. ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าจะถามเพื่อนมากกว่าการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง					
16. การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความเหมาะสมในระดับที่เรียน					
17. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้แก่แบบฝึกหัด ข้อสอบ ได้ด้วยตนเองโดยไม่ลอกเพื่อน					

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง (1)
18. ข้าพเจ้ามีความชื่นชมยินดีทุกครั้งเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม					
19. หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าได้คำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น					
20. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย					
21. ข้าพเจ้านำความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้หลังจากข้าพเจ้าได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษ					
22. ข้าพเจ้าอยากให้มีการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป					
23. ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
24. ข้าพเจ้ามีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม					
25. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ช่วยทำให้ข้าพเจ้าชอบการแข่งขันกับเพื่อนที่มีความสามารถเท่า ๆ กัน					

ข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี



แบบประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามวัดเจตคติที่ได้รับการสอนตามชุด
กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

คำชี้แจง

1. ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ซึ่งมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบ
แข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียน
และหลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้
แบบแข่งขันเป็นทีม(TGT)

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามวัดเจตคติ
ที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน
เป็นทีม (TGT) โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1
ขั้นทบทวนความรู้ ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมรวมกลุ่มละความสามารถ ขั้นที่ 3 ร่วมกันศึกษา
เนื้อหา ขั้นที่ 4 แข่งขันเป็นทีม และขั้นที่ 5 สรุปคะแนนการแข่งขัน
โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ตามค่าระดับ
ความเหมาะสม ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

นอกจากนี้ ท่านสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในช่องว่างด้าน
ขวามือของตารางรายการประเมินในแต่ละหัวข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง แผนการ
จัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์

นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมช่วยในการเรียนรู้ได้						
2. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมได้นำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม						
3. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความน่าสนใจ						
4. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมทำให้เกิดความสนุกสนาน						
5. ข้าพเจ้ามีความสุขกับการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม						
6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเนื้อหาได้						
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมีความกระตือรือร้น						
8. ในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติกิจกรรมไปพร้อม ๆ กับเพื่อนในห้องได้						
9. ในระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนโดยการอธิบาย แนะนำ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้อีกเพื่อนในกลุ่มได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยความเต็มใจ						
10. ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในการแข่งขัน						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าออกเสียงภาษาอังกฤษ						
12. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีความเหมาะสม						
13. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีการใช้ภาษาและยกตัวอย่างและทำให้สื่อความหมายได้						
14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าแสดงออกเมื่อครูให้ตอบคำถาม						
15. ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าจะถามเพื่อนมากกว่าการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง						
16. การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความเหมาะสมในระดับที่เรียน						
17. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้แก่ แบบฝึกหัด ข้อสอบ ได้ด้วยตนเองโดยไม่ลอกเพื่อน						
18. ข้าพเจ้ามีความเขินอายทุกครั้งเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
19. หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าได้คำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น						
20. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย						
21. ข้าพเจ้านำความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้หลังจากข้าพเจ้าได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษ						
22. ข้าพเจ้าอยากให้มีการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป						
23. ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ						
24. ข้าพเจ้ามีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม						
25. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ช่วยทำให้ข้าพเจ้าชอบการแข่งขันกับเพื่อนที่มีความสามารถเท่า ๆ กัน						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม/สิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ (ผู้เชี่ยวชาญ)

(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

แบบประเมินความสอดคล้อง

แบบสอบถามวัดเจตคติที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : แบบประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ TGT ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคำถาม มีความเหมาะสมในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะทำให้การประเมินความเที่ยงตรงในตอนที่ 1 โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความเที่ยงตรง

- + 1 เมื่อพิจารณาเห็นว่า แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสม
- 0 เมื่อพิจารณาเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสม
- 1 เมื่อพิจารณาเห็นว่า แน่ใจว่าคำถามไม่มีความเหมาะสม

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของท่านว่าข้อความมีความสอดคล้อง หรือถูกต้องเพียงใด

