



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ต
ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิทยานิพนธ์

ของ

ณัฐชนน แสงโพธิ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2569

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ต
ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิทยานิพนธ์

ของ

ณัฐชนน แสงโพธิ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2569
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

DEVELOPMENT OF ENGLISH LEARNING ACTIVITIES BASED ON THE HERBART
METHOD AND BOARD GAMES TO IMPROVE COMMUNICATIVE
ENGLISH SKILLS FOR MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS

BY

NATCHANON SAENGPHO

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

May 2026

All Rights Reserved by Sakon Nakhon Rajabhat University



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์ ญัฐชนน แสงโพธิ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

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

..... กรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย) แต่งตั้งเพิ่มเติม (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาติาวิ ไชยมาตย์) กรรมการที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

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

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรับรองแล้ว

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....
(ดร.พจมาน ชำนาญกิจ)
ประธานหลักสูตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

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

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	ณัฐชนน แสงโพธิ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐาวิ ไชยมาตย์
ปริญญา	ค.ม. (วิจัยหลักสูตรและการสอน)
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 3) เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีการสอนของแฮร์บาร์ต ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 6 แผน 2) บอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 6 ชุด 3) แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ และ 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Samples และ One Sample)

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.83/78.31 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้
2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 เป็นไปตามเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต บอร์ดเกม ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

TITLE	Development of English Learning Activities Based on the Herbart Method and Board Games to Improve Communicative English Skills for Mathayomsuksa 1 Students
AUTHOR	Natchanon Saengpho
ADVISORS	Asst. Prof. Dr. Vijittra Vonganusith Asst. Prof. Dr. Yatawee Chaiyamat
DEGREE	M.Ed. (Research of Curriculum and Instruction)
INSTITUTION	Sakon Nakhon Rajabhat University
YEAR	2026

ABSTRACT

This research aimed to: 1) determine the efficiency of English language learning activities designed to enhance students' communicative English skills using the Herbart Method integrated with board games for Mathayomsuksa 1 students to meet the 75/75 efficiency; 2) compare students' communicative English skills before and after the intervention and; 3) compare students' attitudes toward learning English before and after the intervention. The sample, selected through cluster random sampling, consisted of 20 Mathayomsuksa 1 Students from Donkor Nonsawan School under Nong Khai Primary Educational Service Area Office 1. The research instruments included: 1) six lesson plans based on the Herbart Method integrated with board games to enhance communicative English skills; 2) six board game sets; 3) an English communicative skills test covering the four language skills; and 4) a questionnaire measuring students' attitudes toward learning English. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, Dependent Samples t-test, and One Sample t-test.

The findings were as follows:

1. The English language learning activities based on the Herbart Method integrated with board games achieved an efficiency of 79.83/78.31, which was higher than the established criteria of 75/75.

2. The students' communicative English skills after the intervention were significantly higher than those before at the .01 level of significance.

3. The attitudes toward learning English of Mathayomsuksa 1 students who participated in the developed learning activities had a mean score of 4.36, which achieved the set criterion at the .01 level of significance.

Keywords: Herbart Method, Board Games, Communicative English

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามของการวิจัย	7
ความมุ่งหมายของการวิจัย	8
สมมติฐานของการวิจัย	8
ความสำคัญของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	9
กรอบแนวคิดของการวิจัย	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	16
สาระสำคัญ	17
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	17
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	18
สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระแกนกลาง	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	19
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ	34
ความหมายของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ	
ในฐานะภาษาต่างประเทศ	34
ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	35
การวัดและประเมินผลและเกณฑ์การประเมินทักษะทางภาษา	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)	59
ความหมายของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต	59
ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)	59
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต	61
บอร์ตเกม	62
ความหมายของบอร์ตเกม	62
ประเภทของบอร์ตเกม	63
แนวทางการใช้บอร์ตเกมประกอบการสอน	66
ประโยชน์ของการใช้บอร์ตเกม	68
แผนการจัดการเรียนรู้	71
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้	71
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	72
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้	73
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	75
การหาคุณภาพของเครื่องมือ	80
การหาคุณภาพของแบบทดสอบ	80
การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	83
ประสิทธิภาพของข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	84
การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้	84
เจตคติ	85
ความหมายของเจตคติ	85
ลักษณะของเจตคติ	87
องค์ประกอบของเจตคติ	88
ประโยชน์ของเจตคติ	92
การปลูกฝังและปรับเปลี่ยนเจตคติ	93
เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	95

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
หลักการวัดเจตคติ	96
เครื่องมือวัดเจตคติและการสร้างแบบวัดเจตคติ	97
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	99
งานวิจัยในประเทศ	99
งานวิจัยต่างประเทศ	103
3 วิธีดำเนินการวิจัย	107
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	107
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย	108
การเก็บรวบรวมข้อมูล	118
การวิเคราะห์ข้อมูล	119
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	120
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	125
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	125
ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	126
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	126
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	133
ความมุ่งหมายของการวิจัย	133
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	134
การเก็บรวบรวมข้อมูล	134
การวิเคราะห์ข้อมูล	135
สรุปผล	136
อภิปรายผล	136
ข้อเสนอแนะ	140

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	143
ภาคผนวก	159
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอความอนุเคราะห์ ในการวิจัย	161
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	169
ภาคผนวก ค ค่าคุณภาพเครื่องมือ	211
ประวัติย่อของผู้วิจัย	231

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	20
2 ตัวชี้วัดจำแนกตามหน่วยการเรียนรู้	25
3 เกณฑ์การวัดผลประเมินผลทักษะการพูด	50
4 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด	51
5 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล	109
6 กำหนดการสอน	112
7 ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁) กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอน แบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ...	127
8 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 กิจกรรม การเรียนรู้ เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	128
9 ผลการเปรียบเทียบผลของทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียน และหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้วิธีการ สอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	128
10 คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต ร่วมกับบอร์ดเกม	129
11 แบบสรุปผลการหาค่า IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้	213
12 ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารด้านการฟังและอ่าน	219
13 ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ จำนวน 30 ข้อ	221
14 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินทักษะการพูด	223

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
15 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินทักษะการเขียน	224
16 คะแนนความสามารถทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 คน	225
17 คะแนนทดสอบระหว่างกระบวนการเรียนรู้ (E ₁) คะแนนทดสอบหลังเรียน (E ₂) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	227
18 คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้าง ทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม	229

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดของการวิจัย	10
2 นักเรียนใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน	131
3 นักเรียนให้ความสนใจบอร์ดเกมที่พัฒนาทักษะการพูด	131

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่คนทั่วทุกมุมโลกใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล การค้าขาย การศึกษา การท่องเที่ยว เทคโนโลยี รวมไปถึงการทำธุรกิจระหว่างประเทศ นอกจากนี้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษยังมีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก รวมทั้งการสร้างตระหนักรู้ถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและหลากหลายมากขึ้น

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้เป็นแรงขับเคลื่อนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการเรียนรู้ของคนไทย ที่ต้องใช้ภาษาอื่นที่ไม่ใช่ภาษาแม่ของตนเอง โดยเฉพาะ ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารระหว่างกัน รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการเรียนและการทำงาน เพื่อให้สามารถก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของโลก ดังนั้น ประเทศไทยจำเป็นต้องมีการปฏิรูปการศึกษาด้านคุณภาพการศึกษา และหาแนวทางการแก้ไขให้การศึกษาในประเด็นดังกล่าวให้มีคุณภาพมากขึ้น โดยกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (English as a foreign language: EFL) ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานทุกระดับ

ด้วยเหตุนี้ภาษาอังกฤษจึงบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และกำหนดให้เป็นภาษาต่างประเทศที่สามารถเรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อผู้เรียนสำเร็จหลักสูตรจะสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสาร

ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ก) และหลักสูตรฯ ได้กำหนดเป้าหมายของการสอนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนั้นมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกอย่างมีประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน รวมทั้งเป็นการเรียนรู้วิธีการปฏิบัติตนตามกฎระเบียบของสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสม รวมทั้งมุ่งเน้นประสิทธิภาพในการสื่อสารเพื่อให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการสื่อสารในห้องเรียนภาษาทั้ง 4 ทักษะไปพร้อม ๆ กัน เมื่อนักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติในชั้นเรียน ทำให้ห้องเรียนภาษามีความสนุกสนานและประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษา จนเกิดทักษะและความสามารถในการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว ตามกรอบกำหนดของหลักสูตรแกนกลางและกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ได้แก่ The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (ชยาพล ชมชัยยา, ศิริญา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์ และณัฐพร โอวาทนุพัฒน์, 2565; Harmer, 2001) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพนั้น ก่อให้เกิดความสำเร็จของผู้เรียนในโรงเรียนและมีความสำเร็จต่อไปทุกช่วงชีวิต ดังนั้น จึงจำเป็นที่ผู้สอนภาษาควรใส่ใจอย่างยิ่งกับการสอนภาษาทั้ง 4 ทักษะ โดยการจัดสภาพแวดล้อมทางการสื่อสารนั้นมีความหมายและเกิดขึ้นโดยตรงกับความต้องการของนักเรียน

แต่อย่างไรก็ตาม การสอนภาษาอังกฤษยังประสบปัญหาต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง (สุภาวิณี สีหาพงษ์, สถาพร สังข์สุทธิรักษ์ และโสภณ เพ็ชรพวง, 2565) ซึ่งปัญหาการเรียนการสอนในประเทศไทย แยกเป็นหลายประเด็น ได้แก่ 1) ปัญหาด้านการเรียนการสอน ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนเน้นไวยากรณ์และท่องศัพท์ ทำให้สื่อสารไม่ได้ เพราะขาดการนำไปใช้จริง 2) ครูผู้สอน 3) การบริหารจัดการในหมวดภาษาต่างประเทศ 4) สภาพแวดล้อมในการเรียนภาษาอังกฤษ ได้แก่ การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้นักเรียนกล้าพูด กล้าสื่อสารในการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่ ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูด และ 5) การวัดการประเมินผลและหลักสูตร (ชัชริย์ บุญนา, 2561)

นอกจากนี้ ผลรายงานของ EF การสำรวจภาษาอังกฤษของคนไทย ในปี พ.ศ. 2566 พบว่า ประเทศไทยตกอันดับลงไปอยู่ที่ อันดับ 101 จาก 103 ประเทศ และรั้งท้ายจาก 8 ประเทศอาเซียนอีกด้วย (ยกเว้นประเทศบรูไนและลาว ที่ EF ไม่ได้สำรวจ) โดยมีค่าเฉลี่ยความสามารถภาษาอังกฤษอยู่ที่ 416 คะแนนเมื่อเทียบกับความสามารถเฉลี่ยของทั่วโลกเท่ากับ 502 คะแนน ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ตามเกณฑ์วัดผลของ EF EPI Band ที่เทียบเท่าได้ระดับ B1 เมื่อผู้สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.6-ปวช.) เป็นผู้ใช้ภาษาชั้นอิสระสำหรับผู้สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ป.6) เป็นผู้ใช้ภาษาขั้นพื้นฐาน ระดับความสามารถทางภาษาเท่ากับ A1 ตามเกณฑ์การวัดผลของ CEFR (Common European Framework of Reference for Languages) (พรสวรรค์ แก้วธรรมานุกูล, 2565) นอกจากนี้จากผลสอบ O-NET ของสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ปีการศึกษา 2563 ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงร้อยละ 50 และจากรายงานผลสอบ O-NET วิชาภาษาอังกฤษของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 พบว่าคะแนน O-NET ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 มีคะแนนอยู่ที่ 31.64 เพิ่มขึ้นจากปี 2566 ที่ได้ 29.69 แต่น้อยกว่าระดับประเทศที่ 33.49 (โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์, 2568) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนันท์ ธนารัชตะภูมิ และอุษณีย์ ลลิตผลาน (2563) ที่พบว่าเมื่อพิจารณาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในปีการศึกษา 2562 จะพบว่า มีความสอดคล้องกับผลการทดสอบในปีที่ผ่านมา คือ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศทุกวิชา แต่มีคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงร้อยละ 50 ยกเว้นวิชาภาษาไทย และงานวิจัยของ ผาณิตดา วงศ์ขจร, สุชาติ ลีตระกูล และกิตติศักดิ์ นิวัฒน์ (2561) ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาการสอบระดับชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (O-NET) ที่ผ่านมา พบว่า คะแนนผลการสอบต่ำมาก และด้วยพื้นฐานความสามารถทางด้านการฟังพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่แตกต่างกันเนื่องจากผู้เรียนมาจากต่างโรงเรียน และในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฟังพูดภาษาอังกฤษครูผู้สอนเลือกเนื้อหา กิจกรรม สื่อ และการประเมินที่ยังไม่เหมาะสมกับการฝึกผู้เรียนให้มีความสามารถทางด้านการฟังพูด จากปัญหาการขาดทักษะ ทางด้านการฟังพูดภาษาอังกฤษ ผู้สอน ภาษาอังกฤษควรให้ความสำคัญแก่ทักษะการฟังพูดให้มากขึ้น โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

จากการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ ทั้งสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อเรียนภาษาอังกฤษไปพร้อม ๆ กัน พบว่า การสอนที่ได้รับความสนใจและเหมาะสมในการนำมาปรับใช้ให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการสูงสุดทางภาษาคือการสอนตามแนวคิดของแฮร์บาร์ต (Herbart Method) นั่นคือ การเชื่อมโยงระหว่างความรู้ประสบการณ์เดิมกับความรู้ประสบการณ์ใหม่ ทำให้ผู้เรียนสามารถจำแนกลักษณะความสำคัญของแนวคิดออกจากลักษณะอื่น ๆ จนสามารถสรุปมโนทัศน์ด้วยตนเองได้ แล้วส่งผลให้ผู้เรียนมีการประยุกต์ใช้ความรู้อย่างถูกต้องเหมาะสม (สมฤดี แจ่มขาว, 2561)

นอกจากนั้นในการสอนผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใดต้องเริ่มจากการสนใจเป็นอันดับแรก จึงเข้าสู่ขั้นตอนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีจุดมุ่งหมาย คือ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากความสนใจ ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้การสอนนี้ที่เน้นการรับรู้และการเชื่อมโยงความคิด (Apperception หรือ Herbartianism) กล่าวได้ว่าการจัดการศึกษาจึงควรจะเริ่มจากการทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนก่อนแล้วนำเสนอความรู้ใหม่ การเรียนรู้นั้นเกิดจากการได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สังเกตประสบการณ์และความรู้การเรียนรู้จะขยายขอบเขตออกไปเรื่อย ๆ เมื่อได้รับประสบการณ์ความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น โดยการผ่านกระบวนการเชื่อมโยงและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเข้าด้วยกัน การสอนตามแนวคิดของ แฮร์บาร์ต (Herbart Method) ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากความสนใจก่อนการเรียนรู้ เน้นความสนใจและความตั้งใจเป็นสำคัญ เป็นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ และส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจัดลำดับความรู้จากง่ายไปหายาก และจากความจริงทั่วไปสู่ข้อสรุป โดยครูเป็นผู้เริ่มจัดประสบการณ์ (Bigge, 1964) ซึ่งการสอนโดยใช้ Herbart Method ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ เริ่มตั้งแต่การเตรียมผู้เรียนเป็นขั้นแรกให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ต่อมาเป็นขั้นการสอน โดยครูจะสอนตามบทเรียน ขั้นต่อมาเป็นขั้นของการสัมพันธ์หรือทบทวนและเปรียบเทียบ โดยครูต้องทบทวนความรู้ที่นักเรียนได้รับ และเปรียบเทียบว่าความรู้ใหม่กับความรู้ที่เพิ่มมาสัมพันธ์กันหรือไม่ แล้วผู้เรียนจดบันทึกในขั้นต่อมาเป็นขั้นตั้งกฎหรือข้อสรุป ที่ครูและผู้เรียนต้องช่วยกันรวบรวมความรู้ที่เรียนมาแล้วจัดลำดับตามขั้นตอนให้เป็นระบบ แล้วนำไปสู่ขั้นสุดท้าย คือ ขั้นนำไปใช้ ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ครูต้องมีความเข้าใจในกระบวนการหรือขั้นตอนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ในบริบทของการศึกษาขั้นพื้นฐานมีการนำใช้วิธีการสอนนี้ไปใช้และ

ประสบผลสำเร็จ แต่ยังมีงานวิจัยน้อยมากที่จะนำไปใช้ในการสอนภาษาอังกฤษในบริบทของประเทศไทย อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยนำไปใช้ในการสอนภาษาไทย ดังเช่น การวิจัยของ ชญาน์ทัต เอี้ยวเรืองสุรติ (2562) พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการแต่งโคลงสี่สุภาพ โดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) อำเภอเมือง จังหวัดตรัง (E_1/E_2) เท่ากับ $83.30/84.80$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ $80/80$ ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทพร ภูครองนา (2560) พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ขั้นตอนของ แฮร์บาร์ต (Herbart Formal Step) ประกอบแบบฝึก มีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ $82.50/83.75$ เป็นไปตามเกณฑ์ $80/80$ ผู้เรียนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 74.66 นักเรียนมีคะแนนทักษะรวมทั้งการอ่านและการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.68$) และมีการนำวิธีการสอนนี้ไปใช้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และประสบผลสำเร็จในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาเศรษฐศาสตร์

นอกจากนั้น อีกวิธีการหนึ่งที่จะมาช่วยในพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นั่นคือ การใช้บอร์ดเกมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งบอร์ดเกมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นกระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะและจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ของผู้เรียนให้ดีขึ้น และทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน (ศักดิ์สิทธิ์ หัสมิตร, 2565; พัชรา พากุล และเรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2567) อีกทั้งการเรียนรู้แบบใหม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ผู้สอนจึงต้องใช้กระบวนการ กิจกรรมหรือวิธีการสอนใหม่ ๆ โดยการใช้เกมเพื่อที่จะดึงดูดให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดการจดจำและมีความรู้สึกร่วมกับบทเรียนหรือปัญหาที่เกิดขึ้น (จรัส จันท, 2562) จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมในปัจจุบันพบว่า รูปแบบเกมที่กำลังได้รับความนิยมในด้านการศึกษา คือ บอร์ดเกม (Board Game) โดยบอร์ดเกม มีองค์ประกอบหลัก ๆ คือ เป้าหมายของการเล่น กฎการเล่น การแข่งขัน

เวลา และความท้าทาย เป็นต้น (Kapp, 2012) บอร์ดเกมสามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบ และเล่นได้หลายคน จึงเป็นเครื่องมือในด้านการศึกษารูปแบบหนึ่งที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ และทักษะของผู้เรียนได้ โดยจุดเด่นของเกมคือความสนุก จึงเป็นการนำจุดเด่นของเกมมาใช้ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Game-Based Learning (GBL) ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนุก และได้ทดลองลงมือทำ มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในห้องเรียน งานวิจัยหลายชิ้น พบว่า เกมจะ ช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนแบบเดิม เช่น การท่องจำ การสอนแบบแปล ให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากการเล่นเกมเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในขณะที่กำลังเรียนรู้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันภายในห้องเรียนและระหว่างเรียน กับครูผู้สอน ผู้สอนมีหน้าที่เอาใจใส่ดูแลคอยอำนวยความสะดวก เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาคอยกระตุ้นเสริมแรงให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนเกิดความสนุกสนาน ดังนั้น การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ ทั้งยังช่วยให้ผลการเรียนภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดีทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำ และมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียน เรียนภาษาอังกฤษได้ดี (ภูษิตา นกสกุล, อรัญญา ศรีจิงใจ, 2567; วีรภัทร เชิดอยู่, สายพิน รุ่งวัฒนะกิจ และพระมหาฉัตรเทพ พุทฺธชาโต, 2567) กิจกรรมทางภาษา จึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมติสถานการณ์ขึ้น ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนได้เล่นอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ (Johnson, & Johnson, 2008; Wang, Chiu, & Liu, 2023) ครูผู้สอนได้ใช้เกมเป็นกิจกรรม ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แหมมณี, 2551) สอดคล้องกับ Indriawan (2016) ศึกษาการพัฒนาการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม ภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนดีขึ้นเช่นกัน

เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์แบบประโยคที่ใช้ตลอดจน วิธีการในการเล่นที่สนุกสนานเหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชา ภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลาง ในการเรียนรู้สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้น การนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ Herbart Method ร่วมกับ บอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้การพัฒนาการทักษะ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ประสบผลสำเร็จและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชา ภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หรือไม่ อย่างไร
2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร
3. เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต ร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3.50 หรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมให้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3.51

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 75/75
2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความสำคัญของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ได้กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแอสบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75

2. เป็นแนวทางแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3.51

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้เหตุผลเป็นเกณฑ์ ดังนี้ เป็นห้องที่ละความสามารถ นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรทั้งหมดได้

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2.2.2 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.2.3 เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขอบข่ายเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยออกแบบจากเนื้อหาสอดคล้องเพื่อพัฒนา

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายละเอียด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Time to play รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Hobbies จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 Social media post จำนวน 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Looking good รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Appearance จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 Describing things and people จำนวน 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 What's for lunch? รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Like and dislike จำนวน 3 ชั่วโมง

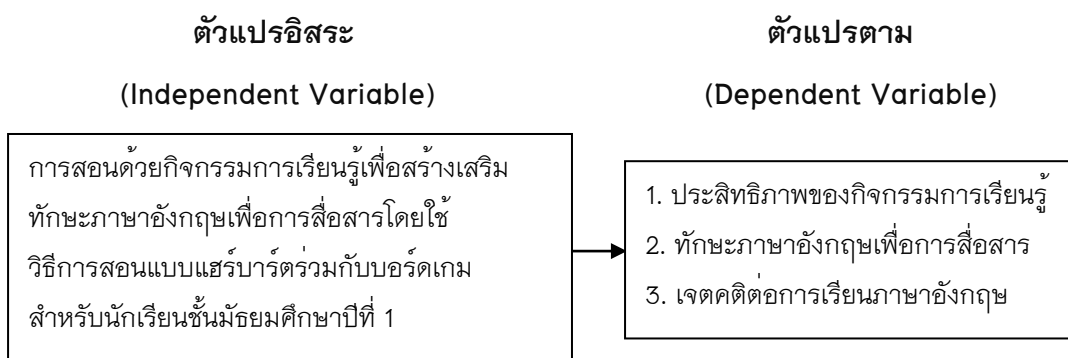
เรื่องที่ 2 Survey project จำนวน 3 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการทดลองใช้

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 รวมเวลาทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง โดยเริ่มทดลองตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม 2569 รวมระยะเวลา 6 สัปดาห์

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ในการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะไว้ ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ เน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ (Communicative English) ทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำ หรือผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันกระทำเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่ตั้งไว้

2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการใช้คำพูดและท่าทาง การฟัง รวมถึงการแสดงออกถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดผ่านการอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ ได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ทักษะการฟัง หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการฟังเสียงและสำเนียงคำ กลุ่มคำ ประโยคหรือข้อความภาษาอังกฤษและเข้าใจสถานการณ์หรือบริบทที่กำหนด ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้การทดสอบตามแนวคิดของ Cohen (1964) เป็นการฟังเพื่อแยกเสียง/ไวยากรณ์/คำศัพท์ และการฟังเพื่อความเข้าใจ วัดได้จากการทำแบบทดสอบการฟัง มีลักษณะข้อสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน

2.2 ทักษะการพูด หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารกับบุคคลอื่น เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารให้ตรงตามความหมายและความต้องการ รวมถึงเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังสามารถออกเสียง ใช้สำเนียง สำนวน และถ้อยคำได้ถูกต้อง รวมถึงความคล่องแคล่วและความเข้าใจในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษของคำ ประโยคและเนื้อเรื่อง โดยการประเมินจากการสอบการพูดปากเปล่า (Oral test) จำนวน 1 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ มีเวลาเตรียมตัว 5 นาที และสอบพูดใช้เวลา 3 นาที

2.3 ทักษะการอ่าน หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนเพื่อจับใจความสำคัญ การเข้าใจรายละเอียด การระบุความหมาย การสรุปความจากเรื่องที่อ่าน โดยประเมินจากคะแนนที่ได้จากทำข้อสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีลักษณะข้อสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

2.4 ทักษะการเขียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการสื่อสาร แสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ให้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยการเขียน คำศัพท์ วลี ประโยค และเรื่องราวจากรูปภาพ เพื่อแสดงความรู้และความเข้าใจ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบการเขียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประเมินด้านโครงสร้างไวยากรณ์ การสะกดคำ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้คำศัพท์และการนำเสนอเนื้อหา เป็นข้อสอบ แบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 12 คะแนน

3. วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต หมายถึง การจัดประสบการณ์เรียนรู้ การที่นักเรียนจะเรียนรู้สิ่งใดได้นั้นนักเรียนจะต้องสนใจเป็นเบื้องต้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องเร้าความสนใจของนักเรียนก่อนเข้าสู่ขั้นตอนของการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสอน เริ่มจาก 1) ขั้นนำ (Preparation) เป็นการสร้างความสนใจของผู้เรียน และทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นสอน (Presentation) เป็นขั้นให้เนื้อหาความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน 3) ขั้นเชื่อมโยง (Association) เป็นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ทบทวนความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้วและนำความรู้ใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมโดยการวิเคราะห์หรือเปรียบเทียบกัน 4) ขั้นสรุป (Generalization) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน เป็นขั้นการสรุปความรู้ที่ได้เรียนไป และ 5) ขั้นการประยุกต์ใช้ (Application) เน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ หรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ หมายถึง สื่อการสอนในรูปแบบเกมกระดาน ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ ความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่น เกมผสมผสานร่วมด้วย มีอุปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมจะผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน, เกมการ์ด (เกมที่ใช้ไพ่ในลักษณะต่าง ๆ ในการเล่น) เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก ซึ่งผู้วิจัยจะพัฒนาบอร์ดเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Canva for Education

5. การสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง วิธีสอนที่เริ่มต้นจากให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาของบทเรียนตามหลักการของแฮร์บาร์ต ที่เชื่อว่าการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใดนั้นต้องเริ่มจากความชอบและสนใจก่อน โดยได้มีการนำบอร์ดเกมมาเพื่อสร้างความสนใจในการเรียน โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

5.1 ขั้นนำ (Preparation) เป็นขั้นตอนของการเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ครูจะต้องทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนให้ประสานกับความรู้ใหม่

5.2 ขั้นสอน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูดำเนินการสอนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามบทเรียน ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก

5.3 ขั้นเชื่อมโยง (Association) เป็นขั้นตอนต่อจากการสอนของครูเมื่อครูสอนจบบทเรียนแล้ว ครูต้องทบทวนความรู้ที่นักเรียนเรียนไปแล้ว และนำความรู้ใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมด้วยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างและคล้ายคลึงกันระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก

5.4 ขั้นสรุป (Generalization) เป็นขั้นที่นักเรียนเข้าใจบทเรียนกว้างขึ้น ครูและนักเรียนจะต้องช่วยกันรวบรวมความรู้จากขั้นตอนที่ 1-4 ตามลำดับจากง่ายไปหายากอย่างเป็นระบบ และจดบันทึกไว้

5.5 ขั้นการประยุกต์ใช้ (Application) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำเอาความรู้ความเข้าใจที่ได้เรียนมาแล้วไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือใช้ในสถานการณ์อื่น

6. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ความชอบของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ วัดโดยใช้แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสนใจและแรงจูงใจ 2) ความเข้าใจเนื้อหา 3) การเชื่อมโยงความรู้ 4) การสรุปและการคิดวิเคราะห์ และ 5) การนำไปใช้

7. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ E_1/E_2 เป็นกระบวนการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรมทางการศึกษา โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ 2 ส่วน ดังนี้ E_1 (Efficiency of Process) หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมในด้านกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อยในแต่ละกิจกรรม และ E_2 (Efficiency of Product) หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมในด้านผลลัพธ์ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถสรุปสาระสำคัญตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1 สาระสำคัญ

1.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.4 สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระแกนกลาง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

2.1 ความหมายของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ

ภาษาต่างประเทศ

2.2 ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.3 การวัดและประเมินผลและเกณฑ์การประเมินทักษะทางภาษา

3. วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

3.1 ความหมายของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต

3.2 ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

3.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต

4. บอร์ดเกม

4.1 ความหมายของบอร์ดเกม

4.2 ประเภทของบอร์ดเกม

4.3 แนวทางการใช้บอร์ดเกมประกอบการสอน

4.4 ประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกม

5. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.3 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 5.4 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
6. การหาคุณภาพของเครื่องมือ
 - 6.1 การหาคุณภาพของแบบทดสอบ
 - 6.2 การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
 - 6.3 ประสิทธิภาพของข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 6.4 การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
7. เจตคติ
 - 7.1 ความหมายของเจตคติ
 - 7.2 ลักษณะของเจตคติ
 - 7.3 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 7.4 ประโยชน์ของเจตคติ
 - 7.5 การปลูกฝังและปรับเปลี่ยนเจตคติ
 - 7.6 เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
 - 7.7 หลักการวัดเจตคติ
 - 7.8 เครื่องมือวัดเจตคติและการสร้างแบบวัดเจตคติ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 **กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ประกอบกับส่งเสริมให้เกิดสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. สำคัญ

1.1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร รวมถึงแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

1.2 ภาษาและวัฒนธรรม เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สร้างความสัมพันธ์ เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

1.3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น รวมถึงเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

1.4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งภายในห้องเรียน นอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เพื่อใช้เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

2.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม การต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ และการเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อตนเองและสังคม

2.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่พบเจอได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ร่วมกันมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลง ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม มีการแสวงหาความรู้ และประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา รวมถึงมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

2.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำ กระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เรียนรู้ด้วยตนเองเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่าง บุคคลการจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และการปรับตัวให้เท่าทัน กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรม อันไม่พึงประสงค์ที่จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

2.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือ ความสามารถในการเลือก และการใช้เทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อเป็นการพัฒนา ตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน และการแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาให้ ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันดีงามที่เกิดจากสภาพสังคมและการเปลี่ยนแปลง ของโลกในยุคปัจจุบัน โดยกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ดังนี้

3.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึง การเป็นพลเมืองดีของชาติ ดำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย ศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และเคารพ เทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

3.2 ซื่อสัตย์สุจริต

ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่น ในความถูกต้อง ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา ใจ

3.3 มีวินัย

มีวินัย หมายถึง แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม

3.4 ใฝ่เรียนรู้

ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง การคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

3.5 อยู่อย่างพอเพียง

อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง การแสดงออกถึงการดำเนินชีวิต อย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และปรับตัว เพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบในการทำหน้าที่การงานด้วยความเพียรพยายาม อุตุน เพื่อให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย

3.7 รักความเป็นไทย

รักความเป็นไทย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึง ความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ร่วมอนุรักษ์สืบทอดภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3.8 มีจิตสาธารณะ

มีจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคมด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน

4. สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระแกนกลาง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัด และสาระแกนกลางในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำวิจัย ดังนี้

ตาราง 1 ตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร		
มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล		
ม.1	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่าย ๆ ที่ฟังและอ่าน	คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงในการ ทำอาหารและเครื่องดื่ม การประดิษฐ์ การใช้ยา/สลาย ยา การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ หรือการใช้ อุปกรณ์ คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./Say it again./Read and draw/Put a/an...in /on/under a/ an.../Go to the window and open it./ Take out the book, open on page 17 and read it./Don't go over there./Don't be late. etc. คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary./Look up the meaning in a dictionary. please./Can/Could you help me. Please? /Excuse me, could you...? etc. คำแนะนำ เช่น You should read every day./Think before you speak/คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่น Start. My turn./Your turn./Roll the dice./Count the number./ Finish. etc. คำสันธาน (conjunction) เช่น and/but/or ตัวเชื่อม (connective words) เช่น First.... Second.... Third.... Next.... Then.... Finally.... etc.
ม.1	2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และ บทร้อยกรอง (poem) สั้น ๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน	ข้อความ นิทาน และบทร้อยกรอง การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น การออกเสียงพยัญชนะ ต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ การออกเสียงเน้นหนัก- เบาในคำ และกลุ่มคำการออกเสียงตามระดับเสียง สูง-ต่ำ ในประโยค การแบ่งวรรคตอนในการอ่าน การอ่านบทร้อยกรองตามจังหวะ

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	3. เลือก/ระบุ ประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (non-text information) ที่อ่าน	ประโยคหรือข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง และนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษา และ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ 1400-1550 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น สัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ ตารางภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ต่าง ๆ โดยใช้ Comparison of adjectives/adverbs/ Contrast : but, although/Quantity words เชื่อม many/much a lot of /some/any/a few few/a little/little etc.
ม.1	4. ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น	บทสนทนา นิทาน เรื่องสั้น และเรื่องจากสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร วิทยุ โทรทัศน์ เว็บไซต์ การจับใจความสำคัญ เช่น หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุนคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ใช่หรือไม่ – Yes/No Question Wh-Question – Or-Question etc. Tenses: present simple/present continuous/past simple/future simple etc. Simple sentence/Compound sentence

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ		
ม.1	1. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพการชักชวน ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
ม.1	2. ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจง ตามสถานการณ์	คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจง
ม.1	3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../.... please./I'd like... I need.../May/Can/Could...?/Yes.../ Please do/Certainly./Yes, of course. Sure./Go right ahead./Need some help?/What can I do to help?/Would you like any help?/ I'm afraid.../I'm sorry. but..../Sorry, but... etc.
ม.1	4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน อย่างเหมาะสม	คำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยค และข้อความที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน
ม.1	5. พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเอง เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบอย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบ เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ สวย น่าเกลียด เลียดัง ดี ไม่ดี จากข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น Nice/Nery nice./Well done!! Congratulations. I like.... because... /I love... because... I feel... because.../I think.../I believe.../I agree/disagree... I don't believe.../I have no idea... Oh no! etc.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และการเขียน		
ม.1	1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ และ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเรียน การเล่นเกม ฟังเพลง การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว
ม.1	2. พูด/เขียน สรุปใจความสำคัญ/ แก่นสาระ (theme) ที่ได้จากการ วิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ใน ความสนใจของสังคม	การจับใจความสำคัญ/แก่นสาระ การวิเคราะห์ความ/ เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจ เช่น ประสบการณ์ ภาพยนตร์ กีฬา เพลง
ม.1	3. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรมหรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ	การแสดงความคิดเห็นและการให้เหตุผลประกอบเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว
สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม		
มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ		
ม.1	1. ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง สุนทรีย์ เหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	การใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางในการสนทนา ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การชมเชย การใช้สีหน้า ท่าทางประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือการแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ
ม.1	2. บรรยาย เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณี ของเจ้าของภาษา	ความเป็นมาและความสำคัญของเทศกาลวันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีของเจ้าของภาษา
ม.1	3. เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรมตามความสนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การละเล่นพื้นบ้าน ทักษะปฏิบัติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม		
ม.1	1. บอกความเหมือนและความแตกต่าง ระหว่างการออกเสียงประโยคชนิด ต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและ ภาษาไทย
ม.1	2. เปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงาน ฉลอง วันสำคัญ และชีวิตความเป็นอยู่ ของเจ้าของภาษา กับของไทย	การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง ระหว่างเทศกาล งานฉลองวันสำคัญ และชีวิต ความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย
สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น		
มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน		
ม.1	1. ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม การสรุปและการนำเสนอ ข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น
สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก		
มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม		
ม.1	1. ใช้ภาษาสื่อสาร ในสถานการณ์จริง/ สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา	การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์ จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก		
ม.1	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ ค้นคว้า ความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและ แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/การค้นคว้า ความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ

ตาราง 2 ตัวชี้วัดจำแนกตามหน่วยการเรียนรู้

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 TIME TO PLAY!		เวลาเรียน 14 ชั่วโมง	
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์บอกงานอดิเรกได้ถูกต้อง 2. อ่านออกเสียงข้อความและ ตอบคำถามจากการอ่านได้ถูกต้อง 3. ใช้ Adverbs of frequency ได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์บอกงานอดิเรก คำวิเศษณ์บอกความถี่ ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยให้สามารถพูดขอและ ให้ข้อมูล เปรียบเทียบความ เหมือนและความแตกต่าง ระหว่างรูปแบบงานอดิเรก กิจกรรมยามว่างของเจ้าของ ภาษากับของไทย และสื่อสาร ตามโครงสร้างภาษาได้อย่าง ถูกต้อง Vocabulary: buy toys, collect, draw, exercise, play soccer, sing, swim, watch a movie Grammar and Structures: Adverbs of frequency Reading: Read and respond to a simple text about hobbies

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
1-2	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์บอกกิจกรรมยามว่างได้ถูกต้อง 2. พูดหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่ใช้บอกกิจกรรมยามว่างโดยใช้คำกริยา do, play, read ช่วยให้สามารถพูดหรือเขียนให้ข้อมูลได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: basketball, books, cartoons, comics, guitar, a newspaper, piano, table tennis, video, video games Grammar and Structures: Play vs do for sports Listening: Listen to people talk about their free-time activities
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์บอกกิจกรรมยามว่างได้ถูกต้อง 2. พูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่ใช้บอกกิจกรรมยามว่าง โดยใช้คำกริยา do, play, read ช่วยให้สามารถพูดหรือเขียนให้ข้อมูลได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: skateboard, paint, dance, listen to music, rollerblade, run, go shopping, chat

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
			Grammar and Structures: Present Simple Speaking: Have a conversation about hobbies Pronunciation: /θ/, /ð/
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์ที่เรียนและเขียนอีเมลได้ถูกต้อง 2. พูดและให้ข้อมูลได้อย่างถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรก กิจกรรมยามว่าง และการใช้ Present Simple Tense ช่วยให้สามารถเขียนข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: go hiking, play basketball, play tennis, snowboard, surf, take a photo, the ocean, the park Writing: Read an email and write a reply
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	เขียนข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัวได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว การใช้ Present Simple Tense และ Adverbs of frequency ได้อย่างถูกต้อง ช่วยให้สามารถเขียนบอกข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: busy, fun, passport, sad

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
			Grammar and Structures: Time phrase Project: Social Media Post
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 LOOKING GOOD!			เวลาเรียน 14 ชั่วโมง
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/1 ต 1.2 ม.1/2, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์บอกลักษณะภายนอก ของบุคคลได้ถูกต้อง 2. สนทนา ถาม-ตอบ การบอก ลักษณะของคนได้ถูกต้อง 3. ใช้โครงสร้าง Present Continuous Tense ได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์และบอก ลักษณะของบุคคล ช่วยให้ สามารถพูดขอและให้ข้อมูล เปรียบเทียบความเหมือน และความแตกต่างการบอก ลักษณะบุคคลของเจ้า ของภาษากับของไทย Vocabulary: beard, blonde hair, earrings, large, glasses, handsome, pretty, thin Grammar and Structures: Present Simple Tense (has/have), Present Continuous Tense Listening: Understand a basic description of someone's appearance
1-3	ต 1.1 ม.1/1 ต 1.2 ม.1/1, 1/2, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์เรียกเครื่องแต่งกาย ได้ถูกต้อง 2. พูดหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ และการแต่งกายของคนได้ถูกต้อง 3. ใช้ Present Simple Tense และ Present Continuous Tense ได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่ใช้บอก ลักษณะและการแต่งกาย ของบุคคล การกระทำ การใช้ Present Simple Tense และ Present Continuous Tense

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
			ช่วยให้สามารถพูดหรือเขียนให้ข้อมูลได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: boots, coat, dress, hat, jacket, jeans, pants, suit, sweater, T-shirt Grammar and Structures: Present Simple Tense/Present Continuous Tense Speaking: Ask and answer questions about what someone looks like Pronunciation: /I/ vs /i/
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/2 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. บอกใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง 2. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการแต่งกาย ชุดแต่งกายประจำชาติต่าง ๆ ช่วยให้สามารถเขียนให้ข้อมูลส่วนตัวได้และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: gloves, bright, cold, hot, sandals, shirt, socks, sunglasses, umbrella, wet Reading: Learn about the clothes people wear in other countries

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/2, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	1. เขียนบรรยายลักษณะของบุคคล ได้ถูกต้อง 2. ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวกับ การบรรยายลักษณะของ บุคคล ช่วยให้สามารถเขียน บอกข้อมูลส่วนตัวได้ และ สื่อสารตามโครงสร้างภาษา ได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: comfortable, curly hair, dark hair, light hair, slim, straight hair, strong, uncomfortable Grammar and Structures: Adjectives joined with and Writing: Describe your appearance in a message
1-2	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/1 ต 1.2 ม.1/5 ต 1.3 ม.1/2, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ ต่าง ๆ ใกล้ตัวได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ เหตุการณ์ต่าง ๆ ใกล้ตัว ช่วยให้สามารถเขียนบอก ข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสาร ตามโครงสร้างภาษาได้ อย่างถูกต้อง Vocabulary: beach, crowded, steal, thief Project: Find the Thief!

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 WHAT'S FOR LUNCH?		เวลาเรียน 14 ชั่วโมง	
1-3	ต 1.1 ม.1/1 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้คำศัพท์เรียกชื่ออาหารได้ถูกต้อง 2. สนทนาถาม-ตอบบอกชื่ออาหารที่ตนเองชอบและไม่ชอบได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เรียกชื่ออาหารช่วยให้สามารถพูดขอและให้ข้อมูล เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างร้านอาหารประเภทต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้ถูกต้อง Vocabulary: bananas, bread, cheese, eggs, fish, juice, meat, oranges, potatoes, tomatoes Listening: Understand likes and dislikes
1-2	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4, ม.1/5 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3 ต 2.2 ม.1/1, ม.1/2 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. บอกใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง 2. พูดหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับ Street Food ได้ถูกต้อง 3. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่ใช้เรียกชื่ออาหารประเภทต่าง ๆ ช่วยให้สามารถพูดหรือเขียนให้ข้อมูลได้ และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้ถูกต้อง Vocabulary: beans, fruits, ice cream, lemons, pepper, sandwiches, soup, vegetables Reading: Read about interesting street food

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
1-3	ต 1.1 ม.1/1 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/3 ต 1.3 ม.1/1 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ใช้ Food partitives ได้ถูกต้อง 2. สนทนาเกี่ยวกับอาหาร การสั่งอาหารได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร การสั่งอาหาร ช่วยให้ สามารถให้ข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสารตามโครงสร้าง ภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: apple, bowl, cake, chicken, cup, glass, mushrooms, pizza, salad, slice Grammar and Structures: I would like Speaking: Order food in a restaurant Pronunciation: Plural sounds /s/, /z/, /iz/
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1 ต 4.2 ม.1/1	1. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง 2. เขียนข้อมูลการรับประทานอาหาร ของตนเองได้ถูกต้อง 3. ใช้ much / many / a few / a little กับคำนามได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร การใช้ much many a few และ a little ช่วยให้สามารถ เขียนบอกข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสารตามโครงสร้าง ภาษาได้อย่างถูกต้อง Vocabulary: butter, chocolate, milk, oil, rice, salt, sugar, water Grammar and Structures: Countable and uncountable nouns Writing: Write about the food you eat

ตาราง 2 (ต่อ)

เวลาเรียน (ชม.)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้
1-3	ต 1.1 ม.1/1, ม.1/3, ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1, ม.1/4 ต 1.3 ม.1/1, ม.1/3 ต 2.1 ม.1/1 ต 2.2 ม.1/1 ต 3.1 ม.1/1 ต 4.1 ม.1/1	1. สนทนา ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับ เรื่องใกล้ตัวได้ถูกต้อง 2. ใช้ How much / How many ในการสนทนาได้ถูกต้อง	การรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ การรับประทานอาหาร ในแต่ละวัน การใช้ How much / How many ช่วยให้ สามารถสนทนาเขียนบอก ข้อมูลส่วนตัวได้ และสื่อสาร ตามโครงสร้างภาษาได้อย่าง ถูกต้อง Vocabulary: banana, chicken, cheese, cake, lemon Grammar and Structures: much / many Project: Healthy Eating Survey

กล่าวโดยสรุป คือ งานวิจัยในครั้งนี้ออกแบบโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5-7
เนื่องจากเหมาะกับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน เนื้อหามีความทันสมัยและเน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Time to play รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Hobbies จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 Social media post จำนวน 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Looking good รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Appearance จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 Describing things and people จำนวน 3 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 What's for lunch รวมจำนวน 6 ชั่วโมง

เรื่องที่ 1 Like and dislike จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องที่ 2 Survey project จำนวน 3 ชั่วโมง

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในประเทศไทย จัดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญสำหรับการเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอรายละเอียด ดังนี้

1. ความหมายของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ในฐานะภาษาต่างประเทศ

จงพิศ กุลไทย และไพสิฐ บริบูรณ์ (2554) ได้ให้ความหมายของคำว่า ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) ในการเรียนการสอน หมายถึง ต้นแบบภาษาและบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม (Norms) ของเจ้าของภาษาเดิม ใช้เกณฑ์ที่ถือว่าเป็นรูปแบบ “มาตรฐาน” ของภาษาอังกฤษและการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมตามกรอบวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเดิมเป็นเป้าหมายหรือเป็นเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอน ในกระบวนทัศน์ EFL ถือว่า ผู้ที่เป็นเจ้าของภาษาอังกฤษ คือ ผู้ที่ใช้ภาษาเป็นภาษาแม่หรือผู้ที่เกิดและเติบโตในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ ได้แก่ สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา นิวซีแลนด์ เป็นต้น

นันทชัยนัน มั่นเจริญ (2557) ได้ให้ความหมายของคำว่าภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (English as a Foreign Language–EFL) หมายถึง ผู้เรียนและสังคมของผู้เรียนมีข้อจำกัดในการใช้ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนอาจประสบปัญหาในการผลิตภาษาอังกฤษออกมา กล่าวคือ ไม่สามารถสื่อสารความต้องการโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ 100% หรืออาจจำเป็นต้องใช้เวลาในการสร้างภาษาอังกฤษขึ้นมา

Peng (2019) ได้ให้ความหมายของคำว่า ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) หมายถึง ภาษาอังกฤษที่เรียนหรือสอน หรือ ใช้ในประเทศที่ภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาราชการ

Iwai (2011) ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) หมายถึง คนที่เรียนภาษาอังกฤษในประเทศที่ไม่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรก หรือภาษาราชการ

Freedman et al. (2015) ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) หมายถึง การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศที่ไม่พูดภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเช่น นักเรียนในประเทศจีนที่กำลังเรียนภาษาอังกฤษถือเป็นนักเรียน EFL เนื่องจากภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาราชการของประเทศ แต่หากนักเรียนกลุ่มเดียวกันเหล่านั้นอยู่ในสหรัฐอเมริกาเพื่อเรียนภาษาอังกฤษ พวกเขาจะถือเป็นนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (English as a Second Language–ESL)

สรุปได้ว่า ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) หมายถึง การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศซึ่งผู้เรียน ไม่ได้พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก หรือภาษาแม่ และครูที่สอนก็ไม่ใช่ครูที่ใช้ภาษาอังกฤษ หรือไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ โดยการยึดมาตรฐานของเจ้าของภาษาเป็นหลัก และยังใช้แบบฉบับของเจ้าของภาษามาเป็นรูปแบบมาตรฐานในการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วย

2. ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้นั้นจะเน้นที่การสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกันส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงออกทางภาษาโดยใช้สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้มีการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การสอนจะเป็นการบูรณาการทักษะการฟังการพูดการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยเน้นทักษะการฟังและการพูดเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้นหากผู้สนทนาไม่เข้าใจความหมายของถ้อยคำและไม่สามารถพูดโต้ตอบการสนทนาได้ (กรรณิการ์ กาญจนดา, 2546) สอดคล้องกับแนวคิดของ Nunan (1991) ได้กล่าวว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเน้นการสอนเพื่อการสื่อสารโดยมุ่งเน้นพัฒนา 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการฟังการพูดการอ่านและการเขียน ซึ่งทักษะการฟังและการพูดเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากที่สุดเนื่องจากต้องใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน ลักษณะสำคัญวิธีการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารมุ่งเน้นการนำภาษาไปใช้จริงมากกว่าการสอนวิธีการใช้ภาษาตามหลักภาษาและให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษามากกว่าความถูกต้องแม่นยำ วิภาดา ประสารทรัพย์ (2542) กล่าวว่า ในการใช้ภาษาให้นักเรียนมีบทบาทในการฝึกภาษาเป็นสิ่งสำคัญโดยมีครูเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมและเป็นผู้ช่วยให้การฝึกภาษาดำเนินต่อไประหว่างนักเรียนด้วยกันในลักษณะของกิจกรรมกลุ่มใหญ่กลุ่มย่อย กิจกรรมคู่ลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ ทุกกิจกรรมต้องเป็นไปเพื่อการศึกษาไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมนการแสดงบทบาทสมมุติการอภิปราย การมุ่งงานปฏิบัติกิจกรรมที่เป็นการสื่อสารที่แท้จริงต้องมีลักษณะเหมือนกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันมากที่สุดนอกจากนี้ผู้สอนเป็นผู้ร่วมสื่อสารในบางสถานการณ์ เพื่อเป็นตัวช่วยในการฝึกภาษาแก่ผู้เรียน

Chakraborty (2023) ระบุว่า แนวคิดวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารช่วยให้นักเรียนสื่อสารได้มากขึ้นและมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริงที่อาจพบเจอในชีวิตประจำวัน ดังนั้น การสอนนี้เน้นในการพัฒนาทักษะพื้นฐาน เช่น การขอบคุณ

การบ่น การแนะนำ การเชิญเข้าร่วม และการขอทิศทาง เป็นต้น ส่วนเทคนิคการเรียนรู้และการสอนที่สามารถนำมาใช้ในวิชาการสื่อสารภาษาอย่างรวดเร็ว เช่น การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) การเติมช่องว่างข้อมูล (Information Gap) การแลกเปลี่ยนภาษา (Language Exchanges) การจำลอง (Simulation) การอภิปราย (Discussion) เกม (Games) การทำงานคู่ (Pair Work) และการทำงานเป็นกลุ่ม (Group Work) เทคนิคเหล่านี้สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะในการสื่อสารอย่างชัดเจน และเชื่อมต่อในสถานการณ์จริงกับผู้เชี่ยวชาญในภาษาเป้าหมายของพวกเขาเป็นวิธีการสอนภาษาที่ใช้สำหรับการสอนภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศ ซึ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวิธีการนี้เน้นการใช้ภาษาในเชิงมีความหมายในสถานการณ์ที่เป็นอย่างแท้จริง

2.1 เทคนิคการสอนฟัง

ปัจจุบันมีวิธีสอนทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลากหลายวิธีที่เป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนได้นำไปจัดการเรียนการสอนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ วิธีการสอนทักษะการฟัง มีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึงวิธีการสอนทักษะการสอนการฟังไว้ ดังนี้

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532) ได้กล่าวเกี่ยวกับวิธีสอนทักษะการฟัง ไว้ว่า

1) เริ่มต้นด้วยการฟังคำเดี่ยว พยางค์และประโยค ซึ่งผู้สอนต้องสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงออกในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น การปฏิบัติตามคำสั่ง วาดรูป เล่นเกมบอกทิศทางตามแผนที่ ระดับเสียงสูง ต่ำในประโยค

2) การฟังโดยพยายามเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ที่ได้ยินเป็นกลุ่มที่มีความหมายเพื่อให้จำง่าย เช่น พยายามสร้างจินตนาการจากคำเป็นภาพอาจจะเป็นภาพที่สวยงามหรือตลกเพื่อให้จำสิ่งที่ฟังได้นานขึ้นและเกิดความสนใจที่จะฟังต่อไป

3) การฟังเรื่องสั้น ๆ ซึ่งอาจมีคำศัพท์และโครงสร้างที่ผู้เรียนมีความรู้เดิม ผู้สอนต้องให้สรุปเหตุการณ์ว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

4) การฟังบทสนทนาหรือข้อความต่าง ๆ ควรเป็นบทสนทนาหรือข้อความที่ใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นธรรมชาติเพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับภาษาที่ใช้อยู่จริง

นริศรา ศิริวงศ์ (2566) หลักการสอนการฟัง ควรเริ่มต้นจากการฟังคำเดี่ยว วลีและประโยค โดยพยายามเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ที่เป็นกลุ่มที่มีความหมายเพื่อให้จำง่ายหรือการฟังเรื่องสั้น ๆ ซึ่งอาจมีคำศัพท์และโครงสร้างที่ผู้เรียนมีความรู้เดิม

อาจเป็นการฟังบทสนทนาหรือข้อความต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันจากการที่ได้ฟังบ่อย ๆ ฟังซ้ำ ๆ และควรฝึกการตอบโต้เนื้อหาจากเรื่องที่ฟังด้วย

Byrne (1988) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง (Listening Skill) และทักษะการพูด (Speaking Skill) เป็นแนวทางสำคัญที่จะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้สื่อสารในสถานการณ์จริงได้ (Richards, & Rodgers, 2001) ได้แนะนำเทคนิควิธีสอนการฟังโดยใช้การใช้บทสนทนาแบบฝึกพูด การถาม-ตอบ เกมภาษา การอภิปราย แบบสอบถาม กิจกรรมการแก้ปัญหา กิจกรรมการละคร การแสดงทำใบ้ บทบาทสมมุติ และสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวสรุปได้ว่าหากมีการนำเนื้อหาและกิจกรรมฝึกปฏิบัติในการฟังและการพูดอย่างแท้จริงที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนการฟังและการพูดภาษาอังกฤษจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นอยากเรียนและเห็นความสำคัญของการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟังและทักษะการพูดเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ในการแสวงหาความรู้และเพื่อความบันเทิงในรายวิชาการสอนทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จุดมุ่งหมายหนึ่ง คือ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษจากเนื้อหาและกิจกรรมของเจ้าของภาษาที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากการฟังและการพูดในชีวิตจริง

2.2 เทคนิคการสอนอ่าน

มีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึง กิจกรรมการสอน การอ่านไว้ ดังนี้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมในการสอนอ่าน ดังนี้

- 1) กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre-reading Activities) ผู้สอนต้องสร้างแรงจูงใจในการอ่านให้กับผู้เรียน ซึ่งจะมีกิจกรรม เช่น การเดาเรื่องที่อ่าน การเดาความหมายจากบริบท โดยดูจากประโยคข้างเคียงหรือรูปภาพ เป็นต้น
- 2) กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While-reading Activities) ผู้เรียนทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อหาในเรื่องที่อ่านกิจกรรมในขั้นนี้ เช่น การลำดับเรื่องจากการตัดเรื่องออกเป็นส่วน ๆ การเขียนแผนผังความสัมพันธ์ในเรื่อง การเติมข้อความลงในแผนผัง และการเล่าเรื่อง

3) กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading Activities) ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน กิจกรรมอาจโยงไปสู่ทักษะอื่น เช่น การแสดงบทบาทสมมติ เขียนเรื่องหรือโต้ตอบ พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) กล่าวว่า กิจกรรมการสอนทักษะการอ่าน แบ่งเป็น 3 กิจกรรม คือ

1) กิจกรรมนำเข้าสู่การอ่าน (Pre-Reading Activities)

เป็นการสร้างความสนใจและปูพื้นความรู้ในเรื่องที่จะอ่าน ครูผู้สอนอาจใช้กิจกรรมนำให้นักเรียนได้ข้อมูลบางส่วนเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจในบริบท ก่อนเริ่มต้นอ่านสารที่กำหนดให้โดยทั่วไป มี 2 ขั้นตอน คือ

1.1) ขั้น Personalization เป็นขั้นสนทนาโต้ตอบระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนกับนักเรียน เพื่อทบทวนความรู้เดิมและเตรียมรับความรู้ใหม่จากการอ่าน

1.2) ขั้น Predicting เป็นขั้นที่ให้นักเรียนเดาเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน อาจใช้รูปภาพ แผนภูมิ หัวเรื่อง ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้้อ่านแล้ว นำมาสนทนา หรืออภิปราย หรือหาคำตอบเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ หรืออาจทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง คำศัพท์ เช่น ชิดเส้นใต้ หรือวงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในสารที่อ่าน หรืออ่านคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่จะได้อ่าน เพื่อให้นักเรียนได้ทราบแนวทางว่าจะได้อ่านสารเกี่ยวกับเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลประกอบการอ่าน และค้นหาคำตอบที่จะได้จากการอ่านสารนั้น ๆ หรือทบทวนคำศัพท์ จากความรู้เดิมที่มีอยู่ซึ่งจะปรากฏในสารที่จะได้อ่าน โดยอาจใช้วิธีบอกความหมาย หรือทำแบบฝึกหัดเติมคำ ฯลฯ

2) กิจกรรมระหว่างการอ่าน หรือขณะที่สอนอ่าน (While Reading Activities) เป็นการทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อความในเรื่องที่อ่าน กิจกรรมนี้มีใช้การทดสอบการอ่านแต่เป็นการ “ฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ” กิจกรรมระหว่างการอ่านนี้ ควรหลีกเลี่ยงการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง หรือการเขียน อาจจัดกิจกรรมให้พูดโต้ตอบได้บ้างเล็กน้อย เนื่องจากจะเป็นการเบี่ยงเบนทักษะที่ต้องการฝึกไปสู่ทักษะอื่นโดยมิได้เจตนา กิจกรรมที่จัดให้ในขณะอ่านควรเป็นประเภทต่อไปนี้

– Questioning คือ การตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ขณะอ่านจบย่อหน้า เพื่อให้ทราบว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน และอย่างไร

- Predicting คือ คาดเดาย่อหน้าต่อไปว่าจะพูดเกี่ยวกับอะไร
- Clarifying คือ หาความชัดเจนของคำศัพท์ หรือวลีในเรื่องที่อ่าน
- Summarizing คือ สรุปในแต่ละย่อหน้าที่อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ
- Matching คือ อ่านแล้วจับคู่คำศัพท์กับคำจำกัดความหรือจับคู่ประโยคเนื้อเรื่องกับภาพแผนภูมิ
- Ordering คือ อ่านแล้วเรียงภาพ แผนภูมิ ตามเนื้อเรื่องที่อ่าน หรือเรียงประโยค (Sentences) ตามลำดับเรื่องหรือเรียงเนื้อหาแต่ละตอน (Paragraph) ตามลำดับของเนื้อเรื่อง
- Completing คือ อ่านแล้วเติมคำ สำนวน ประโยคข้อความ ลงในภาพ แผนภูมิ ตาราง ฯลฯ ตามเรื่องที่อ่าน
- Correcting คือ อ่านแล้วแก้ไขคำ สำนวน ประโยคข้อความ ให้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ได้อ่าน
- Deciding คือ อ่านแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice) หรือเลือกประโยคถูกผิด หรือเลือกว่ามีประโยคนั้น ๆ ในเนื้อเรื่องหรือไม่ หรือเลือกว่าประโยคนั้นเป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นความคิดเห็น
- Supplying/Identifying คือ อ่านแล้วหาประโยคหัวข้อเรื่อง สรุปใจความสำคัญ จับใจความสำคัญ ตั้งชื่อเรื่อง ย่อเรื่อง หรือหาข้อมูลรายละเอียดจากเรื่อง
- เขียนแผนผังความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่อง
- เติมข้อความลงในแผนผังของเนื้อเรื่อง

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) การอ่านสามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณา เช่น ลักษณะของการอ่าน วิธีการอ่าน และความมุ่งหมายของผู้อ่าน โดยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

- 1) การอ่านออกเสียง เป็นการอ่านให้ผู้อื่นฟัง โดยผู้อ่านจะต้องระมัดระวังควบคุม การออกเสียง ตัวสะกด ตัวควบกล้ำ สีสัญหะ วรรคตอนให้ถูกต้อง

2) การอ่านในใจ เป็นการอ่านเพื่อเก็บใจความสำคัญและทำความเข้าใจ เพื่อแสวงหาความรู้หรือความบันเทิงให้แก่ตนเอง โดยผู้อ่านจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ และสามารถเข้าใจเรื่องที่ได้อ่านโดยตลอด

3) การอ่านสำรวจหรือการอ่านอย่างคร่าว ๆ เป็นการอ่านอย่างรวดเร็ว เพื่อสำรวจว่าควรอ่านหนังสือเล่มนี้อย่างละเอียดต่อไปหรือไม่ โดยอ่านเพียงชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง คำนำ หรือการอ่านเนื้อหาบางตอนอย่างรวดเร็ว เพื่อรู้ลักษณะโครงสร้างของข้อเขียน ลำนวน ภาษา เนื้อเรื่องโดยสังเขป ซึ่งเป็นวิธีอ่านที่เป็นประโยชน์สำหรับการเลือกสิ่งพิมพ์ ไปใช้ประกอบการค้นคว้า หรือการหาแนวเรื่องสำหรับการเขียนรายงาน

4) การอ่านเพื่อสำรวจเนื้อหา เป็นการอ่านเพื่อทำเป็นบันทึกย่อ หรือทบทวน เพื่อสรุปสาระสำคัญของเรื่องทั้งหมด

5) การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เป็นการอ่านเพื่อเข้าใจเนื้อหาของบทอ่าน เพื่อเก็บแนวคิดที่ต้องการ โดยเลือกอ่านเฉพาะข้อความบางตอน เช่น การอ่าน คำนำ สาระสำคัญ บทสรุป และการอ่านเนื้อหาเฉพาะตอนที่ตรงกับความต้องการ

6) การอ่านผ่าน เป็นการอ่านแบบกวาดสายตา โดยผู้อ่านจะทำการกวาดสายตาอย่างรวดเร็วไปยังสิ่งที่เป้าหมายในข้อเขียน เช่น คำสำคัญ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์แล้ว อ่านรายละเอียดเฉพาะที่เกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการ เช่น การอ่านเพื่อค้นหาชื่อในพจนานุกรม และการอ่าน แผนที่

7) การอ่านสรุปความ เป็นการอ่านโดยสามารถตีความหมายสิ่งที่อ่านได้ถูกต้องชัดเจน เข้าใจเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี สามารถแยกส่วนสำคัญ ข้อเท็จจริง หรือข้อคิดเห็น ความคิดหลัก ความคิดรองออกจากกันได้มี 2 ลักษณะ คือ การสรุปแต่ละย่อหน้า และการสรุปทั้งบท ควรเริ่มด้วยการอ่านอย่างคร่าว ๆ พอรู้เรื่อง แล้วอ่านละเอียดอีกครั้งเพื่อเข้าใจเรื่องอย่างดี หลักจากนั้นจึงตั้งคำถามตนเองเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน แล้วเรียบเรียงเนื้อหาเป็นสำนวนภาษาของตนเอง