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม ช่วยในการเรียนรู้ได้				
2	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมได้นำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม				
3	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความน่าสนใจ				
4	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมทำให้เกิดความสนุกสนาน				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
5	ข้าพเจ้ามีความสุขกับการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม				
6	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเนื้อหาได้				
7	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมีความกระตือรือร้น				
8	ในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติกิจกรรมไปพร้อม ๆ กับเพื่อนในห้องได้				
9	ในระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนโดยการอธิบายแนะนำ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยความเต็มใจ				
10	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ในการแข่งขัน				
11	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าออก เสียงภาษาอังกฤษ				
12	เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม มีความเหมาะสม				
13	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีการ ใช้ภาษาและยกตัวอย่างและทำให้สื่อ ความหมายได้				
14	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้า แสดงออก เมื่อครูให้ตอบคำถาม				
15	ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าจะถามเพื่อนมากกว่าการลงมือ ปฏิบัติด้วยตนเอง				
16	การจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีมมีความเหมาะสมในระดับที่ เรียน				
17	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถ ทำงานที่ได้รับมอบหมาย มอบหมาย ได้แก่ แบบฝึกหัด ข้อสอบ ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ลอกเพื่อน				
18	ข้าพเจ้ามีความเขินอายทุกครั้งเมื่อเข้า ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม				
19	หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าได้ คำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น				
20	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขัน เป็นทีม มีสื่อการเรียนรู้ที่มีความ หลากหลาย				
21	ข้าพเจ้านำความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนแบบแข่งขัน เป็นทีมมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ หลังจากข้าพเจ้าได้เรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษ				
22	ข้าพเจ้าอยากให้มีการเรียนรู้โดยชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนแบบแข่งขันเป็นทีม ใน เนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
23	ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ				
24	ข้าพเจ้ามีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยการชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม				
25	ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ช่วยให้ข้าพเจ้าชอบการแข่งขันกับเพื่อนที่มีความสามารถเท่า ๆ กัน				

ลงชื่อ (ผู้เชี่ยวชาญ)

(.....)

ตำแหน่ง



**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม
(TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง

1. ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ส่งผลต่อ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ซึ่งมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่มีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังจากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม(TGT)

2. ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นทบทวนความรู้ ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมรวมกลุ่มละความสามารถ ขั้นที่ 3 ร่วมกันศึกษาเนื้อหา ขั้นที่ 4 แข่งขันเป็นทีม และขั้นที่ 5 สรุปคะแนนการแข่งขัน โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ตามค่าระดับความเหมาะสม ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

นอกจากนี้ ท่านสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใน
ช่องว่างด้านขวามือของตารางรายการประเมินในแต่ละหัวข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการ
ปรับปรุง แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์

นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. สารสำคัญ						
1.1 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย						
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
1.3 เขียนได้ถูกต้อง มีความชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย						
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ หรือเนื้อหา						
2.2 เขียนได้ถูกต้อง มีความชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย						
2.3 ความเป็นไปได้ที่จะบรรลุตามจุดประสงค์						
2.4 ระบุพฤติกรรมบ่งชี้อย่างชัดเจน						
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3.2 ระบุขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนได้อย่างชัดเจน						
3.3 สอดคล้องกับสาระสำคัญที่กำหนดไว้						
3.4 มีความน่าสนใจ						
3.5 มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน						
3.6 มีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4. หลักฐานการเรียนรู้ (การแข่งขันเป็นทีมTGT)						
4.1 สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้						
4.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
4.3 มีความชัดเจน ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้						
4.4 สามารถวัดและประเมินผลได้						
5. กิจกรรมการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
5.3 มีลำดับขั้นตอนที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ระบุไว้ตามรูปแบบการเรียนการสอน						
5.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
5.5 เป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล						
5.6 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง						
5.7 ระยะเวลามีความเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้						
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
6.3 มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน						
6.4 มีความทันสมัย						
6.5 ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้						
6.6 สื่อ/แหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย						
7. การวัดและประเมินผล						
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
7.2 ระบุสิ่งที่ต้องการวัด วิธีการวัด เครื่องมือที่ใช้ และเกณฑ์การประเมินไว้อย่างเหมาะสม						
7.3 วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้						
7.4 มีวิธีการวัดผลที่หลากหลาย						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม/สิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ (ผู้เชี่ยวชาญ)

(.....)

ตำแหน่ง

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

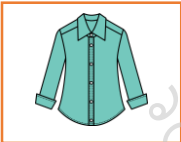
คำชี้แจง : แบบประเมินความเที่ยงตรง (IOC) ของเครื่องมือการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบ TGT ที่มีผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคำถาม มีความเหมาะสมในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะทำให้การประเมินความเที่ยงตรงในตอนต้นที่ 1 โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความเที่ยงตรง

- + 1 เมื่อพิจารณาว่า แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสม
- 0 เมื่อพิจารณาว่า ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสมหรือไม่
- 1 เมื่อพิจารณาว่า แน่ใจว่าคำถามไม่มีความเหมาะสม