8) การอ่านวิเคราะห์ เป็นการอ่านละเอียด เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาว่ามีความหมายและความสำคัญอย่างไร รวมทั้งแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ทั้งนี้เพราะผู้เขียนอาจใช้ภาษาโดยตรงที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย หรือภาษาโดยนัยที่ต้องทำความเข้าใจ และภาษาที่มีความหมายตามอารมณ์และความรู้สึกของผู้เขียน ผู้อ่านที่มีความรู้เรื่องคำศัพท์ และสำนวนภาษาที่ดีมีประสบการณ์ในการอ่าน

มาก และมีสมาธิที่ดีในการอ่าน ย่อมสามารถวิเคราะห์ได้ตรงตามความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อและสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ดี

สรุป กิจกรรมการอ่าน นั่นคือ กิจกรรมที่ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์ในการอ่าน ซึ่งการสอนทักษะการอ่านนั้นมีด้วยกันหลากหลายประเภท เช่น 1) การอ่านออกเสียง (Oral Reading) 2) การอ่านในใจ (Silent Reading) ประกอบไปด้วย การอ่านจับใจความ (Reading for Comprehension) พื้นฐานการอ่านที่มุ่งหาใจความสำคัญ การอ่านเร็ว (Skimming/Scanning) การกวาดสายตาหาข้อมูลเฉพาะเจาะจง หรืออ่านเอาเรื่องคร่าว ๆ การอ่านเชิงวิเคราะห์ (Analytical Reading) แยกแยะส่วนประกอบของเนื้อหา เพื่อทำความเข้าใจ การอ่านเชิงวิจารณ์ (Critical Reading) ใช้วิจารณ์ญาณพิจารณา ความสมเหตุสมผลและความน่าเชื่อถือ การอ่านแบบศึกษาค้นคว้า (Intensive Reading) อ่านอย่างละเอียดเพื่อเก็บความรู้หลังจากอ่านแล้วต้องสามารถแปลความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยจะมีหลัก ๆ 3 ขั้นตอน ได้แก่ กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre-reading Activities) กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While-reading Activities) และกิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading Activities) โดยผู้สอนต้องเลือกใช้ให้ถูกประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น และปฏิบัติตามขั้นตอนสอนการอ่าน

2.3 เทคนิคการสอนเขียน

นักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึงแนวทางการสอน การเขียน ไว้ว่า มีแนวทางในการสอน ดังนี้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540) กล่าวว่า ครูสอนภาษาอังกฤษ ควรศึกษาวิธีสอนแต่ละวิธีว่ามีข้อดีและข้อจำกัด เพื่อนำมาใช้ในการดำเนินการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งวิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่รู้จักกันดีและที่นิยมใช้ มีดังต่อไปนี้

1) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบไวยากรณ์และแปล (The Grammar-Translation Method) จะเป็นการเน้นการเรียนรู้ไวยากรณ์และการแปลเพื่อให้นักเรียนสามารถ อ่านตำราและวรรณคดี ภาษากรีก และภาษาละตินได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียน สามารถอ่านได้เข้าใจและเห็นคุณค่าของคำประพันธ์ภาษาต่างประเทศ เน้นการท่องจำและความถูกต้องในการใช้ภาษา

2) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบตรง (The Direct Method)

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีแนวคิดทางภาษา คือ ภาษาพูด ซึ่งการให้นักเรียนได้สื่อสารด้วยภาษาที่เรียนนั้นเพื่อให้ประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาจึงควรใช้ภาษาต่างประเทศที่เรียนนั้นตลอดเวลา และสื่อสารราวกับอยู่ในสถานการณ์จริง มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้

3) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบฟัง-พูด (The Audio-Lingual Method)

เริ่มจากการฟัง-พูด ซึ่งเป็นพื้นฐานไปสู่การเรียนรู้และการเขียน ดังนั้น ภาษาที่นำมาให้นักเรียนเรียน ควรเป็นภาษาที่เจ้าของภาษาใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน จึงมีการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเจ้าของภาษาด้วย

4) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเงียบ (The Silent Way) วิธีการ

สอนนี้มีหลักการที่เน้นความรู้ความเข้าใจเน้นนักเรียนเป็นสำคัญให้นักเรียนคิดเอง ผู้สอนจะพูดน้อยที่สุดและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูด การแก้ไขปัญหาเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ผู้สอนเป็นเพียงผู้ช่วยเหลือให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ นักเรียนได้ใช้ความคิดความเข้าใจที่ค้นพบกฎเกณฑ์ทางภาษาด้วยตนเองและจากเพื่อน ๆ

5) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบธรรมชาติ (The Natural Approach)

เป็นการเรียนรู้การรับรู้ภาษาที่หนึ่งของเด็กเล็ก ซึ่งเป็นการรับรู้ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ โดยที่ไม่มีใครสอน

6) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบชักชวน (Suggestopedia)

เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่อิงแนวคิดที่ว่าสมองของมนุษย์เต็มไปด้วยพลังแต่ถูกนำมาใช้เพียงเล็กน้อย ผู้สอนจึงควรโน้มน้าวให้นักเรียนได้ใช้พลังสมองของตนอย่างเต็มที่โดยขจัดความกลัว ความวิตกกังวล และข้อห้ามต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนภาษา

7) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning)

การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ภาระงาน (Tasks) เป็นหลัก โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยภาระงานที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ต้องเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการปฏิบัติภาระงานนั้นให้สำเร็จ

8) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)

โครงงาน คือ งานศึกษาค้นคว้าที่นักเรียนทำร่วมกันเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่นักเรียนต้องการศึกษาแล้วดำเนินการศึกษาค้นคว้าภายในเวลาที่ตกลงกันไว้ จนได้ผลตามจุดประสงค์ที่กำหนด

9) วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2551) กล่าวว่า ในการสอนเขียน ครูควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

- 1) ผู้เรียนควรคุ้นเคยกับรูปแบบภาษาเขียนหลาย ๆ แบบ เช่น แบบเล่าเรื่อง (Narrative) แบบบรรยาย (Descriptive) เป็นต้น
 - 2) ผู้เรียนต้องทราบกลไกต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เช่น การเขียนตัวอักษร การเรียงลำดับประโยค การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้เครื่องหมายสัมพันธข้อความ (Discourse Marker)
 - 3) ผู้เรียนควรได้เขียนสิ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิต
 - 4) ผู้สอนพึงระลึกเสมอว่าไม่มีวิธีใดเป็นวิธีที่ดีที่สุด อาจใช้วิธีสอนหลาย ๆ แบบ ที่เห็นว่าเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การเลียนแบบบริบทต่าง ๆ การเขียนเรียงความโดยการวางกรอบให้เขียน การเขียนอิสระ การวิเคราะห์บริบท เป็นต้น
- กันตรัตน์ สุจิตวนิช (2561) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการเขียน มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการเขียน ขั้นตอนลงมือเขียน และขั้นตอนหลังการเขียน
- ในขั้นตอนก่อนการเขียน ผู้เขียนควรทำความเข้าใจงานเขียนรูปแบบต่าง ๆ เลือกเรื่องที่จะเขียน โดยคำนึงถึงองค์ความรู้ของผู้เขียน และความสนใจของผู้อ่าน จากนั้นจึงรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และวางโครงเรื่องในการเขียน หลังจากนั้นจึงลงมือเขียนรายละเอียดตามโครงร่างที่วางไว้ โดยมีการอธิบายและขยายความเพื่อให้เนื้อหา มีความสมบูรณ์
- ในขั้นตอนลงมือเขียน เมื่อเขียนเสร็จแล้วจึงอ่านทบทวนตรวจสอบความถูกต้อง และแก้ปรับปรุงในขั้นตอนหลังจากเขียน

นอกจากนี้ Pawliczak (2015) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เช่น การเขียนนิยาย เรื่องสั้น บทกลอน บทละคร เป็นวิธีที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะการเขียน รวมถึงการเลือกบทอ่านที่เหมาะสมในการฝึกเขียน และการให้ความช่วยเหลือจากครูก็เป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาการเขียน ทั้งนี้ นักเรียนต้องมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาความคิดให้แก่ นักเรียนอีกด้วย

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการเขียนจำเป็นต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน โดยครูผู้สอนควรเลือกใช้วิธีการสอนที่แตกต่างกันตามบริบทและความต้องการของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการที่เน้นโครงสร้างทางภาษา การสื่อสาร การฝึกฟังและพูดเป็นพื้นฐาน ตลอดจนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การเรียนรู้แบบภาระงาน แบบโครงงาน และแบบร่วมมือ ซึ่งล้วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถนำภาษาไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนทักษะการเขียนที่มีประสิทธิภาพควรเป็นการบูรณาการทั้งวิธีการสอนที่หลากหลาย กระบวนการเขียนอย่างเป็นขั้นตอน และการส่งเสริมการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

3. การวัดและประเมินผลและเกณฑ์การประเมินทักษะทางภาษา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้ประเมินจำเป็นที่จะต้องเข้าใจลักษณะและธรรมชาติของกระบวนการประเมิน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินตามสภาพจริง การประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน และการประเมินภาคปฏิบัติ

นวลอนงค์ โพธิ์ช่วย (2561) กล่าวว่า การวัดผลการศึกษเป็นแนวคิดหรือความเชื่อพื้นฐานที่ยึดเป็นหลักในการปฏิบัติหรือดำเนินการวัดผลการศึกษาได้ให้ปรัชญาที่ควรปฏิบัติเกี่ยวกับการวัดผลการศึกษาไว้ 5 ประการสรุปได้ ดังนี้

1) การสอบถือเป็นส่วนหนึ่งของการสอนและการเรียนรู้ในโรงเรียน ครูผู้สอนจะต้องใช้การสอบไปเป็นตัวกระตุ้นและจูงใจการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เร็วขึ้น

2) การทดสอบเพื่อทราบศักยภาพผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียน ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกับที่เรียนมาแล้ว หรือมีสภาพคล้ายกับที่เขาจะต้องไปประสบในชีวิตจริงได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพเพียงใด เครื่องมือที่ใช้วัดต้องสามารถวัดได้ถึงความรู้ความสามารถหรือสมรรถภาพที่ซ่อนลึกอยู่ในตัวของผู้เรียน

3) สอบเพื่อวินิจฉัยเพื่อวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนเป็นด้าน ๆ ให้ครอบคลุมหาและพฤติกรรมที่สำคัญ ๆ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

4) สอบเพื่อประมาณค่าเพื่อต้องการนำผลการสอบไปประเมินค่าหรือตีราคาการศึกษา เป็นส่วนรวมอย่างมีกฎเกณฑ์ว่าหลักสูตรหรือวิธีสอนนั้น ๆ ให้ผลต่อผู้เรียนและการศึกษา โดยส่วนรวมเช่น ไรบรลล์วัตถุประสงค์ของการเรียนและมาตรฐานความรู้หรือไม่

5) ทดสอบเพื่อค้นและพัฒนาสมรรถภาพเพื่อต้องการใช้ข้อสอบไปตรวจดูความรู้ ความสามารถของผู้เรียนว่าผู้ใดมีหรือขาดอะไรเด่น-ด้อยทางใด เพื่อใช้ในการสอนกระตุ้นสมรรถภาพต่าง ๆ ของผู้เรียนให้ก้าวหน้าขึ้น สำหรับเกณฑ์การประเมินทักษะทางภาษา สามารถจำแนกออกเป็น 4 ทักษะ ดังนี้

5.1) การประเมินทักษะการฟัง

นักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึงการประเมินความสามารถในการฟังไว้ ดังนี้

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย (2531) ให้ไว้รูปแบบทดสอบเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการฟังเป็นแบบทดสอบชนิดเขียน ตามคำบอก โดยแยกออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นตอนในการเตรียม ประกอบด้วย

1.1) เลือกข้อความและลำดับขั้นตอนในการเตรียมทำแบบทดสอบ กำหนดจุดมุ่งหมายของการทดสอบ

1.2) เลือกชนิดของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการทดสอบ

1.3) กำหนดเนื้อหาต่าง ๆ ที่จะออกข้อสอบ

1.4) กำหนดเวลาที่ใช้ในการทดสอบ การตรวจให้คะแนน และกำหนดวิธีแปลความหมายของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการประเมินทักษะการพูด

2) ขั้นตอนในการดำเนินการสอบการเขียนตามคำบอกแบบมาตรฐาน

2.1) ผู้สอนอ่านข้อความทั้งหมดด้วยความเร็วปกติ ผู้สอบตั้งใจฟัง พยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในข้อความนั้นให้มากที่สุด

2.2) ผู้สอนอ่านข้อความครั้งที่ 2 ซึ่งการอ่านครั้งนี้ผู้อ่านจะอ่านวลี หรือประโยคซ้ำ ๆ และมีการหยุดพักเป็นช่วง ๆ จะมีการแบ่งวรรคตอน ผู้สอนจะอ่านออกเสียงด้วย ในขั้นนี้ผู้สอบจะฟังแล้วเขียนประโยคหรือวลีที่ได้ยิน

2.3) ผู้สอนอ่านข้อความทั้งหมดด้วยความเร็วปกติอีกครั้งเพื่อให้ผู้สอบได้ ตรวจทานสิ่งที่เขียนไว้เดิมส่วนที่ขาดตกบกพร่องให้สมบูรณ์

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538) การวัดผลและประเมินผลทักษะการฟัง หมายถึง การวัดและประเมินความสามารถในการฟังเสียง ภาษาอังกฤษ และความสามารถที่จะเข้าใจข้อความที่ได้ฟัง มีวิธีวัดได้หลายวิธีทั้งวิธีวัดทางตรงและวิธีวัดโดยใช้แบบทดสอบที่เหมาะสมกับผู้เรียนหรือที่ผู้สอนต้องการวัด เช่น วัดจากความเข้าใจจากการฟัง การออกเสียงคำ หรือวัดจากทัศนคติต่อเรื่องที่ฟัง

ฐปทอง กว้างสวัสดิ์ (2549) กล่าวสรุปได้ว่าการทดสอบการฟังในชั้นก่อนพูด และชั้นเริ่มต้นใช้ภาษาเน้นให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์และข้อความสั้น ๆ ที่สำคัญที่นำไปสู่การเดาความหมาย เริ่มต้นด้วยภาษาที่ผู้เรียนคุ้นชิน เช่น Good morning, How are you? Once upon a time เป็นต้น

ฤทัยรัตน์ ศรีพวงมาลัย (2561) การฟัง คือ การได้ยินเรื่องราวต่าง ๆ หรือรับสารผ่านทางหูจากผู้พูดโดยตรงหรือผ่านทางสื่ออุปกรณ์ทางเสียงต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการคิด ตีความ วิเคราะห์ความหมายจากการได้ฟังให้เข้าใจ เพื่อจับใจความสำคัญของสารและสามารถนำสารที่ได้ฟังไปปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายของการฟังได้ถูกต้อง ดังนั้น ผู้สอนควรจะมีการใช้ภาษาที่ง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน หรือมีสื่อการสอนจากอินเทอร์เน็ต Youtube เช่น Podcast, audio track หรือเพลง เป็นต้น

Hubbard (1983) จำแนกการทดสอบการฟังภาษาอังกฤษออกเป็น 2 ชนิด คือ

1) การทดสอบการฟังที่แท้จริง (Pure listening test) เป็นการทดสอบ การฟัง และการจำแนกเสียงของคำที่ได้ยิน เช่น

1.1) การทดสอบจำแนกเสียงโดยใช้การเทียบเสียง
1.2) การทดสอบจำแนกเสียงโดยวัดการฟังเสียงเน้นหนัก (Stress) ในคำและประโยค

1.3) การทดสอบการฟังระดับเสียงสูงต่ำในประโยค

2) การทดสอบความเข้าใจในการฟัง (Listening comprehension test) เป็นการทดสอบความเข้าใจในสิ่งที่ฟัง เช่น การฟังเสียงและตอบคำถาม เป็นต้น ซึ่งสรุปการทดสอบความเข้าใจในการฟังไว้ ดังนี้

- 2.1) ฟังข้อความทั้งหมด 1 ครั้ง จบแล้วให้ฟังประโยคที่อ่านครั้งเดียวแล้วให้ผู้เรียนบอกว่าถูกหรือผิดจากข้อความที่ฟัง
- 2.2) ฟังข้อความ 1 ครั้ง จบแล้วมีคำถามพร้อมคำตอบที่เป็นตัวเลือก นักเรียนเลือกตอบที่ถูกต้องที่สุด
- 2.3) ฟังข้อความแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับข้อความนั้น ๆ สำหรับผู้เริ่มเรียนคำถามอาจเป็นภาษาแม่
- 2.4) แจกแผนที่ของสถานที่ เช่น ถนน เมือง หรือรถไฟใต้ดิน พร้อมทั้งบอกจุดเริ่มต้นในแผนที่ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนฟังการบอกวิธีไปให้ถึงจุดหมายปลายทาง แล้วผู้เรียนทำเครื่องหมายว่าจุดหมายปลายทาง คือ ที่ไหนในแผนที่
- 2.5) ฟังข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เช่น อุณหภูมิของอากาศในแต่ละภาค หรือหมายเลขของผู้เล่นในทีมเบสบอล หรืออื่น ๆ แล้วกรอกข้อมูลหรือทำเครื่องหมายลงในตาราง
- 2.6) สมมติให้ผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์จากนั้นสรุปข้อความจากสิ่งที่ได้ยิน เช่น รถไฟขบวนใดที่จะพาไปสู่จุดหมายปลายทางตรงตามเวลา หรือรถไฟขบวนใดที่ผู้เรียนจะพลาด เป็นต้น
- 2.7) การจดโน้ตสามารถใช้กับผู้เรียนในระดับสูงได้
- 2.8) การเขียนตามคำบอก เดิมใช้กับภาษาแม่เพื่อตรวจสอบว่าสะกด และใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้องหรือไม่และการบอกให้เขียนจะพูดประโยคอย่างช้า ๆ ไม่เป็น

Cohen (1964) กล่าวถึง การวัดผลการฟังไว้สรุปได้ว่าการวัดผลการฟังมีหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับผู้สอนว่าจะเลือกใช้วิธีใดที่เหมาะสมกับผู้เรียน ดังนี้

- 1) ฟังเพื่อแยกเสียง (Discrimination of Sounds) เป็นการทดสอบการฟังเพื่อแยกแยะเสียงที่แตกต่างกัน เช่น แยกความหมายที่ต่างจากพวก อาจเป็นคำศัพท์หรือประโยค แยกความเหมือนและความต่างของประโยคที่ได้ฟัง และฟังเพื่อบ่งบอกความรู้สึกของน้ำเสียงผู้พูด

2) ฟังเพื่อแยกไวยากรณ์ (Listening for Grammatical distinctions) เป็นการฟังประโยคเพื่อแยกแยะไวยากรณ์ เช่น แยกว่าเป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์

3) ฟังคำศัพท์ (Listening for Vocabulary) เป็นการฟังคำศัพท์แล้วทำท่าทาง เช่น คำสั่งต่าง ๆ

4) ฟังเพื่อความเข้าใจ (Unitary Comprehension) เป็นการฟังเพื่อทดสอบความเข้าใจ เช่น ฟังแล้วตอบคำถามเลือกคำตอบที่เหมาะสมกับบทสนทนา

Flowerdew & Miller (2005) ได้กล่าวถึง การทดสอบและการประเมินการฟังว่ามีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบบทดสอบวัดความสามารถและจัดระดับความรู้ (Proficiency and Placement Test) เป็นการทดสอบเพื่อวัดและประเมินความสามารถทางด้านภาษาของผู้เรียนในวิชาเฉพาะเจาะจง ผู้สอนจึงต้องออกแบบแบบทดสอบที่เหมาะสมกับการฟังแต่ละรูปแบบ มีคำถามที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการฟังหลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างต่อไปนี้

การเขียนตามคำบอก (Dictation) คือ วิธีการทดสอบที่ผู้สอนอ่านเรื่องที่มีความยาวประมาณ 150 คำ ให้ผู้เรียนฟังทีละประโยคหรือวลี ผู้เรียนเขียนประโยคหรือวลีที่ได้ยิน ซึ่งการทดสอบประเภทนี้นิยมใช้เป็นการทดสอบความสามารถทางภาษาของผู้เรียน การเขียนตามคำ

บอกแบบเติมคำ (Partial Dictation) คือ วิธีการทดสอบที่ผู้เรียนได้รับแบบทดสอบที่ละเว้นข้อความส่วนใหญ่ไว้ แล้วฟังเรื่องหรือเนื้อหาจนจบเต็มเพื่อให้ผู้เรียนเติมคำหรือวลี ลงในช่องว่างให้ได้เนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ การฟังเรื่องแล้วตอบคำถาม (Text with Questions) คือ วิธีการทดสอบที่ให้ผู้เรียนฟังบทสนทนาที่ผู้สอนอ่านหรือการฟังจากแถบบันทึกเสียงแล้วทำแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (multiple-choices test) การตอบสนองต่อประโยคที่ได้ยิน (Responding to Statement) คือ วิธีการทดสอบที่ผู้เรียนฟังประโยคหรือคำถามแล้ว ตอบสนองต่อสิ่งที่ได้ยินโดยการเลือกคำหรือรูปภาพ ระบุว่าประโยคหรือคำถามที่ได้ฟังนั้นถูกหรือผิด หรือตอบสนองด้วยคำตอบแบบสั้น ๆ

การตอบคำถามถูก-ผิดแบบสามตัวเลือก (Three Choices True False) คือ วิธีการทดสอบที่พัฒนามาจากแบบทดสอบประเภทเลือกคำตอบแบบถูก-ผิด (true or false test) โดยเพิ่มการแสดงความคิดเห็น หรือการเพิ่มตัวเลือก “ไม่ได้รับไว้” การเติมคำจากการฟังแถบบันทึกเสียง (Recorded Cloze) คือ วิธีการทดสอบ

ที่ให้ผู้เรียนฟังเทปหรือแถบบันทึกเสียง ซึ่งในทุก ๆ คำที่ 15 จะถูกแทนที่ด้วยเสียงสัญญาณอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คำหรือวลีจากเรื่องและมีการหยุดระหว่างประโยค เพื่อให้ผู้เรียนเติมคำหรือวลีให้เนื้อเรื่องสมบูรณ์

กล่าวโดยสรุป คือ ทักษะการฟัง หมายถึง การรับสารจากสื่อหรือสิ่งที่ได้ยิน สำหรับการฟังภาษาอังกฤษนั้นมีกิจกรรมและขั้นตอนที่หลายหลาย เช่น การเขียนตามคำบอก (Dictation) การตอบคำถามถูก-ผิดแบบสามตัวเลือก (Three Choices True False) และการการประเมินทักษะการฟังมีหลากหลายวิธีสามารถประเมินได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อความหรือคำที่สื่อออกไป ซึ่งผู้สอนนั้นต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินให้ชัดเจน และวัดประเมินผลให้ตรงกับความสามารถของผู้เรียน ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการฟังตามแนวคิดของ Cohen (1964) เป็นการฟังเพื่อแยกเสียง แยกไวยากรณ์ คำศัพท์ และการฟังเพื่อความเข้าใจ

5.2) การประเมินทักษะการพูด

มีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึงการประเมินความสามารถในการพูดไว้ ดังนี้

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการพูดสามารถทำได้ 6 วิธี ดังนี้

1) ให้นักเรียนดูรูปภาพ หรือวีดิทัศน์แล้วอธิบายโดยใช้คำศัพท์และโครงสร้างที่เรียนแล้วและให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับภาพเรื่อง เพศ วัย วุฒิ สถานภาพทางสังคม อาชีพ สภาพแวดล้อม สีหน้า น้ำเสียง อากัปกริยา และความรู้สึกตลอดจนให้ข้อสังเกตผู้ที่เกี่ยวข้อง คุุสนทนาในภาพหรือวีดิทัศน์

2) ให้สนทนาเป็นคู่ ๆ โดยกำหนดสร้างสถานการณ์ให้

3) ให้บันทึกตารางเวลาทำงาน แล้วนัดประชุมครั้งต่อไป

4) ให้อ่านงานเพื่อน ๆ ในชั้นหลังจากสำรวจว่ากิจกรรม

ที่เพื่อน ๆ ทำมากที่สุดในวันอาทิตย์

5) ให้สัมภาษณ์เป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม

6) ให้เล่าเรื่องโดยใช้จินตนาการของตนเองหรือจาก

ประสบการณ์จริง

ฐปทอง กว้างสวัสดิ์ (2549) กล่าวสรุปไว้ว่า การวัดผล และประเมินผลทักษะการพูด มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ คือ ความคล่องในการใช้ ภาษาพูด (Fluency) ความสามารถในการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ (Comprehensibility) ปริมาณ ของข้อมูลที่สื่อสารได้ (Amount of Communication) คุณภาพของข้อความที่สามารถ นำมาสื่อสารได้ (Quality of Communication) และความพยายามในการสื่อสาร (Effort of Communication) ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 เกณฑ์การวัดผลประเมินผลทักษะการพูด

ระดับคะแนน	เกณฑ์การพิจารณา
ระดับ 1 0-2 คะแนน	ไม่สามารถทำกิจกรรมที่กำหนดได้ - ออกเสียงผิดทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมด - พูดเป็นคำ ๆ ขาดความต่อเนื่องจนสื่อสารความไม่ได้
ระดับ 2 3-4 คะแนน	ทำกิจกรรมที่กำหนดไม่ได้ผลเนื่องจาก - ออกเสียงผิดบ่อยครั้งมาก - ใช้คำศัพท์ในวงจำกัดและใช้ไวยากรณ์ผิดเป็นส่วนใหญ่ - พูดขาดความต่อเนื่องและเข้าใจยาก
ระดับ 3 5-6 คะแนน	ทำกิจกรรมที่กำหนดได้บ้าง แต่ยังไม่ดีเท่าที่ควรเนื่องจาก - ออกเสียงผิดบ่อยครั้งเพราะได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่ - ใช้คำศัพท์ในวงจำกัด ใช้ไวยากรณ์ผิดและไม่สามารถพูดใหม่ (Paraphrase) ให้เข้าใจได้ - หยุดคิดนานในขณะที่พูดทำให้ผู้ฟังต้องใช้ความอดทนในการรอฟัง
ระดับ 4 7-8 คะแนน	ทำกิจกรรมที่กำหนดได้แต่ยังมีข้อบกพร่องอยู่บางเนื่องจาก - ออกเสียงผิดเป็นบางครั้ง เพราะได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่ - ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดบ้าง แต่ยังสามารถสื่อความหมายได้ - หยุดคิดในขณะที่พูดบ้าง แต่ไม่ทำให้การสนทนาขาดตอน

ตาราง 3 (ต่อ)

ระดับคะแนน	เกณฑ์การพิจารณา
ระดับ 5 9-10 คะแนน	ทำกิจกรรมที่กำหนดได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ โดย - พูดให้เข้าใจได้ง่ายแม้จะมีสำเนียงจากภาษาแม่ - ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ได้อย่างเหมาะสมสามารถอธิบายหรือพูดใหม่ (Paraphrase) ได้เมื่อจำเป็น - สนทนาได้อย่างต่อเนื่องเหมาะสมกับสถานการณ์และอาจมีการหยุด

ที่มา : ฐปทอง กววงสวัสดิ์ (2549)

ตาราง 4 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับคะแนน	4	3	2	1	น้ำหนัก ความสำคัญ	คะแนน รวม
ประเด็น การประเมิน						
ความถูกต้อง ด้านเนื้อหา	สื่อสารได้ตรงประเด็น เนื้อหาถูกต้อง ตามหัวข้อที่กำหนด ออกเสียงถูกต้องใช้ศัพท์สำนวนโครงสร้างภาษาถูกต้อง	สื่อสารได้ตรงประเด็น เนื้อหาถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่ ออกเสียงได้ถูกต้อง	สื่อสารได้ตรงประเด็นเป็นบางส่วนเนื้อหาและการออกเสียงถูกต้องเป็นบางส่วน	สื่อสารได้เนื้อหาน้อย ออกเสียงไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	3	12
ความสามารถ ในการพูด	พูดได้คล่องแคล่วพูดเป็นธรรมชาติ ประสานสายตากับผู้ฟังมีการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางอย่างเหมาะสม	พูดได้คล่องแคล่วพูดเป็นธรรมชาติ ประสานสายตากับผู้ฟังมีการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางบ้างเล็กน้อย	พูดได้คล่องแคล่วแต่ไม่เป็นธรรมชาติ ประสานสายตากับผู้ฟังน้อย	พูดเหมือนท่องจำมีการประสานสายตากับผู้ฟังบ้างเป็น ระยะ	2	8
รวม					5	20

นิภาพร บุญกุลศล (2557) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกของผู้พูดเพื่อให้บุคคลอื่นได้รับรู้และเข้าใจ จุดมุ่งหมายของตนเอง และการฝึกพูดนั้นควรมีความรู้ในระบบภาษา สามารถออกเสียงพยัญชนะเสียงเน้นหนักระดับเสียงสูงต่ำ และสามารถนำคำศัพท์ผูกเป็นประโยคถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้ฟังเข้าใจได้

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2559)

ได้อธิบายว่า การอ่านเป็นการเรียนรู้กระบวนการถอดรหัส (Coding) และเมื่อคนเราพัฒนาถึงความสามารถได้ในระดับหนึ่งประโยชน์ของมันจะกลายเป็นผลที่เอื้อให้อ่านได้มากขึ้นเรื่อย ๆ นั่นคือ การอ่านจะช่วยให้สมองเราเก็บข้อมูลได้เพิ่มขึ้น

Carroll (1982) ได้ให้แนวทางการให้คะแนนการพูดไว้ ดังนี้

- 5 คะแนน พังคำถามแล้วตอบได้ถูกต้องให้รายละเอียดได้ไม่ติดขัด
 - 4 คะแนน พังคำถามแล้วตอบได้ถูกต้องให้รายละเอียดได้เมื่อถามต่อ
 - 3 คะแนน พังคำถามแล้วตอบมีความลังเลไม่ตอบทันที
 - 2 คะแนน พังคำถามแล้วตอบผิดในครั้งแรกแต่แก้ไขให้ถูกต้องได้
 - 1 คะแนน พังคำถามแล้วตอบผิดและตะกุกตะกักแต่แก้ไขได้บ้าง
 - 0 คะแนน พังคำถามแล้วไม่เข้าใจคำถามและไม่พูดเลย
- กล่าวโดยสรุป การประเมินทักษะการพูดนั้น ต้องสื่อสารกับบุคคลอื่น เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารให้ตรงตามความหมายและความต้องการ รวมถึงเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง สามารถออกเสียงใช้สำเนียง สำนวน และถ้อยคำได้ถูกต้อง รวมถึงความคล่องแคล่วและความเข้าใจในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษของคำ ประโยคและเนื้อเรื่อง ซึ่งในงานวิจัยในครั้งนี้จะใช้เกณฑ์การประเมินทักษะจากการพูดออกเสียง ใช้สำเนียง สำนวน และถ้อยคำได้ถูกต้อง รวมถึงความคล่องแคล่วและความเข้าใจในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษของคำ ประโยคและเนื้อเรื่อง และการประเมินจากการสอบการพูดปากเปล่า (Oral test) จำนวน 1 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ มีเวลาเตรียมตัว 5 นาที และสอบพูดใช้เวลา 3 นาที

5.3) การประเมินทักษะการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญในการศึกษาทุกระดับ เนื่องจากการเรียนวิชาต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียนต้องใช้ทักษะการอ่านเป็นสื่อในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการเรียนภาษาเพราะผู้เรียนมีโอกาสใช้ทักษะ การฟัง การพูด และการเขียนน้อยกว่าทักษะการอ่าน ดังนั้น การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำไปสู่การแสวงหาความรู้ทั้งปวง มีนักการศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัยได้เสนอแนวทางการประเมินผลการอ่านในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538) ได้เสนอแนวทางการประเมินผลการอ่าน โดยกำหนดเป็นเกณฑ์การประเมินสามารถในการอ่าน กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อยและเกณฑ์ที่กำหนดตามความสามารถรวมในการรับสาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) การประเมินความสามารถทางภาษาที่เป็นเกณฑ์แบบย่อย ได้แก่
 - 1.1) ความรู้ในด้านศัพท์ หมายถึง ความเข้าใจคำศัพท์และสำนวนต่าง ๆ
 - 1.2) ความรู้ในด้านไวยากรณ์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำสรรพนาม ความเชื่อมโยงเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบทที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง การเชื่อเชิญ หรือการขออนุญาต เป็นต้น
- 2) การประเมินความสามารถทางการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบรวม ได้แก่
 - 2.1) ความสามารถในการเรียบเรียงความ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจบทอ่านและสามารถตอบคำถามที่ให้โดยเรียบเรียงเป็นถ้อยคำใหม่ให้ได้ใจความเดิม หรือสามารถตอบคำถามแบบเลือกตอบ และแบบเรียงลำดับข้อความได้
 - 2.2) ความสามารถในการอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด หมายถึง ความสามารถในการโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าเป็นรายละเอียดสนับสนุนหรือเป็นรายละเอียดที่ขัดแย้ง เพื่อให้ข้อมูลตรงกันข้ามตลอดทั้งเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดต่าง ๆ

2.3) ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

หมายถึง การระบุแก่นของเรื่อง หัวเรื่องและใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

2.4) ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน

ความสัมพันธ์ของเนื้อความ และสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา หมายถึง การใช้ความรู้ด้านศัพท์ ไวยากรณ์ความเข้าใจสิ่งที่อ่าน และความรู้เกี่ยวกับลีลาภาษาที่ใช้ในบทอ่านเป็นตัวกระตุ้น วิเคราะห์ประเมิน และสรุปบทอ่านว่าเป็นสารประเภทใด ใช้ลีลาภาษาแบบเป็นทางการหรือไม่ เข้าใจเจตนาทัศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่ สามารถวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้นได้ ตลอดจนสามารถประเมินบทอ่านได้ว่ามีความชัดเจนเข้าสู่ประเด็นอย่างตรงไปตรงมา และใช้ภาษาได้กระชับความสามารถในระดับนี้เป็นระดับสูงซึ่งต้องอาศัยความรู้ในระดับต้น ๆ เป็นพื้นฐาน

การกำหนดระดับความสามารถข้างต้นเป็นลำดับขั้นตอนที่ขึ้นต่อกัน และสามารถกำหนดความสามารถตามเกณฑ์โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่าเป็นระดับดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ไม่มีความสามารถ

ระดับ 2 หมายถึง มีความสามารถน้อย

ระดับ 3 หมายถึง มีความสามารถพอประมาณ

ระดับ 4 หมายถึง มีความสามารถมาก

ระดับ 5 หมายถึง มีความสามารถยอดเยี่ยม

Finocchiaro & Sako (1983) ได้เสนอแนวทางการประเมินผล
การอ่าน โดยใช้แบบทดสอบ ดังนี้

1) แบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) ได้แก่ แบบทดสอบความเรียงที่ให้ผู้เรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน โดยเขียนคำตอบเป็นประโยคยาว ๆ หรือข้อความยาว ๆ

2) แบบทดสอบปรนัย (Objective Test) ได้แก่ แบบทดสอบแบบเลือกตอบแบบถูกผิดแบบจับคู่ และแบบเติมคำ เป็นต้น นอกจากนี้ในการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านควรครอบคลุมถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1) การวัดความหมายคำศัพท์โดยการเดาคำศัพท์จากบริบทที่อยู่รอบ ๆ เพื่อให้ได้ความหมายที่ถูกต้องและเหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

- ที่อ่าน
- 2.2) การวัดใจความหลัก หรือใจความสำคัญของเรื่อง
- 2.3) การวัดรายละเอียดในเรื่องที่อ่าน
- 2.4) การวัดการสรุปเรื่อง และตีความที่ปรากฏโดยนัย หรือเรื่องที่ไม่ปรากฏอยู่ในข้อความ
- 2.5) การวัดอารมณ์ ความรู้สึก และเจตนาของผู้เขียน
- 2.6) การวัดความสัมพันธ์ของข้อความ หรือประโยค ที่ปรากฏในเรื่อง
- 2.7) การวัดโครงสร้างของประโยคโดยการแปลความ ของประโยค หรือโดยการกำหนดมาให้ 1 ประโยคแล้วเลือกประโยคเทียบเคียงที่มีความหมาย ตรงกับประโยคที่กำหนดให้
- Madsen (1995) กล่าวถึงการพัฒนาความสามารถในการอ่าน สำหรับผู้เรียนระดับพื้นฐาน และระดับสูงไว้ ดังนี้
- 1) ระดับพื้นฐาน การทดสอบความเข้าใจทางการอ่าน อาจทดสอบได้ ดังนี้
- 1.1) การใช้รูปภาพ (Pictures Cues) ได้แก่ การนำเสนอ รูปภาพแล้วให้ผู้อ่านตอบคำถามจากภาพที่กำหนด ซึ่งอาจตอบในลักษณะการตอบถูกผิด หรือการเลือกตอบจากตัวเลือกก็ได้
- 1.2) การใช้วลี หรือประโยค (Phrase and Sentence Cues) ส่วนใหญ่ใช้กับเริ่มเรียนภาษา โดยการกำหนดวลี หรือประโยคที่เป็นความจริงและไม่จริง ให้ผู้อ่านตัดสินใจจากสิ่งที่อ่านว่าเขียนถูกหรือไม่ เช่น “The sun sets in the east. T F” หรือ การจับคู่ระหว่างวลีกับประโยค ซึ่งมีหลักในการตั้งประโยคคำถาม ดังนี้
- 1.2.1) ไม่ควรกำหนดคำตอบที่ผู้ตอบสามารถตอบได้ โดยไม่ได้ใช้ทักษะทางภาษาในการอ่าน เช่น การถามถึงรายละเอียดในเรื่องที่ผู้อ่านไม่มีความรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถตอบคำถามได้ทั้ง ๆ ที่เข้าใจประโยคที่อ่าน
- 1.2.2) ไม่ควรใช้คำถามที่มีเนื้อหาทำให้เกิดความลำเอียง เช่น การถามในเรื่องที่ผู้อ่านบางคนมีความรู้ดีสามารถตอบได้
- 1.2.3) การกำหนดตัวเลือกในโจทย์แบบมีตัวเลือก ต้องชัดเจนไม่กำกวม

1.3) การทดสอบความเข้าใจบทอ่านโดยการให้ตอบถูกผิด และการจับคู่วลี หรือประโยคกับรูปภาพ และตอบคำถามจากบทอ่าน

2) เทคนิคการทดสอบการอ่านสำหรับผู้อ่านขั้นสูง

2.1) การทดสอบโดยใช้คำตอบที่มีตัวเลือก (Standard Multiple-choice) เหมาะกับการใช้ถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านในทุก ๆ 35-37 คำ สำหรับบทอ่านที่มีความยาวประมาณ 100-300 คำ บทอ่านที่เหมาะสมกับผู้อ่านขั้นพื้นฐานควรมีความยาวประมาณ 100-200 คำ สำหรับผู้อ่านขั้นสูงควรมีความยาวประมาณ 150-300 คำ ในการตั้งคำถามควรตั้งประมาณ 3-4 คำถาม ในทุก ๆ 100 คำ หรือจะถามมากกว่านั้นก็ได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในการถามของผู้ถาม และเนื้อหาเรื่องที่อ่านจะมีรายละเอียดให้ถามได้เพียงใด คำถามที่ใช้อาจเป็นทั้งในลักษณะที่ผู้อ่านสามารถหาคำตอบจากเนื้อหาในบทอ่าน และการหาคำตอบที่ต้องบูรณาการความคิดหรือข้อความที่อ่านหลาย ๆ ข้อความมาประกอบกันเป็นการถามแบบให้สังเคราะห์สิ่งที่ได้จากการอ่าน หรือคำถามที่นักเรียนต้องใช้การสรุปอ้างอิงจากสิ่งที่อ่าน โดยทั่วไปผู้อ่านระดับกลางจะใช้เวลาการอ่าน และการตอบคำถามโดยเฉลี่ยประมาณข้อละ 1 นาที แต่นักเรียนที่อ่านช้าจะต้องใช้เวลามากเป็นสองเท่า ในการทำข้อสอบผู้อ่านมักจะใช้เวลาทั้งหมดที่กำหนดให้ในการทำข้อสอบ ในการพัฒนาข้อสอบจึงต้องมีการนำไปลองใช้และประมาณเวลาที่เหมาะสมโดยการสอบถามเป็นระยะ ๆ ว่ามีผู้ใดทำเสร็จแล้วบ้าง โดยให้ผู้ทำข้อสอบยกมือ เมื่อมีผู้ทำเสร็จประมาณร้อยละ 80 ก็นับว่าเวลานั้นเป็นเวลาที่เหมาะสม

2.2) การทดสอบโดยใช้แบบโคลสมีตัวเลือก (Multiple-choice Cloze) ได้แก่ แบบทดสอบที่มีการตัดคำบางคำออกไป และกำหนดตัวเลือกเป็นคำตอบให้แบบทดสอบแบบนี้ข้อจำกัดอยู่ที่มีบางคนแย้งว่าในการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้น แม้จะไม่ได้อ่านคำบางคำผู้อ่านก็สามารถเข้าใจเรื่องในภาพรวมได้ แต่บางคนก็ให้เหตุผลว่าการทดสอบแบบนี้ ยังใช้ทดสอบได้ดี เพราะในทุก ๆ ประโยคต้องมีข้อมูลที่จะชี้ให้เห็นสิ่งที่กล่าวถึงอย่างเฉพาะเจาะจง

จากแนวทางการวัดประเมินผลทักษะการอ่าน สรุปได้ว่าการประเมินผลการอ่านนั้นผู้สอนสามารถออกข้อสอบได้ทั้งแบบทดสอบอัตนัย และแบบทดสอบปรนัย โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสม และครอบคลุมเนื้อหาหลาย ๆ ด้าน เช่น การถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนเพื่อจับใจความสำคัญ การเข้าใจรายละเอียด การระบุความหมาย การสรุปความจากเรื่องที่อ่าน โดยประเมินจากคะแนนที่ได้จาก

ทำข้อสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีลักษณะข้อสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

5.4) การประเมินทักษะการเขียน

นักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัย ได้กล่าวถึงการประเมินทักษะในการเขียนไว้ ดังนี้

สุดศิริ ศิริคุณ (2543) การวัดและประเมินผลความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษจะเน้นการวัดและประเมินจากองค์ประกอบที่สำคัญทางภาษา ได้แก่ เนื้อหา การเรียบเรียงความคิด การใช้ไวยากรณ์ คำศัพท์ และกลไกในการเขียน และมีการเสนอเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมการตรวจงานเขียนมากที่สุด การตรวจให้คะแนนงานเขียนภาษาอังกฤษสามารถทำได้ 3 รูปแบบ คือ

1) การตรวจโดยการวิเคราะห์ (Analytic Method)

เป็นการตรวจโดยการแยกคะแนนเป็นส่วน ๆ ตามองค์ประกอบของการเขียนภาษาอังกฤษ การกำหนดน้ำหนักของคะแนนของแต่ละองค์ประกอบขึ้นอยู่กับระดับความสามารถของผู้เรียน

2) การตรวจโดยอาศัยความประทับใจ (Impression Method)

เป็นการตรวจที่ใช้ความรู้สึกของผู้ตรวจเป็นเครื่องตัดสิน

3) การตรวจโดยภาพรวม (Holistic Method)

จะเน้นความสำคัญของการสื่อความหมายข้อผิดพลาดด้านกลไกที่เป็นจุดย่อย ๆ และรบกวนการสื่อสารเพียงเล็กน้อยจะถูกหักคะแนนน้อยมาก

บุญเรือน จันทร์โต (2546) กล่าวว่า การประเมินผลการเรียนของนักเรียนวัดได้จากการที่นักเรียนสามารถใช้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่คล้ายกับสถานการณ์ในบทเรียน วิธีการประเมินผลประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) และการประเมินผลทั้งภาคปฏิบัติและภาคทฤษฎี เช่น การเขียนบรรยายภาพด้วยประโยคง่าย ๆ ได้ การเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่างได้ การเขียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ สถาบันภาษาอังกฤษ

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) กล่าวว่า การเขียน คือ กระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนออกมา โดยใช้สัญลักษณ์ตัวอักษรซึ่งผู้เขียนจะต้องเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบ และถูกต้องตามโครงสร้างของการเขียน เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าการเขียนคือการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วยข้อความที่เป็นลายลักษณ์อักษร มีจุดมุ่งหมาย

เพื่อถ่ายทอดความคิดของผู้ส่งสาร และผู้เขียนไปสู่ผู้รับสาร ผู้อ่านมีการเขียนได้ถูกต้อง ทั้งในด้านการใช้คำศัพท์ การสะกดตัว การใช้เครื่องหมายวรรคตอน แบบแผน แบบสร้าง ตามภาษานิยมของเจ้าของภาษา การสอนเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนตามเจ้าของภาษา มิใช่เพื่อสื่อสารเต็มรูปแบบ แต่จะเป็น การฝึกทักษะการเขียนอย่างเป็นระบบถูกต้อง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการเขียน เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในระดับสูงต่อไป ดังนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงให้มากที่สุด คือ ต้องให้นักเรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) และเนื้อหา (Content) อย่างเพียงพอที่จะเป็นแนวทางให้นักเรียนสามารถคิดและเขียนได้

Valette (1977) ได้เสนอเกณฑ์การตรวจงานเขียน

แบบมีการแนะแนวทาง (Directed Composition) จากคะแนนเต็ม 5 คือ ให้ 2 คะแนน หากเขียนข้อความได้เหมาะสมกับรูปภาพหรือเนื้อหาที่กำหนดในกรณีที่ใช้ไวยากรณ์ และคำศัพท์ได้ถูกต้องแม้จะสะกดผิดบ้าง ได้บวก 3 คะแนน หรือได้บวก 2 คะแนน ถ้าอ่านเข้าใจได้แต่ใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ผิดบ้าง หรือได้บวก 1 คะแนน ถ้าเจ้าของภาษา ยังอ่านเข้าใจได้ยาก ในกรณีที่เป็นแบบทดสอบแบบมีตัวแนะให้เขียน (Written cue) ที่ให้เติม ข้อมูล ในแบบฟอร์มต่าง ๆ อาจให้ 1 คะแนน สำหรับแต่ละช่องที่เติมได้ถูกต้อง

Reid (1993) กล่าวว่า โดยพื้นฐานมีเกณฑ์ในการประเมิน

งานเขียน 2 รูปแบบ คือ แบบแยกส่วน (Analytic Grading) และแบบองค์รวม (Holistic Grading) โดยทั้งสองแบบใช้ประเมินงานเขียนได้ แต่มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยการประเมิน แบบแยกส่วนแบ่งเกณฑ์การประเมินเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อวิเคราะห์ข้อดีและข้อควรปรับปรุง ในงานเขียนนั้น ๆ ส่วนการประเมินแบบองค์รวมเป็นการประเมินความสามารถในการเขียน โดยรวม โดยไม่ได้วิเคราะห์ปัญหาหรือแนะข้อควรปรับปรุง

การประเมินความสามารถในการเขียนที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าใน การจัดการเรียนรู้ต้องมีการวัดผลและประเมินผลเพื่อดูว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย ที่ตั้งไว้หรือไม่ ในการประเมินผลความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษ โดยส่วนใหญ่ จะเน้นการประเมินจากองค์ประกอบหลัก ได้แก่ เนื้อหาการเรียบเรียงไวยากรณ์การใช้ คำศัพท์และกลไกในการเขียน ในการสอนการเขียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ เพราะนอกจาก จะเขียนเพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดหรือความรู้ให้ผู้อ่านเข้าใจแล้ว ยังต้องเขียนให้ถูกต้อง ตามหลักทางภาษา หลักไวยากรณ์ และกลไกทางภาษา รวมทั้งการใช้รูปแบบและลีลาภาษา ได้อย่างเหมาะสม โดยครูผู้สอนจะต้องออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสอน

และเหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อให้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวัดขึ้นเพื่อประเมินด้านโครงสร้างไวยากรณ์ การสะกดคำและการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้คำศัพท์ และการนำเสนอเนื้อหา เป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 12 คะแนน

วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

1. ความหมายของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต

อามาณิกา พรสัมฤทธิ์ผล (2565) กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีแฮร์บาร์ต (Herbart Method) เป็นวิธีสอนที่สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างความรู้ประสบการณ์เดิมกับความรู้ประสบการณ์ใหม่ ทำให้ผู้เรียนสามารถจำแนกลักษณะสำคัญของคำศัพท์เดิมและคำศัพท์ใหม่ ทำให้สามารถสรุปมโนทัศน์ได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมีการประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างถูกต้อง

Bigge (1964) ได้สรุปว่าวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต มีวัตถุประสงค์หลักในการสอนคือ ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากความสนใจก่อนการเรียนรู้เน้นความสนใจ และความตั้งใจเป็นสำคัญเป็นสร้างความสัมพันธ์ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่และส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจัดลำดับความรู้ จากง่ายไปหายากและจากความจริงทั่วไปสู่หลักเกณฑ์หรือข้อสรุป มีแนวคิดที่ต้องการให้นักเรียนเป็นคนดีมีคุณธรรม โดยครูเป็นผู้เริ่มจัดประสบการณ์

สรุปได้ว่า วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) คือ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนเป็นอันดับหนึ่งให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ หรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวันนักเรียนจะต้องช่วยกันรวบรวมความรู้จากง่ายไปหายากอย่างเป็นระบบ และจดบันทึกไว้ และขั้นสุดท้ายเป็นการนำไปใช้โดยสรุปเอาความรู้ความเข้าใจที่ได้เรียนมาแล้วไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือใช้ในสถานการณ์อื่น

2. ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

ทฤษฎีกลุ่มนี้เน้นการรับรู้และการเชื่อมโยงของความคิด โดยมีความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความว่างเปล่า มีหลักการสำคัญ คือ

1. การเรียนรู้เกิดขึ้นโดยการทำงานของระบบประสาทภายในร่างกาย ถ้าระบบประสาทสัมผัสไม่ยอมทำงานการเรียนรู้ก็ย่อมไม่เกิดขึ้นความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลเนื่องจากสิ่งเร้าที่มาเป็นตัวเร้าและทำให้มีพฤติกรรมตอบสนองของอันจะนำไปสู่ความคิด ความรู้สึก หรือการกระทำต่าง ๆ (Pavlov, 1927; Thorndike, 1903; Watson, 1913)

2. การเรียนรู้เกิดขึ้นเนื่องจากการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า และการตอบสนองโดยมีข้อต่อ หรือสิ่งเชื่อมโยงมาเชื่อมโยงให้เกิดขึ้นระหว่างสิ่งเร้า และการตอบสนอง ตามลักษณะที่บุคคลหรือนักเรียนต้องการให้เกิดขึ้นสิ่งเร้าเพียงสิ่งเดียว อาจก่อให้เกิดปฏิกิริยาได้หลาย ๆ ลักษณะ และสิ่งเร้าหลาย ๆ ลักษณะอาจก่อให้เกิดปฏิกิริยาได้เพียงลักษณะเดียวสิ่งเชื่อมโยงจะเป็นตัวการที่ทำให้ระบบประสาทของบุคคล มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เข้ามา (Thorndike, 1903; Hull, 1943; Skinner, 1938)

วิธีการสอนของ Herbart เป็นการสอนที่มุ่งเน้นความสนใจ และความตั้งใจ เป็นสำคัญ การสอนควรเร้าให้ผู้เรียนสนใจก่อน แล้วจึงเริ่มดำเนินการสอนเพื่อให้เรียนรู้ต่อไป กระบวนการเรียนการสอนจัดเป็นอันดับตามลักษณะที่เป็นจริงของความคิดของผู้เรียน ดำเนินการสอนจากง่ายไปหายากจากใกล้ไปไกลจากสิ่งที่รู้ไปหาสิ่งที่ไม่รู้และจากความจริง ไปสู่กฎเกณฑ์ (สอนง อินละคร, 2544)

ทฤษฎีของกลุ่มนี้เน้นการรับรู้และการเชื่อมโยงความคิด (Apperception หรือ Herbartianism) นักคิดคนสำคัญในกลุ่มนี้ คือ John Locke, Wilhelm Wundt, Titchener และ Herbart ซึ่งมีความเชื่อ ดังนี้ (ทิศนา แหมมณี, 2551)

1. มนุษย์เกิดมาไม่มีทั้งความดีและความเลวในตัวเอง การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากแรงกระตุ้นภายนอกหรือสิ่งแวดล้อม (Neutral-Passive)

2. John Locke เชื่อว่าคนเราเกิดมาพร้อมกับจิตหรือสมองที่ว่างเปล่า (Tabula Rasa) การเรียนรู้เกิดจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 การส่งเสริมให้บุคคลมีประสบการณ์มาก ๆ ในหลาย ๆ ทางจึงเป็นการช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้

3. Wundt เชื่อว่าจิตมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ การสัมผัสทั้ง 5 (Sensation) และการรู้สึก (Feeling) คือ การตีความหรือแปลความหมายจากการสัมผัส

4. Titchener มีความเห็นเช่นเดียวกับ Wundt แต่ได้เพิ่มส่วนประกอบของจิตอีก 1 ส่วน ได้แก่ จินตนาการ (Imagination) คือ การคิดวิเคราะห์

5. Herbart เชื่อว่าการเรียนรู้มี 3 ระดับ คือ ขั้นการเรียนรู้โดยประสาทสัมผัส (Sens Activity) ขั้นจำความคิดเดิม (Memory Characterized) และขั้นเกิดความคิดรวบยอดและเข้าใจ (Conceptual Thinking or Understanding) การเรียนรู้เกิดจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 และสั่งสมประสบการณ์หรือความรู้เหล่านี้ไว้ การเรียนรู้นี้จะขยายขอบเขตออกไปเรื่อย ๆ เมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่

เพิ่มขึ้น โดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเข้าด้วยกัน (Apperception)

6. Herbart เชื่อว่าการสอนต้องเริ่มจากทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเสียก่อนจึงเสนอความรู้ใหม่ต่อไป ควรจะช่วยให้ผู้เรียนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่จนได้ข้อสรุปที่ต้องการแล้วจึงให้ผู้เรียนนำข้อสรุปที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับปัญหาหรือสถานการณ์ใหม่ ๆ

อุบลรัตน์ เพ็งสกลิต (2554) กล่าวว่าในการจัดการศึกษาจึงควรจะเริ่มจากการทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนก่อนแล้วนำเสนอความรู้ใหม่ การเรียนรู้นั้นเกิดจากการได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สังเกตประสบการณ์และความรู้ การเรียนรู้จะขยายขอบเขตออกไปเรื่อย ๆ เมื่อได้รับประสบการณ์ความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นโดยการผ่านกระบวนการเชื่อมโยงและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเข้าด้วยกัน

สรุปทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนของแฮร์บาร์ต เป็นทฤษฎีที่เน้นการรับรู้และเชื่อมโยงความคิด เริ่มจากการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเสียก่อนแล้วจึงเสนอความรู้ใหม่ต่อไป การเรียนรู้เกิดจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สังเกตประสบการณ์ไว้ การเรียนรู้จะขยายขอบเขตออกไปเรื่อย ๆ เมื่อบุคคลได้รับความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นโดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยง จะเกิดการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต

ศิวพร ชีรลदानนท์ (2556) กล่าวถึงหลักการจัดการสอนตามวิธีการสอนของแฮร์บาร์ตไว้ ดังนี้

1. การจัดให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากต่อการเรียนรู้
2. การช่วยให้ผู้เรียนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ดี

สรุปได้ว่าหลักการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแฮร์บาร์ต (Herbart Method) มีลักษณะการสอนที่เน้นความสนใจและความตั้งใจของนักเรียนเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มีการดำเนินการสอนจากง่ายไปหายาก จากสิ่งที่รู้ไปหาสิ่งที่ ไม่รู้จากใกล้ไปไกล โดยเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5

กระบวนการเชื่อมโยง และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เข้าด้วยกันตามขั้นตอนการสอน 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นนำ (Preparation) เป็นขั้นตอนของการเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ครูจะต้องทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนให้ประสานกับความรู้ใหม่
2. ขั้นสอน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูดำเนินการสอนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามบทเรียน
3. ขั้นเชื่อมโยง (Association) เป็นขั้นตอนต่อจากการสอนของครูเมื่อครูสอนจบบทเรียนแล้ว ครูต้องทบทวนความรู้ที่นักเรียนเรียนไปแล้ว และนำความรู้ใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมด้วยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างและคล้ายคลึงกันระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่
4. ขั้นสรุป (Generalization) เป็นขั้นที่นักเรียนเข้าใจบทเรียนกว้างขึ้น ครูและนักเรียนจะต้องช่วยกันรวบรวมความรู้จากขั้นตอนที่ 1-4 ตามลำดับจากง่ายไปหายากอย่างเป็นระบบ และจดบันทึกไว้

บอร์ดเกม

1. ความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมถือเป็นสื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ที่น่าสนใจนับเป็นเกมที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการศึกษา ดังที่

ทิตนา แชมมณี (2551) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกระบวนการในการเรียนการสอนและการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนตามเป้าหมายที่ตั้งไว้จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์และการ ปฏิบัติจากประสบการณ์ตรง เนื่องจากนักเรียนได้เป็นผู้เล่นเอง อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่ช่วยเปิดโอกาส ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในครั้งนี้อย่างสูง

สฤณี อาชวานันทกุล (2559) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ใช้ความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผล และการวางแผน ไตร่ตรองตามหลักเหตุผลเพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม

รักชน พุทธรังษี (2560) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง เกมประเภทเล่นบนโต๊ะทั้งหมด อาจเล่นโดยใช้หรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์ที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ

ศิริพร ศรีจันทร์ (2562) สรุปว่าบอร์ดเกมใช้ในการเป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมอย่างมากเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ได้ง่ายในการเรียนรู้ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ นั้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม คือ สื่อการสอนในรูปแบบเกมกระดานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ ความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่น เกมผสมผสานรวมด้วย มีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมจะผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้ สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2. ประเภทของบอร์ดเกม

นักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่าบอร์ดเกม ไว้ว่าอย่างหลากหลาย ดังนี้

ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ (2544) ได้ระบุประเภทของบอร์ดเกมว่าเป็นเกมการศึกษาที่มีหลายประเภท ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นพัฒนาในด้านพุทธิพิสัยหรือความรู้ และสนองความต้องการตามธรรมชาติที่เป็นพื้นฐานของนักเรียนทั้งสิ้น

ทิตนา แคมมณี (2551) ได้มีการจัดแบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ลักษณะเกมที่ไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมที่ต้องใช้การสื่อสาร หรือการตอบคำถาม เป็นต้น
2. ลักษณะเกมการแข่งขันที่จะต้องมีการแข่งขันกันซึ่งจะต้องมีผู้แพ้และผู้ชนะ ซึ่งเกมประเภทนี้จะช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3. ลักษณะเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) ในการเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นต้องวิเคราะห์ประกอบการตัดสินใจจากข้อมูลที่มีอยู่ในมือ และได้รับผลลัพธ์เหมือนกับที่ควรจะได้จากสถานการณ์จริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ (1) การจำลองสภาพจริงที่เล่นโดยใช้กระดาน หรือที่เรียกว่าบอร์ดเกม (Board Game) เช่น เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น และ (2) เกมสถานการณ์ที่จำลองเหตุการณ์และบทบาทหน้าที่ขึ้นให้คล้ายกับสถานการณ์จริงมากที่สุด โดยผู้เล่นจะต้องรับบทบาทหรือสมมติตัวเองเป็นใครก็ตามที่สถานการณ์ในเกมกำหนดขึ้นเพื่อลงไปเล่น จริง ๆ ในสถานการณ์นั้น ๆ

สฤณี อาชวานันทกุล (2559) ได้แบ่งประเภทของเกมบอร์ด ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมประเภทครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์เนื้อหาในเกม ไม่เกี่ยวกับความรุนแรง สามารถเล่นจบได้ภายใน 60 นาที บอร์ดเกมประเภทครอบครัว จึงเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ ที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง

2. เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นบอร์ดเกม (Board Game) ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเกมที่มีความท้าทาย อาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที หรือมากกว่านั้น ปัจจุบันเกมวางแผนมีกฎกติการวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อน แต่ก็ยังคงมีความท้าทายเช่นเดิม

3. เกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Game) เกมที่ถูกรออกแบบมาสำหรับเล่น จำนวน 8-20 คน หรือมากกว่านั้น สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มากอาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่มุ่งเน้นใช้ปฏิสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

Kolumbus (2008 อ้างถึงใน วรณู จีระเดชากุล, 2551) ได้แบ่งเกมสำหรับเด็กไว้ 6 ประเภท โดยมีการนำวิธีการเล่นหรือลักษณะของเกมไปประยุกต์เป็นเกมการศึกษาสำหรับการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เกมฝึกความชำนาญ (Manipulate Game) เป็นเกมที่มีเป้าหมายประสงค์เพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมสามารถเกิดความจำจากระบบกล้านเนื้อตาจนสามารถปฏิบัติการ เคลื่อนไหวต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วว่องไว

2. เกมพัฒนาการความรู้ (Cognitive Game) เป็นเกมมุ่งพัฒนา ด้านความรู้ ความคิดของเด็กเพื่อเป็นการเสริมทักษะในบทเรียน โดยเด็กสามารถใช้ความคิด หาเหตุผล เพื่อเสริมในการเล่นเกมนของตนเองสามารถอธิบายเหตุผลได้เกมชนิดนี้จะทำให้ มองเห็นการเปลี่ยนแปลงของเด็กต่อการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

3. เกมฝึกทักษะทางด้านร่างกาย (Physical Game) เป็นรูปแบบของ เกมกีฬา ซึ่งมีอยู่มากมายหลายชนิดรวมทั้งเกมฝึกกายบริหารร่างกายโดยนำมาประยุกต์ เป็นท่าทางประกอบจังหวะเพลงการรำมวยไทยศิลปะการป้องกันตัวอย่างอื่น ๆ ได้ท่าทาง ที่ใช้กับเด็กควรเป็นท่าที่เข้าใจได้ง่าย ไม่สลับซับซ้อน

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่เด็กต้องอาศัย จินตนาการในการใช้คำพูด แต่ผลของการเล่นเกมภาษาในลักษณะนี้จะช่วยส่งเสริมให้เด็ก มีทักษะในการฟัง การจดจำ การคาดเดาหรือคาดคะเนจะเป็นการเสริมเชาวน์ปัญญา ของนักเรียนให้มีเฉลียวฉลาดมากขึ้น

5. เกมบัตรหรือทายบัตร (Card Game) เกมทายบัตรเป็นเกม ที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ ความจำสามารถแยกแยะพิจารณาและมีเหตุผล