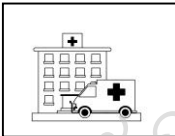
โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของท่านว่าข้อความมีความสอดคล้อง หรือถูกต้องเพียงใด

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	I am a a. police b. cook c. doctor d. farmer (เฉลย b) 				
2	I study at school and learn from teachers. a. student b. pilot c. chef d. barber (เฉลย a)				

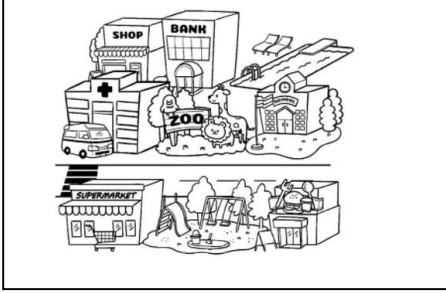
ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3	What does he do? a. fireman b. policeman c. soldier d. student  (เฉลย b)				
4	4. Food หมายถึงข้อใด a. อาหาร b. ผลไม้ c. เครื่องดื่ม d. จาน (เฉลย a)				
5	5. What's the picture? a. pizza b. fried chicken c. omelet d. noodle  (เฉลย d)				
6	6. What do you have for breakfast? a. sandwich b. soup c. salad d. steak  (เฉลย a)				
7	Today it's raining. It is a. cloudy b. snowy c. rainy d. foggy (เฉลย c)				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
8	What the weather like today? a. rainy b. sunny c. windy d. stormy (เฉลย b)				
9	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. T -shirt b. shirt c. shoes d. sock (เฉลย a)				
10	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. hat b. shorts c. skirt d. socks (เฉลย c)				
11	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. cap b. hat c. socks d. jeans (เฉลย b)				
12	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. history b. art c. math d. English subject (เฉลย d)				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
13	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. social studies b. computer c. Thai d. science  (เฉลย b)				
14	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. English b. art c. history d. PE  (เฉลย d)				
15	What's the nationality? a. Thai b. Indonesian c. Philippines d. Japanese  (เฉลย a)				
16	What's the country? a. China b. Japan c. Cambodia d. Korea  (เฉลย b)				
17	What's the nationality? a. India b. Brunei c. Singapore d. China  (เฉลย d)				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
18	This is my a. grandfather b. grandmother c. father d. sister  (เฉลย a)				
19	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. school b. hospital c. shop d. swimming pool  (เฉลย b)				
20	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. shop b. supermarket c. bank d. gas station  (เฉลย c)				
21	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. shop b. supermarke c. bank d. school  (เฉลย d)				
22	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. finger b. foot c. head d. hair  (เฉลย b)				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
23	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. hand b. finger c. arm d. hair (เฉลย a)				
24	What food do you like? a. tea b. orange juice c. hamburger d. milk (เฉลย c)				
25	ข้อใดมีความหมายตรงกับรูปภาพ a. cap b. socks c. hat d. shoes (เฉลย d)				
26	“subject” หมายถึง a. วิชา b. คณิตศาสตร์ c. ภาษาไทย d. สังคม (เฉลย a)				
27	“วิชาดนตรี” ตรงกับข้อใด a. music b. science c. art d. history (เฉลย a)				

ข้อที่	คำถามในแบบสอบถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
28	ใช้รูปภาพต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 28-30  The zoo is _____ the bank. a. next to b. in front of c. behind d. opposite (เฉลย b)				
29	The shop is _____ the hospital. a. next to b. in front of c. behind d. opposite (เฉลย c)				
30	The hospital is _____ the supermarket. a. next to b. in front of c. behind d. opposite (เฉลย d)				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

ตำแหน่ง

ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

- ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ
- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)
- ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน
- ผลการวิเคราะห์แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ตาราง 9 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ข้อที่	p	r
*1	0.38	0.33
*2	0.75	0.53
*3	0.63	0.42
*4	0.75	0.53
5	1.00	0.50
6	0.88	0.52
*7	0.38	0.33
*8	0.25	0.22
*9	0.25	0.09
10	0.88	0.64
11	0.88	0.64
12	0.25	0.09
13	0.88	0.52
*14	0.75	0.41
*15	0.38	0.20
*16	0.75	0.41
*17	0.50	0.19
18	0.88	0.39
*19	0.38	0.33
*20	0.63	0.55
*21	0.75	0.41

เครื่องหมาย * หมายถึง ใช้ได้

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อที่	P	r
*22	0.50	0.19
*23	0.75	0.28
*24	0.88	0.52
*25	0.88	0.52
*26	0.75	0.28
*27	0.63	0.55
*28	0.75	0.53
*29	0.50	0.31
*30	0.63	0.55
*31	0.63	0.30
*32	0.50	0.31
*33	0.75	0.53
34	1.00	0.50
*35	0.88	0.52
*36	0.75	0.53
*37	0.38	0.33

เครื่องหมาย * หมายถึง ใช้ได้

ตาราง 10 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน

ผู้เรียน	แบบทดสอบ	
	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)
H1	17	26
H2	17	27
H3	14	24
H4	14	27
H5	13	25
M1	13	28
M2	13	21
M3	12	24
M4	12	20
M5	11	25
M6	10	23
M7	10	24
M8	10	20
L1	9	25
L2	8	24
L3	8	24
L4	6	26
L5	6	25

H หมายถึง นักเรียนกลุ่มสูง

M หมายถึง นักเรียนกลุ่มปานกลาง

L หมายถึง นักเรียนกลุ่มต่ำ

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม (TGT)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ เจตคติ
1	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมช่วยในการเรียนรู้ได้	3.55	1.61	มากที่สุด
2	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมได้นำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม	3.55	1.19	มาก
3	การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความน่าสนใจ	4.27	1.07	มาก
4	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมทำให้เกิดความสนุกสนาน	4.83	0.38	มากที่สุด
5	ข้าพเจ้ามีความสุขกับการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม	4.77	0.42	มากที่สุด
6	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเนื้อหาได้	3.88	1.32	มาก
7	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าสนใจและมีความกระตือรือร้น	4.88	0.32	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ เจตคติ
8	ในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติกิจกรรมไปพร้อม ๆ กับเพื่อนในห้องได้	4.55	0.85	มากที่สุด
9	ในระหว่างการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนโดยการอธิบาย แนะนำ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เพื่อนในกลุ่มได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยความเต็มใจ	4.55	0.85	มากที่สุด
10	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมในการแข่งขัน	4.33	0.90	มาก
11	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจในการกล้าออกเสียงภาษาอังกฤษ	4.27	1.17	มาก
12	เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีความเหมาะสม	3.55	1.16	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ เจตคติ
13	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้ แบบแข่งขันเป็นทีม มีการใช้ภาษาและ ยกตัวอย่างและทำให้สื่อความหมายได้	2.88	1.07	ปานกลาง
14	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้ แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้ามีความมั่นใจ ในการกล้าแสดงออก เมื่อครูให้ตอบคำถาม	4.16	1.09	มาก
15	ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าจะถาม เพื่อนมากกว่าการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	4.33	0.48	มาก
16	การจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็น ทีมมีความเหมาะสมในระดับที่เรียน	3.55	1.58	มาก
17	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การ เรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าสามารถ ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้แก่ แบบฝึกหัด ข้อสอบ ได้ด้วยตนเองโดยไม่ลอกเพื่อน	3.61	1.64	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ เจตคติ
18	ข้าพเจ้ามีความเห็นชอบทุกครั้งเมื่อเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม	4.11	0.48	มาก
19	หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขัน เป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าได้คำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
20	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม มีสื่อการเรียนรู้ที่มี ความหลากหลาย	4.77	0.42	มากที่สุด
21	ข้าพเจ้านำความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้หลังจากข้าพเจ้าได้เรียนรู้โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ทำให้ข้าพเจ้าอยาก เรียนภาษาอังกฤษ	4.66	0.48	มากที่สุด
22	ข้าพเจ้าอยากให้มีการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบ แข่งขันเป็นทีม ในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป	4.66	0.48	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ เจตคติ
23	ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.33	0.48	มาก
24	ข้าพเจ้ามีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยการชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม	4.72	0.46	มากที่สุด
25	ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีม ช่วยทำให้ข้าพเจ้าชอบการแข่งขันกับเพื่อนที่มีความสามารถเท่า ๆ กัน	4.66	0.48	มากที่สุด
	รวม	4.23	0.82	มาก

ประวัติย่อของผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นางสาวจุฑารัตน์ นนธิราช
วัน เดือน ปีเกิด	29 พฤษภาคม พ.ศ. 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 192 หมู่ 14 ตำบล ไร่ อำเภอบรรพตนิคม จังหวัดสกลนคร
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2548	ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ยอแซฟ สกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2554	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2559	หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนครพนม อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม
พ.ศ. 2567	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2560	ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ตำแหน่งครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านนาตากาง อำเภอบรรพตนิคม จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2561	ครูผู้ช่วย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 อำเภอนิคมน้ำอูน จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2562	ครูผู้ช่วย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 อำเภอนิคมน้ำอูน จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2563	ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 อำเภอนิคมน้ำอูน จังหวัดสกลนคร