6. เกมพิเศษอื่น ๆ (Special Game) เป็นเกมที่ผู้สอนหรือผู้นำกิจกรรม เด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเป็นครั้งคราวเพราะเกมเหล่านี้ต้องอาศัยพื้นที่ของสถานที่ และต้องการความปลอดภัยสูง เด็กที่จะเล่นต้องมีความรับผิดชอบ โดยสามารถเป็นได้ ทั้งผู้นำผู้ตาม และผู้ที่เล่นนั้นยังจะต้องอาศัยการร่วมมือกัน การเล่นอาจจะเล่นเป็นหมวดหมู่ เป็นทีมหรือทั้งกลุ่มใหญ่ก็ได้

Silverman (2013) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกม เป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. ประเภทครอบครัว (Family Games) บอร์ดเกมแบบดั้งเดิม กติกา ไม่ซับซ้อน โดยมีคะแนน และโชคของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มุ่งเน้นการวางแผน หรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกัน กับครอบครัว พี่น้อง และเพื่อน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงูเกมเศรษฐี เป็นต้น

2. ประเภทยุโรป (Euro-style Games) ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มี การใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชค เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหา ของตนเอง ตัวอย่างเกม ประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

3. ประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games) เกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ดในมือของตนเอง และจะมีการดกองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเองมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีคุณสมบัติพิเศษ ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อการดกองกลางหมด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Domino เป็นต้น

4. ประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) บอร์ดเกม ที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ต้องใช้กระบวนการตัดสินใจ การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีก ฝ่ายหนึ่ง ไม่เน้นการเสี่ยงโชคของผู้เล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกม ประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก หมากรุกหมากฮอส เป็นต้น

5. เกมประเภทวางแผน (Strategy Games) บอร์ดเกม ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบที่ต้องร่วมมือ หรือต้องแข่งขันกัน ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคิดหากลยุทธ์ เจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Avalon เกม Settlers of Catan เป็นต้น

6. เกมประเภทวางแผนที่ใช้การ์ด (Card-Based Strategy Games) เน้นการใช้การ์ดในการวางแผน เป็นการลุ่มหรือเสี่ยงโชคที่จะได้การ์ด ซึ่งจะนำมาซึ่งสิทธิพิเศษ ช่วยให้ผู้เล่นเข้ามีโอกาสชนะมากขึ้น โดยที่สามารถร่วมมือหรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้การ์ดได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders) เป็นต้น

สรุปได้ว่าบอร์ดเกมเป็นเกมที่มีหลายประเภท ซึ่งเกณฑ์การแยกประเภทนั้นก็แตกต่างกันไปตามกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแยกเกมตามวิธีการเล่น หรือทักษะที่ใช้ หรือจะเป็นในลักษณะของเกมที่จะต้องแข่งขันหรือไม่ต้องแข่งขันก็ตาม โดยประเภทที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด (เกมที่ใช้ไพ่ในลักษณะต่าง ๆ ในการเล่น) เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก

3. แนวทางการใช้บอร์ดเกมประกอบการสอน

แนวทางการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีการออกแบบที่หลากหลาย และนำไปใช้ในแต่ละระดับการเรียนรู้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2545) แนวทางการใช้เกมการศึกษา ดังนี้ เกมการศึกษาที่จัดให้กับเด็กปฐมวัย แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กรณีที่เป็นเกมใหม่เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูควรปฏิบัติดังนี้
แนะนำให้เด็กทราบว่าเกมชุดใหม่มีชื่ออะไร มีกี่ชิ้น และอะไรบ้างสาธิตหรืออธิบาย วิธีการ
เล่นเกมเป็นขั้น ๆ ตามประเภทของแต่ละชนิดให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่ม หรือ
รายบุคคลตามความเหมาะสม ขณะเด็กเล่นครูทำหน้าที่เพียงผู้เสนอแนะเมื่อเด็กเล่นเกม
แต่ละชุด เรียบร้อยแล้ว ครูตรวจสอบความถูกต้องหรือร่วมตรวจกับเพื่อน ๆ และชมเชยให้
กำลังใจให้เด็กนำเกมที่เล่นเรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่องเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนที่จะเล่น
เกมอื่นต่อไป

2. กรณีที่เด็กเคยเล่นเกมการศึกษานี้มาแล้ว ครูควรปฏิบัติ ดังนี้
จัดวางเกมที่เคยเล่นแล้วให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มจะมีเกม 1 ชุด
หรืออาจจะให้เด็กเล่นคนเดียวหมุนเวียนให้เด็กเล่นเกมใหม่และชุดเก่าจะจัดไว้เมื่อเล่นเสร็จ
แล้วให้เด็กเก็บให้เรียบร้อย และอยู่ในสภาพที่จะนำไปใช้อีก

สุมารีย์ ไชยประสพ (2558) ได้กล่าวสรุปการจัดประสบการณ์โดยใช้
เกมการศึกษาว่าครู ควรเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอสำหรับการเล่นต้องเล่นเกม
ที่มีรายละเอียดไม่มากนักไปหา เกมที่มีรายละเอียดเพิ่มขึ้นมากขึ้นตามความสนใจของเด็ก
เวลาไม่ควรใช้เวลานานเกินไปและครูต้องชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจ ความเอื้อเฟื้อ
ความร่วมมือซึ่งกันและกันให้นักเรียนได้เล่นตาม

สฤณี อาชวานันทกุล (2559) ได้ให้ความหมายไว้ว่า บอร์ดเกม คือ
เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบ
ชิ้นส่วนนั้นออกจากพื้นที่ โดยใช้การตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผลและการวางแผน
ไตร่ตรองตามหลักเหตุผล เพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดหมายปลายทางของการเล่นเกม

จิรพัฒน์ พวงจำปา (2562) ระบุว่าการใช้เกมเข้ามามีบทบาท
ในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้
ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน

เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย (2562) กล่าวว่าบอร์ดเกมเป็นนวัตกรรม
ที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกม
เป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนรู้ มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจ
จากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการศึกษาช่วง
ศตวรรษที่ 21 นี้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึง
มากที่สุดเพราะเป็นแนวการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

Silverman (2013) กล่าวว่าบอร์ดเกมว่า เดิมเป็นเกมประเภทหนึ่ง สร้างขึ้นจากการใช้กระดานวาดลวดลาย ใช้ลูกเต๋ามีการสร้างเงื่อนไขหรือกติกาให้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

นอกจากนี้ Kim, Song, & Lockee (2018) ได้กล่าวเสริมว่า บอร์ดเกม เป็นเกมที่เล่นโดยการวางหรือหยิบเคลื่อนย้าย หรือถอดชิ้นส่วนบนกระดานและมีการแข่งขัน กระตุ้นเร้าความสนใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นกฎกติกาการเลือกเกมต้องให้เหมาะสม กับวัยของนักเรียน ไม่ควรเป็นเกมที่มีความปะทะและใช้เวลานาน ๆ พยายามให้นักเรียน ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น ๆ แต่ละเกมควรคำนึงถึง ความปลอดภัยของนักเรียน เป็นหลักและผู้อสอนควรมีการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนทุกครั้งในขณะที่เล่นเกม

จากที่กล่าวมา การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา สรุปได้ว่าเตรียม อุปกรณ์ก่อนเล่น อธิบายกติกาให้ผู้เรียนทราบก่อนและมีการสาธิตวิธีการเล่น เมื่อเล่นชนะ หรือได้คะแนนต้องกล่าวชมเชยและให้กำลังใจ ครูอาจจะมีรางวัลให้เพื่อเป็นการเสริมแรง หลังจากเล่นต้องเก็บให้เรียบร้อย

4. ประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกม

ประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกมในการประกอบการเรียนการสอนมี ดังนี้

ลักตะณา เสนิฤทธิ์ (2551) ได้สรุปว่าประโยชน์ของเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน นอกจากนี้วิธีการเล่นยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปันการยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมมีความสุข

สุภาวิณี ลายบัว (2559) กล่าวว่าเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยให้เด็กแสวงหา ความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองและส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงานและเล่นร่วมกับคนอื่น และได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ช่วยในการพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลาย
6. ช่วยเร้าความสนใจ

7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ

กฎเกณฑ์

9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

รัชกร เวชวรนน (2563) ได้ระบุประโยชน์ของการเล่นเกมการเรียนรู้จำแนกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านความคิด (Thinking) ด้วยรูปแบบของบอร์ดเกมที่พบเห็น

ในปัจจุบันจะเห็นได้ชัดว่ากลไกการเล่นเกมจะมีความซับซ้อนหลากหลายระดับ เช่น ระดับที่มีความซับซ้อนน้อย ตัวอย่าง เช่น เกมอูโน่ (UNO) เกมเหมียวระเบิด (Exploding kittens) เป็นต้น ซึ่งสามารถทำความเข้าใจระบบการเล่นได้ไม่ยาก และใช้เวลาเล่นไม่นาน จึงเห็นเด็ก ๆ ชอบเล่นเพื่อฆ่าเวลา ถือได้ว่ามีอัตราการเล่นซ้ำที่มากพอสมควรแต่ไม่ได้มีเพียงเกมที่มีระดับความซับซ้อนน้อยเท่านั้น แต่ยังมีเกมที่มีความซับซ้อนมากขึ้นไปตามลำดับ เช่น เกมเศรษฐี เกมคาทาน เกมคาร์คาสซอน เกมคำเพชร เป็นต้น เชื่อได้ว่าที่กล่าวมาข้างต้นจะคุ้นเคยกับเกมเศรษฐีกันเป็นส่วนใหญ่ เกมที่ผมกล่าวมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเกมอีกหลายพันหลายหมื่นเกม โดยเกมเหล่านี้จะมีความซับซ้อนมากกว่าเกมอูโน่หรือเหมียวระเบิด ทำให้ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหา หรือเก็บสะสมคะแนนผ่านเงื่อนไขที่จำกัด ทำให้ผู้เล่นจะต้องเกิดการลำดับความคิด ลำดับความสำคัญ การปรับกลยุทธ์ เพื่อพาให้ผู้เล่นชนะในเกมเหล่านี้ให้ได้กระบวนการทางความคิดเหล่านี้ มักเกิดขึ้นจากสถานการณ์จริง มีการพัฒนาผ่านการแก้ปัญหาที่หลากหลายและมีความยากซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ ซึ่งบอร์ดเกมหลากหลายเกมก็จำลองสถานการณ์ในส่วนนี้มาได้อย่างดี ทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดที่ลึกมากขึ้นและกว้างมากกว่าเก่า ผ่านมุมมองของการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ถ้าเปรียบกับการเล่นเกมก่อนที่พัฒนาความคิดได้เป็นอย่างดีก็คงหนีไม่พ้นเกมกระดานอย่าง “หมากรุก” หรือ “โกะ” ที่ผู้เล่นไม่ได้มีเพียงความสนุก แต่ยังได้พัฒนาความคิดที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นไม่น้อย

2. ด้านทักษะ (Skills) ทักษะบางอย่างที่ผู้เล่นได้พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในเกม เช่น ทักษะการเจรจาต่อรอง การศึกษาไทยนักเรียนไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นเนื่องจากการกลัวที่จะพลาดผิด ไม่อยากที่จะเป็นเป้าสายตา หรือตัวตลกในชั้นเรียน แต่ต่างกันออกไปเมื่ออยู่ในสถานการณ์ของเกมที่ผู้เล่นจะต้องเจรจาต่อรองเพื่อให้ตนเอง

ได้ประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้ไม่เพียงแต่ทักษะการเจรจาต่อรองเท่านั้น นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเลือกใช้ข้อมูล ทักษะการให้เหตุผล เป็นต้น ด้วยรูปแบบของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความอยากที่จะเรียนรู้ประกอบกับเงื่อนไขที่เราให้ผู้เล่นอยากที่จะทำภารกิจให้เสร็จสิ้นเพื่อได้มาซึ่งคะแนนและชัยชนะในเกมจึงสามารถโน้มน้าวให้ผู้เล่นเข้าสู่กระบวนการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกมได้เป็นอย่างดี นักเรียนอาจเป็นเลิศในทักษะด้านวิชาการ (Hard skills) แต่ทักษะด้านสังคม (Soft skills) ก็สำคัญไม่แพ้กัน บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นสถานการณ์จำลองในการพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะทักษะทางการสื่อสาร (Communication) ทักษะการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex problem solving) และทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเลือกตัดสินใจ (Critical thinking and Decision-making) เป็นต้น

3. ด้านเจตคติ (Attitudes) การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจะมีประโยชน์ต่อการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้เป็นอย่างมาก ทำให้เด็ก ๆ อยากที่จะเรียนรู้ มากกว่าการนั่งฟังคุณครูบรรยาย การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ น่าจะทำให้เข้าถึงเด็ก ๆ ได้มากขึ้น เกมเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียน และเปลี่ยนเจตคติของครูที่มีต่อเด็ก ๆ อีกด้วย ในขณะที่เรียนผ่านการบรรยายนักเรียนบางคนอาจถูกมองว่าเรียนไม่เก่ง ไม่มีความสนใจ อ่อนในวิชานี้ แต่เมื่อนำเกมเข้ามาใช้กลับพบว่า เขาไม่ได้อ่อนหรือไม่เก่งเสียทีเดียว แต่เขาไม่ได้เปิดใจให้กับรูปแบบการสอนแบบบรรยาย เมื่อเขาพบรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเขา เขาก็พร้อมที่จะเรียนรู้อย่างเต็มที่

สรุปได้ว่าประโยชน์ของการเล่นเกมการเรียนรู้นั้นสามารถพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ครอบคลุมทั้งด้านความคิด ด้านทักษะ และด้านเจตคติ เนื่องจากส่งผลให้เด็กพัฒนาด้านความคิด ช่วยทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนแสดงความสามารถ ประเมินผลการเรียนการสอน มอบความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายในการเรียน เราความสนใจของเล่น มีความสามัคคี และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์ นอกจากนี้ยังทำให้เกิดความสนุกสนาน และเหมาะสำหรับผู้เรียนทุกวัย

แผนการจัดการเรียนรู้

กรมวิชาการ นักการศึกษาและนักวิจัยได้ให้ความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ ลักษณะของแผน การเขียนแผนเรียนรู้ และองค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ นักวิจัย และนักการศึกษาได้ให้ความหมายของ แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2545) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ แผนการวัดผล ประเมินผลโดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้น

ถวัลย์ มาศจรัส (2546) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ว่า หมายถึง การนำวิชาการหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องสอนตลอดภาคเรียน มาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนตลอดภาคเรียน โดยมีจุดประสงค์ การเรียนการสอน เนื้อหาสาระกิจกรรมการเรียนรู้การสอน การใช้สื่อ การวัดผลประเมินผล โดยให้สอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียนและความพร้อมของโรงเรียน และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

ลำลี รักสุทธิ (2546) อธิบายความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นการนำวิชาการหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็น แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล สำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้น ของหลักสูตรสภาพผู้เรียนความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริง ในท้องถิ่น ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ ก็คือ การเตรียมการสอนเป็น ลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าหรือบันทึกการสอนตามปกตินั่นเอง กล่าวให้สั้น ก็คือ การเตรียมการสอนหรือการวางแผนการสอนของครูนั่นเอง

สรุป แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดเตรียมไว้สำหรับ เป็นแนวทางในการสอนนักเรียนในชั่วโมงนั้น ๆ ว่าต้องสอนอย่างไรมีวิธีหรือเทคนิคอย่างไร ในการสอน โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ จุดประสงค์การเรียนการสอน เนื้อหาสาระกิจกรรมการเรียนรู้การสอน การใช้สื่อ การวัดผล รวมถึงสื่อการสอนในรูปแบบ ของภาคผนวก

2. ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ นักวิจัย และนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แพรวพรรณ สมทรัพย์ (2545, หน้า 5) ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ของครูจะช่วยให้ผู้สอนได้มีโอกาสศึกษาหลักสูตร แนวการสอน
2. วิธีการวัดผลประเมินผล ศึกษาเอกสาร ตำรา ได้อย่างละเอียดทุกแง่มุม
3. แผนการจัดการเรียนรู้จะทำให้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ทั้งในเรื่องทรัพยากรของโรงเรียน ทรัพยากรของท้องถิ่น ค่านิยม ความเชื่อ และสภาพที่เป็นจริงของท้องถิ่น
4. แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพของผู้สอนในการนำไปใช้จัดกิจกรรม
5. การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพของผู้เรียน ระยะเวลาและสภาพการเรียนการสอนที่แท้จริงในแต่ละภาคเรียน ช่วยให้ผู้สอนปฏิบัติการสอนได้ครบถ้วนทันเวลา และช่วยให้มีความมั่นใจในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น
6. แผนการจัดการเรียนรู้เป็นข้อมูล หรือหลักฐาน อ้างอิงได้อย่างถูกต้องเที่ยงตรงแก่ผู้เกี่ยวข้องว่าผู้สอนทำการสอนอย่างไร ใช้สื่ออุปกรณ์และทรัพยากรอะไร อย่างไร
7. แผนการจัดการเรียนรู้จะใช้เป็นคู่มือครูที่ใช้สอนแทนได้
8. แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเอกสารใช้สำหรับการพัฒนาการเรียนการสอน และพัฒนาคุณภาพการศึกษาได้เป็นอย่างดี
9. แผนการจัดการเรียนรู้ จะเป็นเอกสารที่แสดงถึงการพัฒนาวิชาชีพ และมาตรฐานวิชาชีพครูที่แสดงว่างานสอนเป็นงานที่ต้องได้รับการฝึกฝน โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเทคนิคที่จำเป็นสำหรับประกอบวิชาชีพด้วย

สุวิทย์ มูลคำ (2551) กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการรวม
ความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้าที่ทำด้วยตนเอง
และทำให้มีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้
3. ช่วยให้ผู้สอนทราบผลการสอนของตนว่าไปในทิศทางใด
หรือทราบว่าจะสอนอะไรด้วยวิธีใด ใช้สื่อแหล่งเรียนรู้อะไร วัดและประเมินผลอย่างไร
4. ส่งเสริมให้ผู้สอนเฝ้าศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร
วิธีจัดการเรียนรู้ จะจัดหาและใช้สื่อ ตลอดจนการวัดและประเมินผล
5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับผู้ที่มาสอนแทนได้
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้พัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์
ต่อวงการศึกษา

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญ
ของผู้สอนสำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น
จากการศึกษาเรื่องความสำคัญของแผนการเรียนรู้ สรุปได้ว่า
แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางทั้งแก่ครูผู้สอน และผู้อื่น ให้สามารถนำไปใช้ได้
เปรียบเทียบเสมือนเข็มทิศที่บ่งบอกว่าควรจัดการเรียนการสอนแบบใด โดยมีการจัดทำและ
เตรียมการมาก่อนแล้ว

3. ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ นักวิจัย และนักการศึกษาได้บอกลักษณะของแผนการจัด
การเรียนรู้ ดังนี้

สงบ ลักษณะ (2544) ได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีไว้ ดังนี้

1. เป็นแผนการสอนที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติให้
มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมดำเนินไปตามความมุ่งหมาย
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง
โดยครูพยายามลดบทบาทจากการบอกคำตอบ มาเป็นคอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหา
ให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จด้วยตนเอง

3. เป็นแผนการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการมุ่งให้ผู้เรียนรู้และนำกระบวนการไปใช้ได้จริง

4. เป็นแผนการสอนที่ส่งเสริมการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่จัดหาได้ในท้องถิ่น หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปราคาสูง

สุวิทย์ มูลคำ (2551) ได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ชัดเจน (ในการสอนเรื่องนั้น ๆ ต้องการให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติอะไร หรือด้านใด)
2. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ชัดเจนและนำไปสู่ผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้จริง (ระบุบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียนไว้ชัดเจนว่า จะต้องทำอะไรจึงจะทำให้การเรียนการสอนบรรลุผล)
3. กำหนดสื่อ อุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ไว้ชัดเจน (จะใช้สื่อ อุปกรณ์ หรือแหล่งเรียนรู้อะไรช่วยบ้าง และจะใช้อย่างไร)
4. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลไว้ชัดเจน (จะใช้วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลใด เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้)
5. ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ในกรณีที่มีปัญหาเมื่อมีการนำไปใช้หรือไม่ สามารถกำหนดการจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้นได้ ก็สามารถปรับเปลี่ยนเป็นอย่างอื่นได้โดยไม่กระทบต่อการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้)
6. มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ และสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริง
7. แปลความได้ตรงกัน แผนการจัดการเรียนรู้ที่เขียนขึ้นจะต้องสื่อความหมายได้ตรงกับวัตถุประสงค์ เขียนให้อ่านเข้าใจง่าย
8. มีการบูรณาการแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะสะท้อนให้เห็นการบูรณาการ แบบองค์รวมของเนื้อหาสาระการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกัน
9. มีการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่และนำไปใช้ในชีวิตจริงกับการเรียนในเรื่องต่อไป

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ลักษณะของแผนการสอนที่ดีควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและกระตุ้นการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม สื่อ และวิธีการวัดประเมินผลให้ชัดเจนและสอดคล้องกัน ทั้งนี้ แผนการสอนควรมีความยืดหยุ่น ทันสมัย สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน มีความชัดเจนเข้าใจง่าย สามารถนำไปใช้ได้จริง และส่งเสริมการเชื่อมโยงความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

4. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ นักวิจัย และนักการศึกษาได้บอกองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เป็นเกณฑ์คุณภาพสำหรับตัวชี้ถึงระดับความสามารถที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้จะบอกถึงสิ่งที่คาดหวังหรือจุดหมายไว้อย่างชัดเจนว่าสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนรู้และปฏิบัติได้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตัวชี้วัด คือ ระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดทำการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดผลประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

2. จุดเน้นที่ต้องพัฒนาผู้เรียนช่วงวัยเป็นการพัฒนาคุณลักษณะเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้และการประเมินผู้เรียนตามหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขให้เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน ซึ่งกำหนดไว้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนั้น เพื่อให้ผ่านเกณฑ์ตามที่หลักสูตรกำหนด ต้องพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนในทุกชั้นปีอย่างสม่ำเสมอ สอดแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และกิจกรรมประจำวันของผู้เรียนคุณลักษณะที่กำหนดเป็นจุดเน้น

3. ความคิดรวบยอด เป็นการวิเคราะห์แก่นความรู้จากตัวชี้วัด รวมถึงสาระการเรียนรู้ผู้เรียนจะได้รับทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและลักษณะอันพึงประสงค์ที่ติดตัวจากผู้เรียนไปเมื่อเรียนจบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

4. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้ เป็นการเขียนเนื้อหาสาระในลักษณะเป็นประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อความที่ระบุคุณลักษณะการเรียนรู้
และความสามารถที่ครูต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากผู้เรียนได้เรียน

6. สมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียนคุณลักษณะที่เด็กทุกคนมีและใช้ได้
อย่างเหมาะสม เพื่อผลักดันให้ผลการปฏิบัติงานบรรลุตามเป้าหมาย ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้
ได้แก่ ความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ แรงจูงใจทางสังคมลักษณะนิสัยส่วนตัว ตลอดจนรูปแบบ
ความคิดและวิธีการคิดความรู้สึกรู้สึกและการกระทำ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข
มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ
5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถ
ในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณภาพผู้เรียนด้านคุณธรรม จริยธรรม
ค่านิยมที่กำหนดขึ้น โดยพิจารณาจากสภาพของสังคมและการเปลี่ยนแปลงของโลก
ในยุคปัจจุบัน ซึ่งทำให้มีความจำเป็นต้องเน้นและปลูกฝังลักษณะดังกล่าวให้เกิดขึ้นกับ
ตัวผู้เรียนทุกคน เพื่อช่วยผู้เรียนเกิดการพัฒนาในองค์รวมทั้งด้านสติปัญญา และคุณธรรม
อันจะนำไปสู่ความเจริญก้าวหน้า และความมั่นคงสงบสุขในสังคม คุณลักษณะอันพึงประสงค์
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มี 8 ประการ

7.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

7.2 ซื่อสัตย์สุจริต

7.3 มีวินัย

7.4 ใฝ่เรียนรู้

7.5 อยู่อย่างพอเพียง

7.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

7.7 รักความเป็นไทย

7.8 มีจิตสาธารณะ

8. ชิ้นงาน ภาระงานระหว่างการจัดกิจกรรม เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนได้สั่ง
ให้ผู้เรียนทำในช่วงจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ชิ้นงาน คือ งานเขียน ภาพ แผนภูมิ
สิ่งประดิษฐ์ภาระงาน ภาระงาน คือ การทดลอง การอ่าน ชิ้นงานหรือภาระงานเป็นหลักฐาน
ร่องรอย ว่านักเรียนบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ

9. กิจกรรมการเรียนรู้ ระบุวิธีที่สอน กระบวนการจัดกิจกรรม เทคนิคการสอนที่หลากหลาย เมื่อกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวครบถ้วนแล้วผู้เรียน จะบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ และเมื่อเรียนจบครบทุกแผนผู้เรียนจะได้ความรู้ ทักษะ กระบวนการ และลักษณะที่พึงประสงค์ครบถ้วนตามเป้าหมายการเรียนรู้ของตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ต้องปฏิบัติในแต่ละรายชั่วโมงอย่างชัดเจน

10. สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ สื่อแหล่งการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะกำหนดสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน มีใบความรู้ ใบงาน แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ เอกสารเพิ่มเติมสำหรับผู้สอน ตามความเหมาะสมและบอกแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

11. การวัดประเมินจะระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการวัดและ ประเมินผล คือ หลักฐานการเรียนรู้ ร่องรอยการเรียนรู้ วิธีการ การวัดผลและประเมินผล เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

12. ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย เป็นการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ของหัวหน้ากลุ่มสาระ การเรียนรู้ว่าแผนเป็นอย่างไร

13. บันทึกหลังการสอน สำหรับผู้สอนได้บันทึกผลการจัดกิจกรรม เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผลตามเป้าหมายต่อไป โดยต้องมีการบันทึกตามสภาพจริง ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ

14. ข้อเสนอแนะของผู้ที่ได้รับมอบหมายนิเทศ/เสนอแนะ/รับรอง เป็นการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ของตำแหน่งรองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้นำเอาทักษะ และกระบวนการมาสอนหรือไม่ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้จริงหรือไม่

15. ข้อเสนอแนะ/รับรองของผู้บริหารสถานศึกษา เป็นการตรวจ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา ว่าแผนการจัด การเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้นำเอาทักษะและกระบวนการมาสอนหรือไม่ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้จริงหรือไม่

สุวิทย์ มูลคำ (2551) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการเรียนรู้
ควรประกอบด้วย ส่วนสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนแผนการจัดการเรียนรู้เป็นส่วนประกอบ
ที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ใน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ใด เรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมนานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ (องค์ประกอบที่สำคัญ)

1. สาระ
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. สาระสำคัญ
6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 6.2 จุดประสงค์นำทาง
7. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา
8. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
9. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้
10. การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย
 - 10.1 วิธีการประเมิน
 - 10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
11. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้
12. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย บันทึกผลการใช้
แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนใช้บันทึกการสังเกตที่พบจากการนำแผนไปใช้
เช่น ปัญหาและแนวทางการแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูลอื่น ๆ เพื่อประโยชน์
ในการปรับปรุง แผนการจัดการเรียนรู้ในการนำไปใช้ต่อไป อีกส่วนหนึ่งของท้าย
แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน ได้แก่ ใบงาน แบบทดสอบที่ใช้ใน
การจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้น ๆ ซึ่งอาจมีเฉลยแนบมาด้วยเพื่อเป็นแนวทางในการตรวจให้

คะแนนสำหรับใบงาน หรือเกณฑ์การประเมินต่าง ๆ ที่ไม่อาจตัดสินได้ด้วยการตอบถูกหรือผิด เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ วิธีการที่ครูได้กำหนดขึ้นอย่างเป็นระบบขึ้นมาล่วงหน้าเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ครูใช้เป็นคู่มือการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตร ผู้สอนท่านอื่นสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ทันทีที่สามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งนำมาจากหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรท้องถิ่น ในแผนการจัดการเรียนรู้นั้นยังมีสื่อการสอน วิธีการวัดและประเมินผล โดยครูต้องจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในโรงเรียน ต้องปฏิบัติได้จริงสอดคล้องกับศักยภาพผู้เรียนและความต้องการของหลักสูตร ละเอียดมีการเขียนกิจกรรมรายคาบ/ชั่วโมง บอกลำดับการดำเนินงาน สอดคล้องกันจุดประสงค์ กิจกรรม และการวัดผลสัมพันธกัน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการสอนที่มีลักษณะ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน อ.....

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

หน่วยการเรียนรู้..... เวลา..... ชั่วโมง

ผู้สอน วันที่.....เดือน.....ปี พ.ศ.

1. มาตรฐานการเรียนรู้
2. มาตรฐาน
 - 2.1 ตัวชี้วัด
3. สาระสำคัญ
4. จุดประสงค์การเรียนรู้
5. สาระการเรียนรู้
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. สื่อและแหล่งเรียนรู้
8. การวัดและประเมินผล

9. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 9.1 ผลการเรียนรู้
- 9.2 ปัญหา/อุปสรรค
- 9.3 การแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

(ลงชื่อ)ผู้บันทึก

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

10. ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

ลงชื่อ)

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

มีนักวิชาการ นักการศึกษาได้กล่าวถึงการหาคุณภาพของเครื่องมือไว้ ดังนี้

1. การหาคุณภาพของแบบทดสอบ

ปราณี หล้าเป็นสะ (2559) กล่าวว่า คุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลคุณลักษณะที่ดีของเครื่องมือวัดและประเมินผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดผลจะต้องทำการตรวจสอบคุณภาพด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นของแบบทดสอบแต่ละชนิด ดังต่อไปนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นความถูกต้องสอดคล้องของแบบทดสอบกับสิ่งที่ต้องการจะวัด ซึ่งเป็นคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ถือว่าสำคัญที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการเปรียบเทียบ คือ เนื้อหา โครงสร้าง สภาพ ปัจจุบัน และอนาคต

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) เป็นความคงเส้นคงวาของคะแนนในการวัดแต่ละครั้ง หรือความคงที่ของผลการวัดผลของการวัดไม่ว่าจะเป็นคะแนนหรืออันดับที่ก็ตาม เมื่อวัดได้ผลออกมาแล้วสามารถเชื่อถือได้ในระดับสูง จนสามารถประกัน

ได้ว่า ถ้ามีการตรวจสอบผลซ้ำอีกไม่ว่ากี่ครั้งก็จะได้ผลใกล้เคียงและสอดคล้องกับผลการวัดเดิมนั่นเอง

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity) ความชัดเจนที่ทุกฝ่ายเห็นด้วย เกี่ยวข้องกับการวัดผล ครั้นนั้นมีความเห็นสอดคล้องกันในเรื่องของคำถาม ค่าของคะแนน หรืออันดับที่วัดได้ การแปลงค่าคะแนนเป็นผลประเมินในการตัดสินคุณค่าก็สอดคล้องตรงกัน การพิจารณา ความเป็นปรนัยของแบบทดสอบมีหลายประการ ได้แก่ คุณสมบัติ 3 ประการ ดังนี้

3.1 ความหมายของคำถามชัดเจน ข้อสอบที่เป็นปรนัยทุกคนที่อ่าน ข้อสอบไม่ว่าจะเป็นผู้สอบหรือผู้ตรวจข้อสอบย่อมจะเข้าใจตรงกันไม่ตีความไปคนละแง่

3.2 ตรวจคะแนนได้ตรงกัน ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัย ไม่ว่า จะเป็นผู้ออกข้อสอบหรือใครก็ตามสามารถตรวจให้คะแนนได้ตรงกัน ข้อสอบที่ผู้ตรวจ เฉลยไม่ตรงกัน แสดงให้เห็นถึงความไม่ชัดเจนในคำถามและคำตอบ

3.3 แปลความหมายของคะแนนได้ตรงกัน ข้อสอบปรนัยนั้น ผู้ตอบถูกจะได้หนึ่งคะแนน ตอบผิดจะได้ศูนย์คะแนน จำนวนคะแนนที่ได้จะแทนจำนวน ข้อที่ถูกทำให้สามารถแปลความหมายได้ชัดเจนว่าใคร เก่ง อ่อน ตอบถูกมากน้อยต่างกัน ข้อสอบประเภทถูกผิด จับคู่ เติมคำ หรือเลือกตอบที่ขาดคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่ง

4. ความยากง่าย (Difficulty) ความยากง่ายของข้อสอบพิจารณาได้จากผลการสอบของผู้สอบเป็นสำคัญ ข้อสอบใดที่ผู้สอบส่วนมากตอบถูก ค่าคะแนนเฉลี่ย ของข้อสอบสูงกว่า 50 เปอร์เซนต์ของคะแนนเต็ม อาจกล่าวได้ว่าเป็นข้อสอบที่ง่ายหรือ ค่อนข้างง่าย ข้อสอบที่มีความยากง่ายพอเหมาะ คะแนนเฉลี่ยของข้อสอบควรมีประมาณ 50 เปอร์เซนต์ของคะแนนเต็ม ถ้าคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 50 เปอร์เซนต์ แสดงว่าเป็นข้อสอบ ค่อนข้างยาก ข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป ข้อสอบฉบับ หนึ่งควรมีผู้ตอบถูกไม่ต่ำกว่า 50 คนและไม่เกิน 80 คน จากผู้สอบ 100 คน

5. อำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นลักษณะของแบบทดสอบ ที่สามารถออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ทุกระดับ ตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด แม้ว่าจะเก่ง-อ่อน กว่ากันเพียงเล็กน้อยก็สามารถชี้จำแนกให้เห็นได้ ข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกสูงนั้นเด็กเก่ง มักตอบถูกมากกว่าเด็กอ่อนเสมอ ข้อสอบที่ทุกคนตอบถูกหมดจะไม่สามารถบอกอะไรได้ ข้อสอบที่ทุกคนตอบผิดหมดก็ไม่สามารถบอกได้ว่าใครเก่งหรือใครอ่อน

6. ความมีประสิทธิภาพ (Efficiency) เครื่องมือวัดผลที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง เครื่องมือที่ทำให้ได้ข้อมูลได้ถูกต้องเชื่อถือได้ โดยลงทุนน้อยที่สุดไม่ว่าจะเป็น การลงทุนในแง่เวลา แรงงาน และทุนทรัพย์ ในการรวบรวมข้อมูล แต่ประโยชน์ที่ได้จากการสอบคุ่มค่า ข้อสอบที่พิมพ์ผิดตกหล่นมาก จำนวนหน้าไม่ครบ รูปแบบของแบบทดสอบ เรียงไม่เป็นระเบียบทำให้ ทำให้ผู้สอบเกิดความสับสน มีผลต่อคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ การจัดรูปแบบของข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบเพื่อให้ดูง่าย มีความเป็นระเบียบ เรียบร้อยนิยมพิมพ์แบ่งครึ่งหน้ากระดาษ

7. ความยุติธรรม (Fair) เป็นคุณลักษณะของข้อสอบที่ดี ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้เปรียบเสียเปรียบกัน เช่น ไม่เน้นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจตรงกับเรื่องที่เด็กทำรายงานในบางกลุ่ม ทำให้กลุ่มนั้น ๆ ได้เปรียบคนอื่น ๆ ข้อสอบบางข้อมีคำถามหรือข้อความที่แนะคำตอบ ทำให้ใช้ไหวพริบเดาได้ ข้อสอบแบบอัตนัยเพียง 5 หรือ 10 ข้อ มาทดสอบเด็กนั้นไม่อาจสร้างความยุติธรรมในการสอบให้แก่เด็กได้เพราะผู้สอบมีโอกาสแก้งข้อสอบได้ถูกมากกว่าแบบปรนัยที่มีจำนวนข้อมาก ๆ เช่น 60 ข้อ

8. คำถามลึก (Searching) ข้อสอบที่ถามลึกไม่ถามแต่เพียงความรู้ ความจำเท่านั้น แต่จะถามวัดความเข้าใจ การนำความรู้เดิมมาแก้ปัญหา วิเคราะห์ ออกแบบ สิ่งใหม่ขึ้นมาจนท้ายที่สุดคือการประเมินผลคำถามที่ถามลึกนั้นผู้ตอบต้องคิดค้นก่อน จึงจะสามารถหาคำตอบได้ มิใช่เพียงแต่ระลึกถึงประสบการณ์ต่าง ๆ เพียงต้น ๆ ก็ตอบปัญหาได้ แต่เป็นแบบทดสอบที่วัดความลึกซึ่งทางวิชาการตามแนวตั้งมากกว่าจะวัดตามแนวกว้าง

9. คำถามยั่วยุ (Exemplary) ได้แก่ คำถามที่มีลักษณะท้าทายให้เด็กอยากคิดอยากทำ น่าสนใจ ไม่ถามวนเวียนซ้ำซาก การใช้รูปภาพประกอบก็เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ข้อสอบน่าสนใจ ข้อสอบที่ยากเกินไปทำให้ผู้สอบหมดกำลังใจที่จะทำ ส่วนข้อสอบที่ง่ายเกินไปก็ไม่ท้าทาย การเรียงลำดับคำถามจากง่ายไปหายากเป็นวิธีที่ทำให้ข้อสอบมีลักษณะท้าทาย

10. จำเพาะเจาะจง (Definite) ไม่ถามกว้างเกินไป ไม่ถามคลุมเครือ หรือเล่นสำนวนให้ผู้สอบงง อ่านแล้วต้องเข้าใจชัดเจนว่าถามอะไร ส่วนจะตอบได้หรือไม่อยู่ที่ความสามารถของผู้ตอบเป็นสำคัญ

กล่าวโดยสรุป เป็นกระบวนการสำคัญเพื่อให้เครื่องมือวัดผลมีความน่าเชื่อถือและสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยแบบทดสอบที่ดีควรมีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น มีความเป็นปรนัย ชัดเจนในการให้คะแนน และสามารถแปลผลได้ตรงกัน นอกจากนี้ควรมีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมและมีอำนาจจำแนกผู้เรียนได้ ทั้งนี้ แบบทดสอบควรมีประสิทธิภาพ ใช้งานได้สะดวก ประหยัด และมีความยุติธรรม ไม่เอื้อประโยชน์ต่อผู้ใดผู้หนึ่ง อีกทั้งควรมีลักษณะคำถามที่วัดความคิดระดับสูง มีความชัดเจน เจาะจง และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากคิดแก้ปัญหา

2. การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ มีแนวทาง ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2553) การหาประสิทธิภาพ หมายถึง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีสอน หรือนวัตกรรม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการทดลองใช้ และหาประสิทธิภาพของสิ่งที่พัฒนาเพื่อที่จะมั่นใจในการที่จะนำไปใช้ต่อไป เกณฑ์การหาประสิทธิภาพของสื่อ (E_1/E_2) จะทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ไม่ใช้การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เป็นค่าที่บอกกว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ ภายใต้สถานการณ์และกิจกรรมที่กำหนดให้มีการเก็บข้อมูลของผลการเรียนรู้จากความมอ่งงามของผู้เรียน

2. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลได้หรือไม่ บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ซึ่งคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกคน

ประสาธน์ เถืองเฉลิม (2554) กล่าวว่า วิธีหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์นี้จะนำสื่อไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากร้อยละของกระบวนการเรียนระหว่างเรียน โดยแสดงค่าเป็นตัวเลข

2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80$ $E_1/E_2 = 85/85$ $E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ กลุ่มเป้าหมายทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ กลุ่มเป้าหมายทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์

สรุป การหาประสิทธิภาพเครื่องมือ คือ การพัฒนาให้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยจะใช้เกณฑ์ (E_1/E_2) เป็นขั้นตอนการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้

3. ประสิทธิภาพของข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้หาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อเป็นการยืนยันว่าเครื่องมือดังกล่าวมีคุณภาพ การหาคุณภาพของเครื่องมือมีดังนี้

1. การหาคุณภาพของเครื่องมือทั้งฉบับ การวิเคราะห์ข้อสอบทั้งฉบับ เป็นการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัด เกี่ยวกับความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) รายละเอียด ดังนี้

1.1 ความเที่ยงตรง หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือวัดที่สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการวัด เป็นความสอดคล้องระหว่างผลการวัดกับสิ่งที่ต้องการวัด ความตรงที่ใช้ในการทดสอบจำแนกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ ความตรงตามเนื้อหา ความตรงตามโครงสร้าง และความตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะเกี่ยวข้องกับ ความตรงตามเนื้อหามากกว่าความตรงชนิดอื่น ๆ เกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรง จุดประสงค์ หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่า ข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้

1.2 ความเชื่อมั่น ความเชื่อมั่น หมายถึง ความคงที่ของคะแนนที่วัดได้แต่ละครั้ง วิธีการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หาโดยใช้สูตรของ คูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kude-Richardson) ซึ่งวิธีการหาความเชื่อมั่นโดยวิธีของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน นี้มีข้อตกลงอยู่ว่าเครื่องมือจะต้องมีคะแนนแบ่งออกเป็นสองประเภท (Dichotomous) เช่น แบบถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ หรือแบบเลือกตอบ โดยทำถูกต้อง 1 คะแนน ทำผิดได้ 0 คะแนน การตรวจคะแนนนอกเหนือจากนี้จะใช้วิธีการนี้หาค่าความเชื่อมั่นไม่ได้

4. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เป็นการหาความเที่ยงตรงที่ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ตรงตามเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้มากน้อยเพียงใด โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา
 ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา
 ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
 แต่ละข้อกับจุดประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC)

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะ
 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbath formal step)
 ร่วมกับบอร์ดเกม ทำได้โดยการนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
 เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 ที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้า
 ครั้งนี้ได้ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่องที่พัฒนาขึ้น
 ตามเกณฑ์ 75/75 โดย 75 ตัวแรกเป็นเกณฑ์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และ 75
 ตัวหลังเป็นเกณฑ์ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) และการหาประสิทธิภาพของข้อสอบ
 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาขึ้น

เจตคติ

1. ความหมายของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) ให้ความหมายว่า เจตคติ เป็นเรื่องของ
 ความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกความเชื่อฝังใจของเราต่อ
 สิ่งหนึ่งสิ่งใดมักจะเกิดขึ้นเมื่อเรารู้หรือประเมินผู้คน เหตุการณ์ในสังคม เราจะเกิดอารมณ์
 ความรู้สึกควบคู่ไปกับมันและมีผลต่อความคิดและปฏิกิริยาในใจของเรา ดังนั้น เจตคติ
 จึงเป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจพบเห็นได้หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถพบเห็นได้
 แต่มีความโน้มเอียงเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรมภายนอก

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) ได้กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง การแสดงออก
 ทางความรู้สึก ความคิดเห็น และท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น บุคคล สิ่งของ
 การกระทำและสถานการณ์ต่าง ๆ โดยอาจเป็นไปในทางบวก คือ การชอบ ความพอใจ
 เห็นด้วย หรืออาจเป็นไปในทางลบ คือ ไม่ชอบ ไม่พอใจ ไม่เห็นด้วย ทั้งนี้เจตคติเป็นผล
 สืบเนื่องมาจากประสบการณ์ ดังนั้น เจตคติจึงสามารถสร้างได้และเปลี่ยนแปลงได้

รุ่งนภา เพียพล (2559) ระบุว่าเจตคติ หมายถึง ความรู้สึกทางด้านจิตใจ ที่มีต่อสิ่งเราใดสิ่งเรา หนึ่งในสังคม หรือจากประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากนั้นแล้วแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งนั้น ๆ อาจเป็นในทางที่ดี หรือขัดแย้ง หรือเป็นกลางอย่างใดทางหนึ่ง ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตได้หรือพฤติกรรม ภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยง่ายแต่มีความโน้มเอียงที่จะเป็นพฤติกรรมภายใน มากกว่าพฤติกรรมภายนอก

Newcomb (1954) กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีต่อ ประสบการณ์ที่คนเราได้รับอาจมากหรือน้อยก็ได้ เจตคติแสดงออกทางพฤติกรรมซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ แสดงออกในลักษณะพึงพอใจ เห็นด้วยหรือชอบ ถ้าคนมีลักษณะต่อสิ่งเรา อย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ชักช้า อายากหนีให้ห่างจากสิ่งนั้น ลักษณะนี้ เรียกว่า เจตคติเชิงนิเสธหรือถ้าจะแบ่งให้ละเอียดก็น่าจะมีเจตคติอีกแบบหนึ่ง คือ รู้สึกเฉย ๆ ไม่ถึงกับชอบหรือเกลียดชัง เรียกว่า เจตคติแบบกลาง

Secord & Backman (1964) และ Mehrens & Lehmann (1978) ที่สรุปไว้ว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือพฤติกรรมที่บุคคลมีความโน้มเอียง ที่จะตอบสนองต่อวัตถุ ทางสังคม

Allport (1969) ให้นิยามเจตคติว่า หมายถึง สภาพความพร้อมของจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นโดยประสบการณ์ สภาพความพร้อมนี้เป็นแรงพยายามที่จะกำหนดทิศทาง หรือปฏิกิริยาต่อบุคคลสิ่งของหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง

Fishbein & Ajzen (1980) และ Anastasi (1982) ได้ให้ความเห็นว่า เจตคติ หมายถึง แนวโน้มที่เกิดจากการเรียนรู้ในอันที่จะตอบสนองอย่างถาวรต่อสิ่งเราให้เห็นด้วย กับท่าทีที่ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งเราอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นต้นว่า กลุ่มชน ประเพณี หรือสถาบันต่าง ๆ

Johns (1996) กล่าวว่า เจตคติเป็นลักษณะอารมณ์ที่ค่อนข้างคงที่ และมีความคงเส้นคงวาซึ่งบุคคลหนึ่งมีแนวโน้มต่อวัตถุ สิ่งของ สถานการณ์ หรือบุคคลอื่น มีเป้าหมายที่แน่นอนชัดเจน มีความเจาะจงมากกว่าค่านิยมสามารถเปลี่ยนแปลง ได้ถ้าได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ตรงกับความรู้สึกของตนเอง เจตคติดังกล่าวจะสอดคล้องกับ พฤติกรรมแต่ไม่จำเป็นจะต้องสอดคล้องเสมอไป

สรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง อารมณ์ที่อยู่ภายในของบุคคลที่มีต่อสิ่งอื่น ภายนอก เช่น วัตถุ สิ่งของ สถานการณ์ บุคคลอื่น ซึ่งอาจเกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ การสะสมและหล่อหลอม ดังนั้น เจตคติจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

2. ลักษณะของเจตคติ

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติไว้ ดังนี้

กานดา พูนลาภทวี (2546) อธิบายว่า ลักษณะสำคัญของเจตคติของบุคคลมี ดังนี้

1. เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของบุคคล เจตคติไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองหรือมีมาแต่กำเนิด แต่เป็นผลจากการเรียนรู้และการสั่งสมประสบการณ์ของแต่ละบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อมแหล่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเกิดเจตคติ ได้แก่ ครอบครัว สื่อมวลชน และผู้ที่บุคคลพบปะด้วย เช่น ครู เพื่อน เป็นต้น
2. เจตคติต้องมีเป้าหมาย (Target) เจตคติจะเกิดขึ้นลอย ๆ โดยไม่มีเป้าหมายไม่ได้ เป้าหมายอาจเป็นบุคคล สิ่งของ สถานที่หรือสถานการณ์
3. เจตคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงความรู้สึกของบุคคล เป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ หรือทิศทางที่พึงปรารถนาและไม่พึงปรารถนา
4. เจตคติมีความเข้ม (Intensity) บุคคลอาจมีความรู้สึกเหมือนกัน แต่อาจมีระดับความมากน้อยของความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ชอบมาก ชอบน้อย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยน้อย เป็นต้น
5. เจตคติมีลักษณะค่อนข้างคงทนหรือไม่เปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาหนึ่ง เจตคติของบุคคลเป็นผลมาจากการสั่งสมประสบการณ์มาเป็นเวลานานพอสมควร ค่อนข้างคงทนแต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้

ปราณี ทองคำ (2549) ได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติที่สำคัญหลายประการ ดังนี้

1. เจตคติมีที่หมาย (Attitude Objects) ซึ่งได้แก่ สิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น คน สถานที่ สิ่งของ สถานการณ์ หรือสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น เสรีภาพ ความรัก ประชาธิปไตย ฯลฯ
2. มีการระบุในแง่ดี-ไม่ดี (Evaluation Aspect) มีความผันแปรในทางบวกและลบหรือในด้านการสนับสนุนและต่อต้าน
3. มีลักษณะคงทน (Relatively Enduring) เจตคติของคนที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แม้ว่านักจิตวิทยาจะไม่ถือเป็นของถาวร แต่ลักษณะของความคงทนก็เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป เจตคติเปลี่ยนแปลงได้ แต่การเปลี่ยนแปลงต้องใช้เวลานาน

4. มีความพร้อมในการตอบสนอง (Readiness for Response) คือ มีความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดตามเจตคติที่เขามีอยู่ เช่น มีความพร้อมที่จะซื้อรถยนต์ ถ้ามีเงิน ทั้งนี้เพราะมีเจตคติที่ดีต่อรถยนต์อยู่แล้ว

รุจินันท์ ภาคักดี (2553) กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกที่บ่งบอกลักษณะทางจิตใจ อารมณ์ อาจไม่แสดงออกมาภายนอกให้บุคคลอื่นเห็นหรือเข้าใจได้ ซึ่งมีลักษณะทั่วไปที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. เจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์ (Feeling) เปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไขหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลจะมีการกระทำที่เสแสร้งโดยแสดงออกไม่ให้ตรงกับความรู้สึกของคนเมื่อเขารู้ตัวหรือรู้ว่ามีคนสังเกต

2. เจตคติเป็นเรื่องเฉพาะตัว (Typical) ความรู้สึกของบุคคล อาจเหมือนกัน แต่รูปแบบการแสดงออกแตกต่างกันไป

3. เจตคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงออกของความรู้สึกสามารถแสดงออกได้ 2 ทิศทาง เช่น ทิศทางบวกเป็นทิศทางที่สังคมปรารถนา และทิศทางลบเป็นทิศทางที่สังคมไม่ปรารถนา

4. เจตคติมีความเข้มข้น (Intensity) เจตคติเป็นความรู้สึกต่อเนื่อง ตั้งแต่บวกถึงลบความมากน้อยของความรู้สึก คือ ความเข้มข้น

5. เจตคติมีความคงเส้นคงวา (Consistency) เจตคติเป็นความรู้สึกต่อเนื่อง ที่ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง

เจตคติ เป็นผลที่เกิดจากการสะสมมาเป็นเวลานานตั้งแต่เด็กโดยผ่านการเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับ มีผลทั้งจากทางตรงและทางอ้อมทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ยอมรับหรือปฏิเสธ อย่างไรก็ตามเจตคตินั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา และปัจจัยอื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอก

3. องค์ประกอบของเจตคติ

องค์ประกอบของเจตคติมีหลายด้าน ซึ่งนักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักวิชาการหลายท่าน ได้จำแนกองค์ประกอบของเจตคติไว้หลายรูปแบบ ดังนี้

จุฬารัตน์ เอื้ออำนวย (2549) ได้อธิบายองค์ประกอบ ของเจตคติ มีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) ประกอบด้วย องค์ความรู้ทั้งหมดที่บุคคลมีอยู่ หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่เป้าหมายของทัศนคติ

(Attitude Object) และรับรู้ข้อเท็จจริงได้รับความรู้รวมถึงความเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นเพิ่มเติมขึ้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective or Evaluative Component) ประกอบด้วย ความรู้สึก และบุคคลนั้นต่อเป้าหมายของทัศนคติซึ่งเป็นการ ประเมินค่าความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบ พอใจ เห็นใจ หรือความรู้สึกเชิงลบ ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่พอใจ กลัว รังเกียจซึ่งจะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ประกอบด้วย ความพร้อมของบุคคลที่จะตอบสนอง (Readiness to Respond) หรือแนวโน้มที่จะแสดงออก (Tendency to Act) ของเป้าหมายของเจตคติเมื่อมีการประมวลความรู้ และประเมินค่าความรู้สึกต่อสิ่งนั้นแล้ว โดยพฤติกรรมจะแสดงออกได้สองลักษณะ คือ พฤติกรรมทางบวก ได้แก่ การยอมรับ สนับสนุนเข้าใกล้ ช่วยเหลือ ส่งเสริม และพฤติกรรมทางลบ ได้แก่ การทำลาย ขัดขืน ต่อสู้และถอยหนี

ปราณี ทองคำ (2549) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความคิดความเข้าใจ (Cognitive Component) ความคิด ความเข้าใจนี้จะเป็นการแสดงออก ซึ่งความรู้หรือความเชื่อซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในประสบการณ์ต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมอันเป็นเรื่องของปัญญาในระดับที่สูงขึ้น เช่น นักบริหารหรือผู้บังคับบัญชามีความคิดเห็นหรือความเชื่อที่ว่าผู้ใต้บังคับบัญชาของเขานั้น มีลักษณะของความเป็นผู้ใหญ่สามารถปกครองตนเองได้ ดังนั้น เขาจึงได้ให้ความเป็นอิสระในการทำงานแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาหรือเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการวินิจฉัยสั่งการ

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) องค์ประกอบด้านความรู้สึกนี้จะป็นสภาพทางอารมณ์ ประกอบกับการประเมินในสิ่งนั้น ๆ อันเป็นผลจากการเรียนรู้ในอดีต ดังนั้น จึงเป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกอันเป็นที่ยอมรับ เช่น ชอบ รัก ถูกใจ รักสนุก หรือปฏิเสธต่อสิ่งนั้น เช่นเกลียด โกรธ ก็ได้ ความรู้สึกนี้อาจทำให้บุคคล เกิดความยึดมั่นและอาจแสดงปฏิกิริยาตอบโต้หากมีสิ่งขัดกับความรู้สึกดังกล่าว

3. องค์ประกอบด้านแนวโน้มของพฤติกรรม (Behavioral Component) หมายถึง แนวโน้มของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมหรือปฏิบัติต่อสิ่งที่ตนชอบหรือเกลียด อันเป็นการตอบสนองหรือกระทำในทางใดทางหนึ่งซึ่งเป็นผลมาจากความคิดความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเรานั้น ๆ เช่น บุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย หรือมีความคิดความเชื่อความรู้สึกที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย บุคคลนั้นก็จะมีแนวโน้ม

ที่จะแสดงพฤติกรรมแบบเข้าหาหรือแสวงหา ตรงกันข้ามหากมีเจตคติต่อสิ่งนั้นที่ไม่ดี ก็เกิดพฤติกรรมในการถอยหนีหรือหลีกเลี่ยง

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) ได้เสนอองค์ประกอบ พื้นฐาน จำนวน 3 ด้าน ของเจตคติไว้ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านพุทธิปัญญา (Cognitive Component) คือ ความรู้ ความคิด และความเข้าใจของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ จากการได้รับรู้ประสบการณ์ หรือข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งนั้นก่อน จึงจะสามารถกำหนดท่าทีความรู้สึกต่อสิ่งเรานั้นได้
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) คือ ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความพอใจ ความชื่นชม ไม่ชอบ หรือรังเกียจซึ่งความรู้สึกเหล่านี้จะเกิดขึ้น โดยมีความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ของแต่ละบุคคลเป็นตัวกำหนด
3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) คือ แนวโน้ม ในทางปฏิบัติที่จะสนองต่อสิ่งเร้าใด ๆ ทั้งด้านบวก หรือด้านลบ เช่น การยอมรับ การไม่ยอมรับ ความเต็มใจหรือไม่เต็มใจ

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) องค์ประกอบของเจตคติ มี 3 ด้าน ซึ่งสัมพันธ์กัน ได้แก่ ด้านพุทธิปัญญา (Cognitive Component) ด้านความรู้สึก (Affective Component) และด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เพราะเป็นการแสดงออกของความรู้ ความคิด ความรู้สึกที่จะมีผลต่อพฤติกรรมทั้งทางบวกหรือทางลบ ดังนั้น ผู้สอนต้องคำนึงถึง องค์ประกอบของเจตคติในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดี ต่อการเรียนรู้และ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

วงศ์เดือน คุณพิภาค (2561) องค์ประกอบของเจตคติ ประกอบด้วย ความรู้ ความเข้าใจ หรือความเชื่อ ความรู้สึก และพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่มีการตอบสนอง ต่อสิ่งเร้า บุคคลมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่มีปริมาณ มากน้อย แตกต่างกันไปแต่ไม่เสมอไปทุกกรณีในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่งแต่ก็ไม่ได้ แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่ก็ได้

Lefton (1997) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการ คือ

1. ด้านความรู้ความเข้าใจ (The cognitive component) เป็นความเชื่อ ที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ
2. ด้านอารมณ์ (The Emotion component) เป็นความรู้สึกชอบไม่ชอบ สิ่งนั้น

3. ด้านพฤติกรรม (The behavioral component) เป็นการแสดงออกของความเชื่อและความรู้สึกที่มีต่อสิ่งนั้น

Adolph & Kretch (2015) กล่าวว่า เจตคติมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึก (Affect) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเจตคติ ที่เชื่อว่าเป็นผลของการเรียนรู้ที่ได้จากพ่อแม่ ครูอาจารย์ และเพื่อนวัยเดียวกันเป็นเจตคติที่เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ การชอบหรือไม่ชอบต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ เช่น การรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจต่อนาย การชอบหรือไม่ชอบดนตรี งานศิลปะ อาหารบางชนิด เป็นต้น ดังนั้น องค์ประกอบนี้จึงเป็นสภาพทางอารมณ์ควบคู่ไปกับการประเมิน

2. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวกับความนึกคิด (Cognition) เป็นอีกส่วนหนึ่งของเจตคติที่เป็นด้านความรู้ การรับรู้ ความเห็นและความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีที่มาจากกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลเชิงตรรกะเป็นหลัก จึงเป็นเจตคติที่ผ่านการประเมินของผู้นั้นแล้ว เช่น ความเชื่อว่าคนหรือสิ่งของนั้นดีหรือไม่ดี หรือผู้บังคับบัญชาที่มีความคิดหรือความเชื่อว่ามีคุณลักษณะของตนมีความเป็นผู้ใหญ่พอ สามารถที่จะปกครองตนเองได้ ดังนั้น เขาจึงให้ความเป็นอิสระในการทำงานแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาหรือเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการวินิจฉัยสั่งการ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านที่เกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavior) เป็นเจตคติอีกส่วนหนึ่งของบุคคลที่ตั้งใจที่จะกระทำต่อคนอื่นหรือวัตถุสิ่งของด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น การแสดงความเป็นมิตร ให้ความอบอุ่น หรือก้าวร้าว เป็นปฏิบัติหรือเอื้ออาทร เป็นต้น แนวโน้มของพฤติกรรมเป็นผลมาจากความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเรานั้น ตัวอย่างเช่น ถ้ามีบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย หรือมีความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกที่ดีต่อระบอบประชาธิปไตย แนวโน้มพฤติกรรมผู้นั้นก็จะรับฟังเคารพ ต่อสิทธิผู้อื่น ชอบการเข้ามีส่วนร่วมหรือแสวง

สรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้จากประสบการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นพบเจอซึ่งแตกต่างกันออกไป โดยเจตคตินั้นมีทั้งดีและไม่ดี เกิดขึ้นจากการสะสมผ่านการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับ ทั้งนี้ยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตเห็นได้หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยง่าย สามารถวัดได้โดยใช้แบบวัดเจตคติ เช่น แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

4. ประโยชน์ของเจตคติ

ประโยชน์ของเจตคตินั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้บุคคลแสดงออกซึ่งพฤติกรรมและความนึกคิดของตนเอง ช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องต่อสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเจตคติไว้ ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยการจัดรูปหรือจัดระบบสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา
2. ช่วยให้มีการเข้าข้างตนเอง (Self-esteem) โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยง สิ่งที่ไม่ดี หรือปกปิดความจริงบางอย่างซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตัวเอง
3. ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อน ซึ่งมีปฏิริยาโต้ตอบหรือการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไปในส่วนมากจะทำให้เกิดความพอใจมาก หรือเป็นบำเหน็จรางวัลจากสิ่งแวดล้อม
4. ช่วยให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง ซึ่งแสดงว่าเจตคตินั้นนำความพอใจมาให้บุคคลนั้น
5. เตรียมบุคคลเพื่อให้พร้อมต่อการปฏิบัติการ
6. ช่วยให้บุคคลได้คาดคะเนล่วงหน้าว่าอะไรจะเกิดขึ้น
7. ทำให้บุคคลได้รับความสำเร็จตามหลักชัยที่วางเอาไว้

รุจินันท์ ภาคักดี (2553) ได้สรุปประโยชน์ของเจตคติ ไว้ว่า ช่วยให้บุคคลแสดงความคิดเห็นของตนเอง เพื่อทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยการจัดรูปหรือระบบของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) เจตคติช่วยให้บุคคลเข้าใจตนเอง ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมให้สามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง ทั้งช่วยทำให้มีการเตรียมความพร้อมและคาดคะเนล่วงหน้าทำให้ปฏิบัติสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าประโยชน์ของเจตคตินั้น คือ ช่วยให้บุคคลเข้าใจในตนเองว่าชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด และแสดงออกถึงค่านิยมสิ่งใดที่ตนเองเป็นเข้าใจในบริบทต่าง ๆ มากขึ้นจากการคาดคะเนล่วงหน้าถึงเป้าหมายของตนในอนาคต

5. การปลูกฝังและปรับเปลี่ยนเจตคติ

การปลูกฝังและการพัฒนาเจตคติในการเรียนนั้น ครูมีบทบาทสำคัญที่สุดที่จะสร้างให้เกิดผลทางด้านบวกหรือลบ

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) การสร้างและพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนนั้น เป็นเจตคติทางบวก นักเรียนจะแสดงออกในลักษณะพึงพอใจในการเรียน สนใจการเรียน มีความรู้สึกว่าคุณครูเป็นบุคคลที่น่าเคารพ สามารถถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกได้ดีเห็นคุณค่าของการศึกษา ประกอบกับการสร้างสรรค์บรรยากาศของการเรียนให้เกิดความพึงพอใจ เช่น สภาพห้องเรียนสะอาดน่าอยู่ มีความเป็นกันเองและการสังคมาระหว่างเพื่อน ให้ความช่วยเหลือกันและกันในเรื่องการเรียน เจตคติที่ดีจะช่วยเสริมให้การเรียนรู้ มีความน่าสนใจ ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนอย่างเต็มใจและมีความสุข

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) กล่าวว่า การสร้างให้เกิดเจตคติที่ดี หรือการเปลี่ยนเจตคติที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องให้เป็นไปทางสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญมากต่อเด็ก แหล่งที่มีอิทธิพลต่อการเกิดและการเปลี่ยนเจตคติ มี 4 แหล่ง ดังนี้

1. ครอบครัว พ่อแม่ เป็นผู้ถ่ายทอดความเชื่อ เจตคติให้แก่เด็ก ทั้งโดยเจตนา และไม่เจตนา เช่น การนับถือศาสนา เด็กจะนับถือศาสนาตามพ่อแม่ การเปลี่ยนหรือไม่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่เด็กอาจได้รับจากสังคม
2. บุคคลที่เกี่ยวข้อง ถ้าเป็นเด็กส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลในโรงเรียน เช่น เพื่อน ครูอาจารย์ ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับเด็ก การปลูกฝังจากการอบรมสั่งสอน การขบครุหรือเพื่อนที่คอยให้ความช่วยเหลือก็จะสร้างสรรค์เจตคติต่อเด็ก
3. สื่อมวลชน นับว่าเป็นแหล่งที่มีอิทธิพลมากต่อการเกิดและเปลี่ยนแปลงเจตคติของเด็ก ซึ่งเป็นผู้รับสื่อ สื่อมีหลายรูปแบบ ทั้งเอกสาร สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร หนังสืออ่านเล่นและสื่อไม่เป็นสิ่งพิมพ์ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต
4. ประสบการณ์ทางตรง บุคคลมีประสบการณ์ทางตรงกับจุดมุ่งหมาย จะเป็นเจตคติที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของบุคคลมากกว่าที่เกิดขึ้นโดยทางอ้อม เช่น การได้ชมโฆษณาสาละยมเห็นผมของนางแบบดกสวยเป็นเงางามจึงมีเจตคติบวก และผู้รับสื่อจะหาโอกาสใช้สาละยมยี่ห้อนั้นเจตคติจะไม่เปลี่ยนเมื่อผมดกดำเป็นเงางาม แต่หากผมไม่สลวยดังที่คาดคิดไว้เจตคติจะเปลี่ยนไปในทางตรงกันข้าม

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) ได้เสนอแนวทางการนำทฤษฎีและหลักการมาใช้ในการเปลี่ยนเจตคติไว้ ดังนี้

1. การให้การเสริมแรงแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนได้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ครูให้ความสนใจ ให้กำลังใจ ให้คำชม จะทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มมากขึ้น และเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติความประพฤติในโรงเรียนด้วย
2. การให้การเลียนแบบเจตคติที่ดี โดยดูจากบุคคลสำคัญที่นักเรียนรักและชื่นชอบเป็นตัวอย่างเพื่อจะได้รับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน
3. การพิจารณาถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติ ครูจะต้องระมัดระวังและควบคุมองค์ประกอบเหล่านี้ให้ดีจึงจะบังเกิดผลในการสร้างหรือปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียน
4. ครูอาจต้องให้ข่าวสารและสร้างสถานการณ์ที่จะทำให้เกิดความสอดคล้องและขัดแย้ง เมื่อต้องการจะเสริมเจตคติให้เพิ่มขึ้นต้องมีความรู้สึกร่วมด้วยตามเจตคติที่ถูกตามความต้องการของครู
5. การเปลี่ยนเจตคติของกลุ่มจะง่ายกว่าการเปลี่ยนทีละคน เพราะบุคคลชอบการเลียนแบบเอาอย่างและต้องการการเข้ากลุ่ม ดังนั้นสิ่งแวดล้อมที่ดีมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ
6. วิธีการในการเปลี่ยนต้องพิจารณาให้เหมาะสมเพราะอาจใช้กับสถานการณ์หนึ่งได้แต่ใช้ไม่ได้กับอีกสถานการณ์หนึ่ง
7. หาวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเปลี่ยนเจตคติ หรือเต็มใจที่จะเปลี่ยนเจตคติด้วยตัวของเขาเอง
8. เจตคติที่ดีต่อตนเอง โดยการที่มีความรู้ความเข้าใจในความสามารถของตนเองมีความพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตนเอง และการรู้การแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมเป็นเรื่องที่จำเป็นที่จะต้องสร้างให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนเพราะคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทางที่สอดคล้องกับเจตคติต่อตนเอง

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) การปลูกฝังและปรับเปลี่ยนเจตคติ มีอิทธิพลมาจากครอบครัว บุคคลที่เกี่ยวข้องใกล้ชิด สื่อมวลชนและประสบการณ์ทางตรงของเด็กที่จะเป็นผู้ปลูกฝังถ่ายทอดหรือปรับเปลี่ยนเจตคติให้แก่เด็ก ดังนั้น ในฐานะบทบาทครูผู้สอนจึงควรเป็นผู้ปลูกฝังและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและเจตคติที่ถูกต้องเหมาะสมให้กับผู้เรียน โดยการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง สร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีเอื้อต่อ

การเรียนรู้กำหนดสถานการณ์เพื่อฝึกผู้เรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทั้งนี้ต้องได้รับความร่วมมือที่ดี จากผู้ปกครองและผู้เรียนในการฝึกประสบการณ์ที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนมีข้อมูลในการคิดพิจารณาและตัดสินใจได้ถูกต้องเหมาะสมสำหรับการเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ดี และมีประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ

กล่าวโดยสรุป คือ การปลูกฝังเจตคตินั้นมีผลมาจากปัจจัยภายนอก เช่น ครอบครัว เพื่อน หรือมวลประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ครูจึงควรปลูกฝังเจตคติที่ดีให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติแต่สิ่งที่ดี ทั้งนี้อาจได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง

6. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น เจตคติมีบทบาทสำคัญเพราะความสำเร็จในการเรียนขึ้นอยู่กับเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อเจ้าของภาษาด้วย ดังนี้

จุฑารัตน์ หอมแพน (2559) เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษนั้นเกิดจากการที่ผู้เรียนมองเห็นประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจและมองเห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษจึงให้ความเอาใจใส่ต่อการศึกษา ดังนั้น การจัดประสบการณ์ในการเรียนภาษาอังกฤษที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษต่อไป

ประทุมพร คำวัน (2559) เจตคติ คือ ความโน้มเอียงของความรู้สึก ความคิดเห็นของคนที่มีความรู้สึกหนึ่งอาจมีอารมณ์ หรือความรู้เป็นส่วนประกอบ ในความรู้สึกและจะมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่สอดคล้องกับความรู้สึกนั้น ๆ การได้ทราบเจตคติของผู้เรียนต่อการเรียนรู้พูดสื่อสารภาษาอังกฤษมีความสำคัญ เพราะจะทำให้สามารถคาดคะเนพฤติกรรมของผู้เรียนอุปสรรคและปัญหาที่อาจเกิดขึ้น ในพัฒนาการเรียนรู้ได้

Jakobovits (1970) กล่าวว่า การสร้างเจตคติต่อการเรียนภาษาต่างประเทศนั้นจะต้องคำนึงถึงความต้องการในการประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาของผู้เรียน เจตคติต่อครูผู้สอน ความสนใจในการเรียนและเจตคติต่อวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

Krashen (1983) กล่าวว่า เจตคติและความถนัดทางภาษาต่างก็เกี่ยวข้อง กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนแต่ไม่ขึ้นต่อกันและกัน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนอาจจะมี ความถนัดต่ำและมีเจตคติที่ดี หรือมีความถนัดสูงแต่มีเจตคติในทางลบก็ได้ ซึ่งเจตคตินั้น ไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็มีส่วนในการกำหนดความสำเร็จในการเรียนได้ทั้งนั้น เพราะผู้เรียน บางคนอาจไม่มีความต้องการที่จะเป็นเหมือนเจ้าของภาษานั้นมีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

ทำให้ได้รับรู้แนวคิดใหม่ ๆ วิธีการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ให้ประโยชน์ในการทำงาน ดังนั้น เจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษย่อมมีความสัมพันธ์ และอิทธิพลต่อพฤติกรรมหรือสัมฤทธิ์ผลในการเรียนภาษาของผู้เรียนอย่างแน่นอน

จะเห็นได้ว่า เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษนั้นจะต้องเกิดจากผู้เรียนที่สนใจ และมองเห็นประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียนภาษาอังกฤษ และการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ดี เช่น มีสื่อ มีกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จะช่วยให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษรวมถึงสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

7. หลักการวัดเจตคติ

เนื่องจากเจตคติค่อนข้างไปทางนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เป็นความรู้สึก ความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงการวัดเจตคติจึงไม่สามารถจะวัดได้โดยตรง แต่วัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกทางภาษาและวัดในรูปของความเห็น การวัดเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดและผู้ใด อาจจะใช้วิธีการสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้า ท่าทางหรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของเขา แต่แบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้กันมากจะอยู่ในรูปแบบของแบบสอบถาม หรือแบบสำรวจ เรียกว่า “แบบวัดเจตคติ” ซึ่งการวัดเจตคตินั้นควรมีข้อตกลงเบื้องต้น ดังนี้

ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543) การวัดเจตคติเป็นการประเมินความรู้สึกหรือความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยมักใช้มาตราส่วนประมาณค่า เช่น มาตราส่วนแบบลิเคิร์ต เพื่อให้ผู้ตอบแสดงระดับความเห็นต่อข้อความต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้สามารถแปลงความคิดเห็นของบุคคลให้อยู่ในรูปของคะแนนและนำไปวิเคราะห์ทางสถิติได้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) ได้กล่าวถึงเจตคติ ดังนี้

1. การศึกษาเจตคติเป็นการศึกษาความคิดเห็น ความรู้สึกของบุคคลที่มีลักษณะคงเส้นคงวา หรืออย่างน้อยก็เป็นความคิดเห็น หรือความรู้สึกที่จะไม่เปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาหนึ่ง

2. เจตคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง การวัดเจตคติจึงเป็นการวัดทางอ้อมจากแนวโน้มที่บุคคลแสดงออกหรือพฤติกรรมที่มีแบบแผนคงที่

3. การศึกษาเจตคติของบุคคล มิใช่แต่เป็นการศึกษาทิศทางเจตคติของบุคคลเท่านั้นแต่ต้องศึกษาถึงระดับความมากน้อยหรือความเข้มแข็งของเจตคตินั้นด้วย

บุญชม ศรีสะอาด (2556) การวัดเจตคติเป็นการวัดความรู้สึกความคิดเห็นหรือความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถวัดได้โดยตรง จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือวัดทางจิตวิทยา เช่น แบบสอบถามหรือมาตราส่วนประมาณค่า เพื่อประเมินระดับความรู้สึกหรือความคิดเห็นของบุคคลให้อยู่ในรูปของข้อมูลเชิงปริมาณที่สามารถนำไปวิเคราะห์ได้

สรุปได้ว่า การวัดเจตคตินั้นประกอบไปด้วยข้อตกลง 3 ลักษณะ ได้แก่ เจตคติเป็นการศึกษาความคิดเห็น เจตคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง และการศึกษาเจตคติของบุคคลต้องศึกษาถึงระดับความมากน้อยหรือความเข้มแข็งของเจตคตินั้นด้วย

8. เครื่องมือวัดเจตคติและการสร้างแบบวัดเจตคติ

เครื่องมือวัดเจตคติมีกระบวนการสร้างเป็นแบบวัดเจตคติที่มีหลายมาตรา ซึ่งได้นำเสนอไว้ 7 วิธี (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2553) ดังนี้

1. การสร้างแบบวัดเจตคติวิธีของ Thurstone's Equal Appearing Interval Scale
2. การสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีการของ Likert's Summated Rating Scale
3. การสร้างแบบวัดเจตคติของ Osgood's Semantic Differential Scale
4. การสร้างแบบวัดเจตคติ วิธีเปรียบเทียบคู่ของ Fechner's Method of Paired Comparison
5. การสร้างแบบวัดเจตคติโดยใช้ระเบียบวิธีแบบคิวของ Stephenson's Q-technique
6. การสร้างแบบวัดระยะทางสังคมของ Bogardus's Social Distance Scale
7. การสร้างแบบวัดสะสมของ Guttman's Cumulative Scale

หลักการสร้างแบบวัดเจตคติวิธีตามวิธีการของ Likert's Summated Rating Scale มีหลักการสร้างว่า การจัดให้มีข้อความที่แสดงเจตคติต่อที่หมายในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง แล้วให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นคำตอบของแต่ละข้อความ จะมีให้เลือกตอบ 5 ช่อง ตั้งแต่เห็นด้วยอย่างมาก เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างมาก ซึ่งลำดับขั้นตอนของการสร้างมี ดังนี้ (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2553)

1. รวบรวมข้อความแต่ละข้อความต้องมีลักษณะที่คนมีเจตคติต่าง ๆ และหลีกเลี่ยงข้อความที่มี 2 ความหมาย

2. ตรวจสอบข้อความนั้นว่าเหมาะสมกับการตอบเพียงใดในลักษณะของ 5 ช่อง ดังกล่าว

3. ทดลองดูว่ามีข้อความใดไม่ชัดเจนหรือคลุมเครือเพื่อการแก้ไข

4. การให้น้ำหนักคะแนนของความเห็น ในแต่ละระดับตามวิธีการของ Likert ทำให้มาตรวัดของเขาใช้ได้สะดวกมาก เพราะใช้การกำหนดค่าแบบจงใจ เพื่อให้เป็นค่าน้ำหนักประจำของแต่ละระดับความเห็นเหมือนกันทุกข้อความ

เมื่อแต่ละระดับความเห็นของแต่ละข้อความวัดเจตคติมีค่าประจำตายตัว การที่จะหาว่าบุคคลใดมีเจตคติเป็นอย่างไร ก็ใช้วิธีการรวมน้ำหนักหรือคะแนนจากการตอบทุกข้อความของแต่ละคน ถ้าน้ำหนักรวมจากการตอบข้อความทั้งหมดมีค่าสูงหรือได้ คะแนนสูงแสดงว่าระดับเจตคติของบุคคลนั้นเป็นไปในลักษณะพอใจหรือคล้อยตาม ย่อมแสดงว่าบุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น หรือมีความพอใจในสิ่งนั้น คะแนนหรือน้ำหนักที่ใช้แทนระดับเจตติดังกล่าว

บุญชม ศรีสะอาด (2556) การสร้างแบบวัดเจตคติเป็นการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้วัดความรู้สึก ความคิดเห็น หรือความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยผู้วิจัยต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของการวัด สร้างข้อความที่สะท้อนความคิดเห็นทั้งทางบวกและทางลบ และใช้มาตราส่วนประมาณค่า เช่น มาตราส่วนแบบลิเคิร์ต เพื่อให้ผู้ตอบแสดงระดับความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยให้สามารถนำข้อมูลที่ได้อธิบายวิเคราะห์เชิงสถิติได้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543) กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้วัดเจตคติ มักอยู่ในรูปของแบบสอบถามหรือมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งผู้วิจัยต้องสร้างข้อความที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการวัดอย่างชัดเจน จากนั้นให้ผู้ตอบเลือกแสดงระดับความคิดเห็น เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพื่อสะท้อนระดับเจตคติของผู้ตอบที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ

สรุปได้ว่า เครื่องมือวัดเจตคติมีหลากหลายวิธีในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบการวัดเจตคติของ Likert ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาและการสร้างง่าย รวมทั้งมีเกณฑ์การให้คะแนนที่แน่นอนมาใช้ในการทดลองวัดเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามวิธีของ Likert กำหนดช่วงความรู้สึกเป็น 5 ช่วง คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับวิธีสอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

งานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ได้มีผู้ทำการวิจัยไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

นันทพร ภูครองนา (2560) การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ขั้นตอนของ แฮร์บาร์ต (Herbart Formal Step) ประกอบแบบฝึก ได้ผลลัพธ์เท่ากับ 82.50/83.75 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผู้เรียนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 74.66 นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะรวมทั้งการอ่านและการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้หลังจากที่เรียนการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดหลังจากเรียนไปแล้ว 1-2 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่าน และการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกด โดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.68$)

ชฎานัทธ เอียวเรืองสุรติ (2562) พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการแต่งโคลงสี่สุภาพโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) อำเภอเมือง จังหวัดตรัง (E₁/E₂) 83.30/84.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการแต่งโคลงสี่สุภาพโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) อำเภอเมือง จังหวัดตรัง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อามาณิกา พรสัมฤทธิ์ผล (2565) การพัฒนานวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐานแบบโฟนิกส์โดยรูปแบบแฮร์บาร์ตเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มโรงเรียนปรางนบุรี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐานแบบโฟนิกส์โดยรูปแบบแฮร์บาร์ต และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มโรงเรียนปรางนบุรีที่มีต่อนวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐานแบบโฟนิกส์โดยรูปแบบ

แฮร์บาร์ต เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้จบเอกภาษาอังกฤษ แต่ได้สอนภาษาอังกฤษ กลุ่มโรงเรียนปรานบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ นวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐานแบบโฟนิกส์ โดยรูปแบบแฮร์บาร์ต แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) นวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐานแบบโฟนิกส์โดยรูปแบบแฮร์บาร์ตเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มโรงเรียนปรานบุรี มีประสิทธิภาพ 80/85 2) ผลสัมฤทธิ์หลังการใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนใช้นวัตกรรม ที่ระดับนัยสำคัญ .01 และ 3) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จิรุตม์ อารมย์ชื่น (2568) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบแฮร์บาร์ต เพื่อพัฒนาทักษะการวาดภาพสื่อเรื่องราวและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของแฮร์บาร์ต ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานได้ดีขึ้น และผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุฑาวรรณ รាយ และนันท์นภร บรรจงปรุ (2568) ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับแอปพลิเคชันการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกม มีรายละเอียดต่อไปนี้

ปรียานุช บัวผัน (2565) ได้วิจัยเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน

อรดา พิสุทธิ, สาวิตรี เถาว์โท และสร้อยสุดา ณ ระนอง (2566) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) ในภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) ก่อนเรียนและหลังด้วยบอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.95/79.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป て (te form) อยู่ในระดับมากที่สุด

สิรินทรธาดา จุฑามณีพงษ์ (2566) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด การเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ ประกอบด้วย นักเรียน 30 คน จากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญา ราชวิทยาลัย นครราชสีมา ในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2565 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน มีขั้นตอนของรูปแบบ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2) ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ 3) ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนร่วมกันและเกมเป็นฐาน มีองค์ประกอบสำคัญ 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อม 2) นักเรียน 3) ผู้สอน 4) การสื่อสาร 5) เนื้อหา 6) สื่อเกมกระดาน และ 7) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบสอดคล้องกับการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สอดคล้องกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60–1.00 นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภูษิตา นกสกุล และอรัญญา ศรีจงใจ (2567) ได้วิจัยเพื่อพัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ฝ่ายประถม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) บอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.13/81.33 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้บอร์ดเกม สูงวก่าก่อนใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด

พัชรพา พากุล และเรวณี ชัยเชาวรัตน์ (2567) ได้วิจัยศึกษาประสิทธิภาพ ของการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์เสริมด้วยบอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะ การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเปรียบเทียบทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์เสริมด้วยบอร์ดเกม การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพกิจกรรมการจัดการเรียน การสอนแบบเน้นประสบการณ์เสริมด้วยบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียน มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.21/80.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และ 2) คะแนนก่อนเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์เสริมด้วยบอร์ดเกม มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 13.78 และหลังเรียนเท่ากับ 25.24 เมื่อทดสอบความแตกต่าง พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ เสริมด้วยบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สหรัฐ ลักษณะสุด, สรรณประภา สุขสวัสดิ์ และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2567) การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยบูรณาการเกมกระดาน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method)

ได้มีผู้ทำการวิจัยไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Yusron, Anwar, & Wardhani (2025) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้วิธีการสอนแบบ Herbart ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนประจำประเทศอินโดนีเซีย โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนของ Herbart ได้แก่ การเตรียมความพร้อม การนำเสนอ การเชื่อมโยง การสรุป และการนำไปใช้ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการใช้ภาษาต่างประเทศของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

Karaoulas (2025) ได้ศึกษาทฤษฎีการสอนของ Herbart ในบริบทของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยวิเคราะห์ว่าหลักการสอนแบบเป็นขั้นตอนของ Herbart สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาได้อย่างไร ผลการศึกษาพบว่า หลักการสอนของ Herbart ยังคงมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน เนื่องจากช่วยจัดโครงสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เป็นระบบและส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงของผู้เรียนได้

Xi, & Yun (2025) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยบูรณาการแนวคิด Herbart's Apperception Theory ร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget ในการสอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ตามแนวคิดของ Herbart สามารถช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์และช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกม (Board games) ได้มีผู้ทำการวิจัยไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Hidayati (2015) ได้วิจัยในชั้นเรียนในการพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้ Board Game ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน ณ สถานศึกษา SMA Negeri 1 Pengasih จากการสังเกตและสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเขียนของผู้เรียนดีขึ้น จะเห็นได้ว่านักเรียนสามารถแปลงประโยคในการเขียนได้ดี เขียนโดยใช้ตัวพิมพ์ใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง ไวยากรณ์ดีขึ้น ใช้กาลอดีตได้ดีขึ้น และเขียนประโยคสั้นๆ น้อยลง นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสอนและการเรียนรู้มากขึ้นอีกด้วย ผู้เรียนเข้าร่วมการอภิปรายกลุ่มอย่างกระตือรือร้นและทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่าง

กระตือรือร้น ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านเกมกระดานอย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นอีกด้วยว่าการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียน ทักษะการเขียนของนักเรียนได้รับการวัดเชิงปริมาณโดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการเขียนก่อนดำเนินการหลังดำเนินการในรอบที่ 1 และหลังดำเนินการในรอบที่ 2 คะแนนเฉลี่ย ของการทดสอบการเขียน ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก 73.84 ก่อนดำเนินการเป็น 79.81 หลังดำเนินการในรอบที่ 2 คะแนนทักษะการเขียนของนักเรียนดีขึ้น 5.97

Syakur (2020) ได้สังเคราะห์เอกสารเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการใช้สื่อเกมกระดานในการเรียนการสอนการพูด โดยเฉพาะกับผู้เรียนรุ่นเยาว์ ผลการศึกษาพบว่า เกมกระดานให้การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ให้มีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน และช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการสื่อสารด้วยวาจา ผลการศึกษานี้คาดว่าจะสามารถใช้เป็นข้อมูลและเอกสารอ้างอิงสำหรับครูหรือผู้วิจัยเพื่อการวิจัยเพิ่มเติม กล่าวโดยสรุป การใช้เกมกระดานในการสอนการพูดกับผู้เรียนรุ่นเยาว์อาจเป็นกลยุทธ์ใหม่ที่ครูสอนภาษาอังกฤษสามารถใช้ได้

Catarecha Abad (2021) ได้ศึกษาการนำเกมกระดานใช้เป็นเครื่องมือการสอนในชั้นเรียนของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) การสำรวจในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงผลความคิดเห็นของทั้งนักเรียนและครูเกี่ยวกับเกมกระดานประเภทนี้ในช่วงเวลาเรียนและในเวลาว่าง และวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของเกมเหล่านี้ในชั้นเรียน EFL และด้านต่าง ๆ ที่ต้องพิจารณาเมื่อนำใช้ในชั้นเรียน โดยใช้วิธีแจกแบบสอบถามสองชุดให้กับนักเรียน ชุดหนึ่งก่อนและชุดที่สองหลังจากเล่นเกมกระดานที่ไม่เกี่ยวกับการเรียนรู้ (non-educative game) โดยใช้แบบการสังเกต และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับครูสามคน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทั้งนักเรียนและครูมีทัศนคติเชิงบวกต่อเกมกระดานที่ไม่เกี่ยวกับการเรียนรู้ ผลการศึกษาจากการสังเกต พบว่า เกมกระดานเหล่านี้สามารถส่งผลกระทบในการเรียนรู้ได้ トラバิดที่เกมกระดานเหล่านี้ได้รับการปรับให้เข้ากับคุณลักษณะของกลุ่มผู้เรียน

Wong & Yunus (2022) ได้วิจัยเพื่อตรวจสอบการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมกระดานในการเรียนรู้และการพูด รวมถึงประโยชน์ของเกมกระดานในการปรับปรุงทักษะการพูดของพวกเขา มีการเข้าถึงบทความทั้งหมด 35 บทความ จากช่วงปี 2017–2021 ผ่านฐานข้อมูลสามแห่ง ได้แก่ Google Scholar, ERIC และ SAGE Journals การทบทวน

ดำเนินการอย่างเป็นระบบโดยอิงตามแนวทางของ PRISMA (การวิเคราะห์หอคียมาน) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานมีผลกระทบเชิงบวกหลายประการต่อประสิทธิภาพการพูดของนักเรียน เช่น การปรับปรุงความสามารถในการพูด การเพิ่มแรงจูงใจในการพูด และเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลระหว่างนักเรียน สำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคต อาจเน้นที่การสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมกระดานในการสอนพูด

Li, Hou, & Lee (2022) การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนากรอบกิจกรรมเกมกระดานแบบครูเป็นผู้ช่วยหรือสนับสนุนสองลำดับขั้นที่ผสมรวมการเรียนรู้ตามเกม (GBL) และกลยุทธ์ครูเป็นผู้ช่วยสนับสนุน และใช้เกมกระดานแข่งเป็นสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน EFL กรอบกิจกรรมเกมทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ภาษาแบบครูเป็นผู้ช่วยสนับสนุน พร้อมแนวคิดแบบสองลำดับขั้นเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนสร้างกลยุทธ์การอ่านที่ประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ การแสดงออกทางการพูดและภาพจะแสดงร่วมกัน ในส่วนประกอบของเกมไพ่ กลไกของเกมสามารถช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงข้อมูลทางการพูดเพื่อเชื่อมโยงกับภาพได้ ในทางกลับกัน การวิจัยครั้งนี้เน้นให้นักเรียนอภิปรายกลุ่มและการอ่านร่วมกันก่อนเพื่อดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและตามเกมด้วยกลยุทธ์ครูเป็นผู้ช่วยสนับสนุน สองลำดับขั้น จากนั้นครูจะแนะนำให้นักเรียนใช้แนวคิดที่เรียนรู้ในกิจกรรมเกมเพื่อวิเคราะห์และอ่านข้อความเพื่อให้พวกเขาเข้าใจเนื้อหาของข้อความได้ มีการออกแบบการทดลองกึ่งหนึ่งในหลักสูตรการอ่านภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อหาประสิทธิผลของงานวิจัยนี้ ผลการทดลองพบว่ากรอบแนวคิดที่เสนอไม่เพียงแต่ส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL อย่างมีนัยสำคัญและลดความวิตกกังวลในการเรียนรู้ของพวกเขาเท่านั้น แต่ยังช่วยให้พวกเขารักษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ในระดับสูงในกระบวนการของกิจกรรมอีกด้วย คาดว่าโครงสร้างที่เสนอมานำไปสู่แนวทางการสอน EFL ที่ดีขึ้นได้

Lailia, Suwarso, & Iswahyuni (2024) ปัจจุบันสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานกันเป็นสิ่งจำเป็นในบริบทการเรียนรู้ การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษามุมมองของครูเกี่ยวกับการใช้เกมกระดานเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง การวิจัยนี้ใช้แนวทางเชิงคุณภาพเชิงพรรณนาโดยใช้เครื่องมือสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เข้าร่วม คือ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเอกชนแห่งหนึ่งในเขตมาลัง ข้อมูลถูกแสดงเป็นคำบรรยายด้วยการถอดเทปของเทคโนโลยีดิจิทัล ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานยังคงมีประโยชน์หลายประการ การใช้เกมกระดานทำให้ครูสามารถจูงใจนักเรียนและทำให้

กระบวนการเรียนรู้เข้าใจได้ เกมกระดานยังเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพในการปรับปรุงแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เกมกระดานช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และความสนุกสนานของนักเรียนทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสนุกสนานมากขึ้น การวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานช่วยให้คะแนนในวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการเรียนภาษาอังกฤษ สรุปได้ว่าเกมกระดานช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน ดังนั้น จึงขอแนะนำให้ใช้เกมกระดานเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต ซึ่งมีแนวคิดว่าการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้อะไรต้องเริ่มจากความสนใจก่อนที่ได้เข้ามามีส่วนในกระบวนการเรียนรู้รวมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษร่วมกับบอร์ดเกมที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งจะเห็นได้ว่าการที่นักเรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่มโดยมีบอร์ดเกมมาร่วมจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับบอร์ดเกมจะสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

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

รายละเอียดในแต่ละขั้นตอนมี ดังนี้

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนก่อก่อนโนนสวรรค์

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนก่อก่อนโนนสวรรค์

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้เหตุผลเป็นเกณฑ์ ดังนี้ เป็นห้องที่ความสามารถ นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรทั้งหมดได้

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 6 แผน
- 1.2 แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ ดังนี้
 - 1.2.1 ทักษะการฟัง จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ จำนวน 10 คะแนน
 - 1.2.2 ทักษะการพูด แบบสอบปากเปล่า จำนวน 1 หัวข้อ จำนวน 20 คะแนน
 - 1.2.3 ทักษะการอ่าน จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ จำนวน 20 คะแนน
 - 1.2.4 ทักษะการเขียน จำนวน 1 หัวข้อ จำนวน 12 คะแนน
- 1.3 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ

2. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.1.2 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 2.1.3 ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสอนของแฮร์บาร์ต และวิธีการใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอน
 - 2.1.4 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้
 - 2.1.4.1 สาระสำคัญ
 - 2.1.4.2 มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 - 2.1.4.3 จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 2.1.4.4 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 2.1.4.5 เนื้อหา/สาระการเรียนรู้

2.1.4.6 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2.1.4.7 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

2.1.4.8 การวัดและประเมินผล

2.1.4.9 แบบบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ และนำร่างแผนฯ ดังกล่าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ตาราง 5 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
	ปฐมนิเทศ ทดสอบก่อนเรียน และวัดเจตคติก่อนการทดลอง	2
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Time to play	
1	Hobbies	3
2	Social media post	3
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Looking good	
3	Appearance	3
4	Describing things and people	3
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 What's for lunch	
5	Like and dislike	3
6	Survey project	3
	ทดสอบหลังเรียนและวัดเจตคติหลังการทดลอง	2
รวม		22

หมายเหตุ: ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของทุกแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำ (Preparation) เป็นขั้นตอนของการเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ครูจะต้องทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนให้ประสานกับความรู้ใหม่
- 2) ขั้นสอน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูดำเนินการสอนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามบทเรียน ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก

3) **ขั้นเชื่อมโยง (Association)** เป็นขั้นตอนต่อการสอนของครูเมื่อครูสอนจบบทเรียนแล้ว ครูต้องทบทวนความรู้ที่นักเรียนเรียนไปแล้ว และนำความรู้ใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมด้วยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างและคล้ายคลึงกันระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก

4) **ขั้นสรุป (Generalization)** เป็นขั้นที่นักเรียนเข้าใจบทเรียนกว้างขึ้น ครูและนักเรียนจะต้องช่วยกันรวบรวมความรู้จากขั้นตอนที่ 1-4 ตามลำดับจากง่ายไปหายากอย่างเป็นระบบ และจดบันทึกไว้

5) **ขั้นการประยุกต์ใช้ (Application)** เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำเอาความรู้ความเข้าใจที่ได้เรียนมาแล้วไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือใช้ในสถานการณ์อื่น

2.1.6 **ตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้** เพื่อประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้องของสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กระบวนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และการวัดและประเมินผล ได้ค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.83 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วย

2.2.4.1 รองศาสตราจารย์ ดร.ธนาพันธุ์ กุลไพบุตร อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

2.2.4.2 ดร.ปทุมทริกา น้อยนนท์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

2.2.4.3 Mr. Brendan Douglas McKell อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร

2.2.4.4 นางสาวปัญญรัตน์ หงษ์เผือก ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1

2.2.4.5 นางบุญยงษ์ พละเสน ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนชุมชนบ้านฝั่งแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

2.1.7 **นำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข** ให้แผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องสมบูรณ์และชัดเจนยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขในแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ ปรับการใช้ภาษาในแผนการสอนให้มีความเป็นทางการมากขึ้น และใช้ภาษาให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรับคำสั่งในแบบฝึกหัด

หรือกิจกรรมให้เหมาะสมเข้าใจง่าย สุดท้ายคือ การปรับจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เรียงลำดับจากระดับง่ายไปหายาก

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ใช้เกณฑ์การประเมินผลคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งดัดแปลงการประเมินและการแปลความหมายของบุญชม ศรีสะอาด (2553) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

	คะแนน 5 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
	คะแนน 4 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก
	คะแนน 3 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
	คะแนน 2 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย
	คะแนน 1 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด
	ในการแปลผลความเหมาะสม ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้
เหมาะสมมากที่สุด	ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
เหมาะสมมาก	ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
เหมาะสมปานกลาง	ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
เหมาะสมน้อย	ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ
เหมาะสมน้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนก่อโนนสวรรค์ อำเภอศรีเชียงใหม่ จังหวัดหนองคาย ที่เคยเรียนรายวิชานี้และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน พบว่า สามารถทำแบบฝึกหัดได้ในบางแผนและให้ความสนใจกับบอร์ดเกม แต่ในบางกิจกรรมนักเรียนไม่เข้าใจ จึงไม่สามารถดำเนินกิจกรรมได้ ครูต้องคอยแนะนำทุกขั้นตอนรวมถึงได้ปูพื้นฐานให้ใหม่ในบางเนื้อหาเพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้

2.1.9 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะผู้เชี่ยวชาญ และจากผลการทดลองใช้ โดยได้แก้ไขเนื้อหาบางส่วน of แผน มีการปรับใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายมากขึ้น ในส่วนของกิจกรรมบอร์ดเกม ได้ปรับให้กติกาเข้าใจง่ายครุอธิบายกติกาอย่างละเอียดชัดเจน นอกจากนี้ได้เพิ่มสไลด์นำเสนอเกี่ยวกับไวยากรณ์ที่ต้องใช้ในแผนและกิจกรรมนั้น ๆ โดยสอนเนื้อหาเพิ่มเติมก่อนเริ่มเล่นบอร์ดเกมเพื่อให้ นักเรียนมีทักษะเพียงพอในการทำกิจกรรม

2.1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.2 บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.2.2 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2.3 ใช้แอป AI Canva for Education ในการออกแบบบอร์ดเกม และจัดพิมพ์เป็นกระดาษออกมาเพื่อให้เป็นสื่อที่สามารถจับต้องได้ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดประเภทบอร์ดเกม ที่สอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยจะใช้บอร์ดเกม 6 ประเภท ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมปิงโก

ตาราง 6 กำหนดการสอน

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)	บอร์ดเกมที่ใช้
	ปฐมนิเทศ ทดสอบก่อนเรียน และวัดเจตคติก่อนการทดลอง	2	
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Time to play		
1	Hobbies	3	เกมกระดาน
2	Social media post	3	เกมการ์ด
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Looking good		
3	Appearance	3	เกมจับคู่
4	Describing things and people	3	เกมวางแผน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 What's for lunch		
5	Like and dislike	3	เกมบันไดงู
6	Survey project	3	เกมปิงโก
	ทดสอบหลังเรียนและวัดเจตคติหลังการทดลอง	2	
รวม		22	

2.3 แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพ ดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

2.3.2 ศึกษาแนวทางการวัดและประเมินผล วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3.3 กำหนดและสร้างแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แบ่งออกเป็นทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน จำนวน 40 ข้อ แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา คัดข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยคัดเลือกจำนวน 32 ข้อ โดยได้ค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.95 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

2.3.4 แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีรายละเอียด ดังนี้

2.3.4.1 ทักษะการฟัง เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ รวมทั้งสิ้น 10 คะแนน มีเกณฑ์การให้โดยถ้าตอบถูกต้องตามเฉลย ให้ 1 คะแนน ตอบตัวเลือกผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน

2.3.4.2 ทักษะการอ่าน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน มีเกณฑ์การให้โดยถ้าตอบถูกต้องตามเฉลย ให้ 1 คะแนน ตอบตัวเลือกผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน

2.3.4.3 ทักษะการพูด เป็นแบบสอบปากเปล่า (Oral test) มีจำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน มีลักษณะเป็นการสอบปากเปล่า โดยการประเมินภาคปฏิบัติรายบุคคล เกณฑ์การให้โดยอาศัยรูปแบบเกณฑ์ของ Harris (1977) โดยแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ และในแต่ละองค์ประกอบใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 4 ระดับ ดังนี้

1) การออกเสียง (Pronunciation)

ให้ 1 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาจนยากแก่การที่จะทำความเข้าใจคำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆว่าผู้พูด พูดอะไร

ให้ 2 คะแนน เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟัง จึงจะสามารถทำความเข้าใจได้และมักออกเสียงผิด ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงบางเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้เทียบเท่าชาวต่างประเทศที่เป็นเจ้าของภาษา

2) ไวยากรณ์ (Grammar)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อย ๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย เช่น เรียงลำดับผิดแต่ก็สามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้

3) คำศัพท์ (Vocabulary)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมากจนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้ศัพท์สำนวนได้คล่องแคล่วเทียบเท่ากับเจ้าของภาษา

4) ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานานเพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา

ให้ 2 คะแนน เมื่อความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่คอยมากนัก เพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีการพูดสะดุด เพราะยังปัญหาในการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการพูดได้อย่างคล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

5) ความเข้าใจ (Comprehension)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูด โดยจะพูดซ้ำ ติดอ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดและพูดได้เป็นส่วนใหญ่แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำ ๆ

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วน แต่ก็มีบางคำที่พูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมด โดยไม่มีปัญหาเลย

2.3.4.4 ทักษะการเขียน เป็นแบบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งถือเกณฑ์ให้คะแนน 12 คะแนน (ปวีณา แพนบุตร, 2559) โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1) สะกดคำถูกต้อง ให้ระดับคะแนน 3 ระดับ

ระดับ 3 คะแนน เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องทุกคำ

ระดับ 2 คะแนน เขียนสะกดคำศัพท์ผิด 1-4 คำ

ระดับ 1 คะแนน เขียนสะกดคำศัพท์ผิดมากกว่า 4 คำ

2) โครงสร้างไวยากรณ์ถูกต้อง ให้ระดับคะแนน 3 ระดับ

ระดับ 3 คะแนน เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ได้ถูกต้องทุกประโยค

ระดับ 2 คะแนน เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ผิด 1-4 แห่ง

ระดับ 1 คะแนน เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ผิดมากกว่า 4 แห่ง

3) เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนถูกต้อง ให้ระดับคะแนน 3 ระดับ

ระดับ 3 คะแนน เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยค

ถูกต้องทุกประโยค

ระดับ 2 คะแนน เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยคผิด

1-4 แห่ง

ระดับ 1 คะแนน เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยคผิด
มากกว่า 4 แห่ง

4) ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ให้ระดับคะแนน 3 ระดับ

ระดับ 3 คะแนน เนื้อหาสมบูรณ์ได้ใจความครบถ้วน

ระดับ 2 คะแนน เนื้อหาไม่สมบูรณ์แต่ได้ใจความบ้าง

ระดับ 1 คะแนน เนื้อหาไม่สมบูรณ์ไม่ได้ใจความ

สรุปการประเมินทักษะการเขียน

คะแนน 0-5 ระดับคุณภาพ 0 หมายถึง ปรับปรุง

คะแนน 6-8 ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง พอใช้

คะแนน 9-11 ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง ดี

คะแนน 12 ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ดีเยี่ยม

2.3.4.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out)

กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนกอกในพระราชวัง อำเภอศรีเชียงใหม่ จังหวัดหนองคาย ที่เคยเรียนรายวิชานี้และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยข้อสอบมีทั้งสิ้น 36 ข้อ

2.3.4.6 นำผลการทดลองตามข้อ 2.3.5 มาวิเคราะห์หาความยาก (p)

และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ ได้ข้อสอบด้านทักษะการฟังและการอ่าน ใช้ได้โดยต้องมีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.21-0.75 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20-0.80 รวมจำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ โดยคัดเลือกจากข้อสอบด้านทักษะการฟังและการอ่าน มีค่าความยากของ (p) อยู่ระหว่าง 0.55-0.80 และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้ออยู่ระหว่าง 0.20-0.80

2.3.4.7 นำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

เฉพาะด้านการฟังและการอ่าน ที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก เข้าเกณฑ์ไปหา ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR_{20} ของ Kuder Richardson ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 อยู่ในระดับพอใช้ แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นระดับปานกลางค่อนข้างดี

2.3.4.8 แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเฉพาะด้าน

การพูด ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากข้อสอบทักษะการพูด มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Rater Agreement: RAI) ของเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งค่า RAI ที่คำนวณได้ คือ 0.86 แสดงว่ามีความสอดคล้องกันสูง ด้านการเขียนผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากข้อสอบ ทักษะการเขียน มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Rater Agreement: RAI) ของเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งค่า RAI ที่คำนวณได้ คือ 0.75 แสดงว่ามีความสอดคล้องกันสูง

ระหว่างผู้ประเมิน สามารถนำเกณฑ์ที่สร้างขึ้นดังกล่าวไปได้ ไม่ว่าจะให้ผู้ใดเป็นผู้ตรวจก็จะอยู่ในมาตรฐานเดียวกัน

2.3.4.9 นำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 32 ข้อ ไปจัดพิมพ์เพื่อใช้ในการทดลองต่อไป

2.4 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.4.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's scale)

2.4.2 สร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 15 ข้อ โดยสร้างจากแบบวัดเจตคติวิธีตามวิธีการของ Likert's Summated Rating Scale ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นคำตอบของแต่ละข้อความ จะมีให้เลือกตอบ 5 ช่อง ตั้งแต่เห็นด้วยอย่างมาก เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างมาก โดยมีเกณฑ์ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน

การวิเคราะห์เจตคติใช้การแปลผลค่าเฉลี่ยในเชิงลบและเชิงบวก

ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

1) การแปลผลค่าเฉลี่ยในข้อคำถามเชิงบวก

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00	หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50	หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50	หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50	หมายถึง น้อยที่สุด

2) การแปลผลค่าเฉลี่ยในข้อคำถามเชิงลบ

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00	หมายถึง	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50	หมายถึง	มากที่สุด

2.4.3 นำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของข้อคำถามที่ใช้ในแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด ได้ค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.80–1.00 โดยค่าเฉลี่ย IOC ของแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้น เท่ากับ 0.87 สามารถนำไปใช้ได้

2.4.4 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงดังนี้ ความชัดเจนของข้อคำถาม และความสอดคล้องของข้อคำถามกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ ที่ถูกต้องสมบูรณ์

2.4.5 นำไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว และมีการวัดก่อนการทดลอง 1 ครั้ง และหลังการทดลอง 1 ครั้ง (One Group Pretest Posttest Design) เขียนเป็นรูปแบบการทดลอง ดังนี้

O_1	X
-------	---

O_1 หมายถึง การวัดตัวแปรตามก่อนการทดลอง

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้

O_2 หมายถึง การวัดตัวแปรตามหลังการทดลอง

2. ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนกับกลุ่มตัวอย่างโดยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ก่อนการทดลอง

2.1.1 ปฐมนิเทศผู้เรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการเรียน การประเมินผล และให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.1.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 32 ข้อ

2.1.3 นักเรียนทำแบบวัดเจตคติ ก่อนเรียน จำนวน 15 ข้อ

2.2 ดำเนินการทดลอง

2.2.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ตามวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง ไม่รวมการสอบก่อนและหลังเรียน โดยที่ระหว่างการทดลองผู้สอนมีการกระตุ้น และอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งให้คำแนะนำในชั้นเรียนซึ่งผู้เรียนมักเกิดความสับสน

2.3 หลังการทดลอง

2.3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

2.3.2 นักเรียนทำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หลังการทดลอง

2.3.3 นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบ แล้วนำผลมาวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้สูตร E_1/E_2 โดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดตามเกณฑ์ 75/75

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่าง
ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติ t-test ชนิด
Dependent Samples

3. วิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถิติ t-test ชนิด Dependent
Samples

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (สำราญ กำจัดภัย, 2562)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน
N แทน จำนวนข้อมูล

1.2 ร้อยละ (Percentage: %) ของคะแนนโดยคำนวณจากสูตร

$$P = \frac{x}{\text{total}} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
X แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ
Total แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยคำนวณจากสูตร (สำราญ กำจัดภัย, 2562)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนข้อมูล

$\sum$ แทน ผลรวม

2. สถิติตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

สถิติตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ได้แก่

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC หาค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาหรือระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 ค่าความยากง่าย (Difficulty: p) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นรายข้อ สูตรการคำนวณหาค่าระดับความยาก

$$p = \frac{R_H + R_L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ p แทน ความยากง่าย

R_H แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มสูงที่ทำข้อสอบถูก

R_L แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มต่ำที่ทำข้อสอบถูก

N_H แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มสูงทั้งหมด

N_L แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มต่ำทั้งหมด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination: r) รายข้อของทักษะภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสาร สูตรการคำนวณหาอำนาจจำแนก

$$r = \frac{R_H - R_L}{N_H}$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก

R_H แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มสูงที่ทำข้อสอบถูก

R_L แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มต่ำที่ทำข้อสอบถูก

N_H แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูง

2.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
โดยใช้สูตร KR_{20} ของ Kuder Richardson

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

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

k แทน จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ

p แทน สัดส่วนของคนตอบถูก

q แทน สัดส่วนของคนตอบผิด

s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

2.5 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Rater Agreement Index) กรณีมีคุณลักษณะที่ประเมินหลายคุณลักษณะ จำนวนผู้ได้รับการประเมินจำนวนสองคน คำนวณหาดัชนีความสอดคล้องของผู้ประเมินได้ โดยใช้สูตร ดังนี้ (Burry-Stock, Shaw, Laurie, & Chissom, 1996)

$$RAI = 1 - \frac{\sum_{k=1}^K \sum_{n=1}^N |R_{1kn} - R_{2kn}|}{KN(I-1)}$$

เมื่อ	RAI	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน
	R_{1kn}	แทน	คะแนนที่ได้จากผู้ประเมินคนที่ 1 ของนักศึกษาคนที่ n ในพฤติกรรมที่ k
	R_{2kn}	แทน	คะแนนที่ได้จากผู้ประเมินคนที่ 2 ของนักศึกษาคนที่ n ในพฤติกรรมที่ k
	K	แทน	จำนวนของพฤติกรรมทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนของนักศึกษาทั้งหมด
	I	แทน	จำนวนของคะแนนทั้งหมดที่เป็นไปได้

3. สถิติตรวจสอบสมมติฐาน

สถิติตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่

3.1 ประสิทธิภาพของนวัตกรรม E_1/E_2 ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\left(\frac{\sum X}{N}\right)}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\left(\frac{\sum F}{N}\right)}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของคะแนนระหว่างเรียน
	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมระหว่างเรียน
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มระหว่างเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

3.2 สถิติที่ใช้เปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
ใช้ t-test ชนิด Dependent Samples โดยมีสูตร ดังนี้

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต
เพื่อทราบนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

3.3 สถิติที่ใช้ตรวจสอบเกณฑ์ของเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
ใช้ one sample t-test โดยมีสูตร ดังนี้

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติทดสอบ t ที่จะนำไปเปิดตาราง
เพื่อหาค่านัยสำคัญ

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

μ_0 แทน ค่าเฉลี่ยประชากร หรือเกณฑ์มาตรฐาน

S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\frac{S}{\sqrt{n}}$ แทน ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่ได้จากแบบฝึกหัดท้ายและทดสอบย่อยคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบ
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาสถิติทดสอบที
**	แทน	การมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
ΣD	แทน	ผลรวมความแตกต่างรายคู่ระหว่างคะแนนทดสอบหลังการใช้กับก่อนการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
ΣD^2	แทน	ผลรวมยกกำลังสองของความแตกต่างรายคู่ระหว่างคะแนนการทดสอบหลังการใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร E_1/E_2 และค่าสถิติพื้นฐาน เช่น ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้ t-test (Dependent Samples)
3. วิเคราะห์เจตคติหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้ t-test (One Sample)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.1 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1.2 ผลประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยหาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดและทดสอบย่อยท้ายแผนจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชุดรวมกัน ปรากฏผลดังตาราง 7

1.3 ผลเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนตามเกณฑ์ 3.51

ตาราง 7 ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่	กิจกรรมการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติ (N = 20)		
			$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1	Hobbies	10	7.65	0.81	76.50
2	Social media post	10	8.40	0.75	84.00
3	Appearance	10	7.90	0.85	79.00
4	Describing things and people	10	8.00	0.65	80.00
5	Like and dislike	10	8.10	0.79	81.00
6	Survey project	10	7.85	0.67	78.50
รวม		60	47.90	2.00	79.83

จากตาราง 7 ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น คะแนนเต็ม 60 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดเท่ากับ 47.90 คิดเป็นร้อยละ 79.83 S.D. เท่ากับ 2.00 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนแต่ละกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนจากน้อยไปมาก คือ Hobbies ($\bar{X}$ = 7.65), Survey project ($\bar{X}$ = 7.85), Appearance ($\bar{X}$ = 7.90), Describing things and people ($\bar{X}$ = 8.00), Like and dislike ($\bar{X}$ = 8.10), Social media post ($\bar{X}$ = 8.40)

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยหาจากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน (E_1)	60	47.90	2.00	79.83
คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (E_2)	62	48.55	4.27	78.31

จากตาราง 8 ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 79.83/78.31 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 1

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม

ผลการเปรียบเทียบผลของทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้แสดงผลปรากฏผล ดังตาราง 9

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบผลของทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	20	62	36.55	4.37	67.52*
หลังเรียน	20	62	48.55	4.27	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ผลการเปรียบเทียบของทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.55 และ 48.55 ตามลำดับ จากคะแนนเต็ม 62 คะแนน โดยที่การกระจายของคะแนนทั้งสองชุดมีค่าใกล้เคียงกัน และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการได้รับการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนใช้โดยมีนัยสำคัญทางระดับสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 2

3. ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ดังตาราง 10

ตาราง 10 คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม

N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	เกณฑ์	t	Sig. (1-tailed)
20	75	4.36	.30769	3.51	12.398	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 10 พบว่า คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 อย่างมีนัยสำคัญทางระดับสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 3

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากการสัมภาษณ์ และการสังเกตพฤติกรรมพบว่า

2.1 นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมความสนใจของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมาก เนื่องจากมีบอร์ดเกมที่หลากหลายในแต่ละแผนการเรียนรู้จะไม่ซ้ำกันเลย มีเสียงหัวเราะและรอยยิ้มจากการมีปฏิสัมพันธ์ และวางแผนในการเล่น

“บอร์ดเกมมีความหลากหลายดี ไม่น่าเบื่อติดตามเข้าใจง่าย เพราะมีบางเกมที่เจอในชีวิตจริง เช่น เกมหมากรุกฮอส” (นักเรียนคนที่ 1)

“ไม่คิดเลยว่าการเล่นเกมจะทำให้ได้ฝึกภาษาไปในตัว และยังทำให้เนื้อหานั้นดูไม่ยากอีกด้วย” (นักเรียนคนที่ 2)

นอกจากนี้การสังเกตพฤติกรรมการเรียน พบว่า ผู้เรียนสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนบทต่อไป

“อยากจะเรียนบทถัดไปแล้วเพราะอยากทราบว่าบอร์ดเกมต่อไปจะเป็นเกมอะไร และจำนำความรู้จากบทที่แล้วมาเชื่อมโยงบทใหม่อย่างไร” (นักเรียนคนที่ 3)

2.2 นักเรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนเห็นด้วยกับการเรียน โดยใช้เทคนิคดังกล่าว เนื่องจากปัจจุบันผู้เรียนสนใจในการเล่นเกมนและความท้าทายใหม่ ๆ เหมือนการผ่านด่านต่าง ๆ ในเกม ทั้งผู้เรียนยังสามารถแสดงความคิดเห็นโดยอิสระในบางเกม สามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นโอกาสให้ฝึกภาษาอังกฤษมากขึ้น

“บอร์ดเกมทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มเพราะไม่ต้องกลัวว่า จะทำผิด มีเพื่อนมีครูคอยช่วยเหลือตลอด” (นักเรียนคนที่ 4)

“เวลาเข้าชั้นเรียนแล้วได้เรียนโดยการเล่นบอร์ดเกมทำให้รู้สึกไม่ เคร่งเครียด เป็นการเรียนที่ทำได้อย่างสบายใจ รู้สึกบทเรียนมีความง่ายพอที่จะทำ ความเข้าใจและปฏิบัติได้” (นักเรียนคนที่ 5)

“เวลาไปบทใหม่ก็มีความท้าทายเล็กน้อยว่าจะทำได้ไหม แต่พอครู เริ่มโยงความรู้จากบทเดิมมาสู่บทใหม่ก็เข้าใจเนื้อหาบทใหม่ได้ง่ายขึ้น” (นักเรียนคนที่ 6)

2.3 บอร์ดเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยกับการใช้เทคนิคดังกล่าว เนื่องจากมีการเชื่อมโยงความรู้เก่าและความรู้ใหม่ทำให้เรียบเรียง เนื้อหาและเข้าใจได้ง่ายว่ากำลังเรียนเรื่องอะไรจะนำไปใช้อย่างไร และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

“แต่ก่อนไม่ทราบว่าเรียนอะไรทำให้สับสนว่าต้องเริ่มอย่างไร แต่พอได้เรียนด้วยเทคนิคนี้ได้มีขั้นตอนชัดเจนว่าจะนำความรู้เดิมมาต่อยอดกับความรู้ใหม่” (นักเรียนคนที่ 7)



ภาพประกอบ 2 นักเรียนใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน



ภาพประกอบ 3 นักเรียนให้ความสนใจบอร์ดเกมที่พัฒนาทักษะการพูด

2.4 นักเรียนต้องการให้เพิ่มเกมหรือเทคโนโลยีประกอบการเรียน ได้แก่ การใช้เกมการศึกษาที่เป็นดิจิทัล เช่น Kahoot, Wordwall, Quiziz, Blooket เป็นต้น เพื่อให้ทันยุคศตวรรษที่ 21 และเพิ่มความสะดวกให้แก่การเรียนรู้

“สนุกมากค่ะ ทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อเหมือนการนั่งฟังอย่างเดียว เวลาเล่นเกมก็เหมือนได้ทบทวนบทเรียนไปด้วยโดยไม่รู้ตัว” (นักเรียนคนที่ 8)

“การใช้เทคโนโลยีที่เราคุ้นเคยอยู่แล้ว ทำให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น แล้วก็สะดวก เพราะสามารถเล่นผ่านมือถือหรือคอมพิวเตอร์ได้” (นักเรียนคนที่ 9)

“อยากให้เพิ่มเกมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นด้วย เพราะมันช่วยให้การเรียนสนุก เข้าใจง่าย และไม่น่าเบื่อค่ะ” (นักเรียนคนที่ 10)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผล
6. อภิปรายผล
7. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนเรียน และหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาคะแนนเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนหลังเรียน ด้วยวิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 6 แผน
2. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ชุด
3. แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ จำนวน 1 ชุด
4. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว และมีการวัดก่อนการทดลอง 1 ครั้ง และหลังการทดลอง 1 ครั้ง (One Group Pretest Posttest Design) เขียนเป็นรูปแบบการทดลอง ดังนี้

O_1	X	O_2
-------	---	-------

O_1 หมายถึง การวัดตัวแปรตามก่อนการทดลอง

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้

O_2 หมายถึง การวัดตัวแปรตามหลังการทดลอง

2. ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างโดยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ก่อนการทดลอง

2.1.1 ปฐมนิเทศผู้เรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

โดยวิธีการเรียน การประเมินผล และให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.1.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะ

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 32 ข้อ รวม 62 คะแนน แบ่งเป็น 1) ทักษะการฟัง เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ รวมทั้งสิ้น 10 คะแนน 2) ทักษะการอ่าน

เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน 3) ทักษะการพูด เป็นแบบสอบปากเปล่า (Oral test) มีจำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน และ 4) ทักษะการเขียน เป็นแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งถือเกณฑ์ให้คะแนน 12 คะแนน

2.2 ดำเนินการทดลอง

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นตามวิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง ไม่รวมการสอบก่อนและหลังเรียน โดยที่ระหว่างการทดลองผู้สอนมีการกระตุ้น และอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในทุกแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 หลังการทดลอง

2.3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

2.3.2 นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบ แล้วนำผลมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้สูตร E_1/E_2 โดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดตามเกณฑ์ 75/75

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติ t-test ชนิด Dependent Samples

3. วิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติ t-test ชนิด One Samples

สรุปผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.83/78.31 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้
2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้วิธีการสอนแบบแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 36.55 และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 48.55
3. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการสอนแบบแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 3.51 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ในประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้วิธีการสอนแบบแสร้งบาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.83/78.31 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมทั้งหมดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการทางวิจัยอย่างถูกต้องครบถ้วน ตั้งแต่การศึกษาหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ มีการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน บอร์ดเกม กิจกรรม ใบความรู้ และแบบฝึกหัด หลังจากตรวจสอบคุณภาพแล้วได้มีการปรับแก้ตามคำแนะนำ

ของผู้เชี่ยวชาญในการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น นักเรียนจะได้พบกับกิจกรรมที่หลากหลายครอบคลุมทั้ง 4 ทักษะภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชญาน์หัตต์ เอียวเรืองสุรดี (2562) พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการแต่งโคลงสี่สุภาพโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) อำเภอเมือง จังหวัดตรัง (E₁/E₂) เท่ากับ 83.30/84.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Karaoulas (2025) ซึ่งศึกษาทฤษฎีการสอนของแฮร์บาร์ตในบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่าแนวคิดการสอนแบบแฮร์บาร์ตยังมีความสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นช่วยพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของวิธีสอนแบบแฮร์บาร์ตที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในครั้งนี้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เชื่อมโยงองค์ความรู้เดิมกับองค์ความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการเรียนรู้เชิงความเข้าใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกันกับการศึกษาของ Xi & Yun (2025) ที่ศึกษาการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมต้น โดยบูรณาการแนวคิดของแฮร์บาร์ตร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนกับความรู้ใหม่ตามแนวคิด Apperception ของแฮร์บาร์ต สามารถช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแนวคิดการสอนของแฮร์บาร์ตเน้นให้ครูจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจใหม่จากประสบการณ์เดิมของตนเอง ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีความหมายและยั่งยืน ดังนั้น การนำวิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จึงช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม ผลการเปรียบเทียบของทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.55 และ 48.55 ตามลำดับ จากคะแนนเต็ม 62 คะแนน ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยสำคัญทางระดับสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับความรู้ที่ครอบคลุมจากเครื่องมือวิจัยที่มีคุณภาพ และมีการทำแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหา ก่อนที่จะทำข้อสอบหลังเรียน ได้รับเทคนิคต่าง ๆ จากครูผู้สอน อีกทั้งบอร์ดเกมที่น่าสนใจ จำลองมาจากเกมที่นักเรียนเล่นในชีวิตจริง ได้แก่ เกมกระดาน เกมการ์ด (เกมที่ใช้ไพ่ในลักษณะต่าง ๆ ในการเล่น) เกมบันไดงู เกมวางแผน เกมจับคู่ และเกมบิงโก เมื่อนักเรียนให้ความสนใจกับบอร์ดเกม ที่ประกอบไปด้วย ความรู้ทางภาษาอังกฤษทำให้มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปริยานุช บัวผัน (2565) ได้วิจัยเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 จำนวน 44 คน โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน

3. คะแนนเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3.51 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ก่อนที่นักเรียนจะได้รู้จักการเรียนผ่านบอร์ดเกม วิชาภาษาอังกฤษถือเป็นวิชาที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบไม่ให้ความสนใจเพราะไม่เข้าใจคำศัพท์ ไม่กล้าสื่อสาร กลัวผิด แต่บอร์ดเกมนั้นเป็นการเล่นที่นักเรียนสนใจกล้าคิด กล้าเล่นกับเพื่อน มีกติกาที่เข้าใจง่ายซึ่งผู้เรียนเล่นเกมเหล่านี้เป็นประจำอยู่แล้วเมื่อครูประยุกต์เอาเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับการศึกษา ทั้งยังผ่านการแก้ไขจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทำให้นักเรียนเปิดใจให้ภาษาอังกฤษมากขึ้นส่งผลให้คะแนนเจตคติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ภูษิตา นกสกุล และอรุณญา ศรีจางใจ (2567) ได้วิจัย

เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ฝ่ายประถม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า (1) บอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.13/81.33 ซึ่งสอดคล้อง กับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ผลการวิจัย ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Estrada-Plana et al. (2024) ที่ศึกษาการใช้บอร์ดเกมในชั้น เรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์และความจำของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียน ที่ได้เรียนผ่านกิจกรรมบอร์ดเกมมีพัฒนาการด้านความจำเชิงมิติ การคำนวณตัวเลข และ การแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกม สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางปัญญาของผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ และการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิด การแก้ปัญหา และความจำ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาของ Li, Hou, & Lin (2024) ที่ศึกษาการใช้ บอร์ดเกมในการสอนวิชาเคมีในระดับมัธยมศึกษา โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ แนวคิดเกี่ยวกับการรวมตัวของธาตุและสารเคมี ผลการศึกษาพบว่า การใช้บอร์ดเกม ช่วยให้ความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วย เพิ่มความมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ และส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ เชิงบวกของผู้เรียน เนื่องจากบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน จากผลการวิจัยดังกล่าวจึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสามารถช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้น จึงกล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน อีกทั้งยังปลูกฝังเจตคติที่ดีในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนแล้วสิ่งใดที่ยากหากมีเทคนิคหรือสื่อที่น่าสนใจเข้าใจง่าย เช่น บอร์ดเกม จะทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษ กล้าคิดกล้าสื่อสาร และนำไปใช้ประโยชน์ได้ในอนาคตต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอแนะปฏิบัติ ดังนี้

1.1 กิจกรรมการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่งผลดีต่อนักเรียนทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียน กระตือรือร้น และสนุกสนาน ดังนั้น ครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องทางการศึกษา ควรสนับสนุนให้มีการนำชุดกิจกรรมการเรียนการสอนนี้มาใช้กับนักเรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อไป

1.2 กิจกรรมการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เน้นการพัฒนา 4 ทักษะด้านภาษาอังกฤษ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน ดังนั้นครูควรจัดเตรียมสื่อตามที่กำหนดไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ฝึกปฏิบัติ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

ผู้วิจัยขอเสนอแนะปฏิบัติ ดังนี้

2.1 ควรเน้นบอร์ดเกมที่ฝึกพัฒนาไปที่ทักษะใดทักษะหนึ่งเฉพาะจุด เพื่อที่นักเรียนจะได้จดจำเป็นลำดับเพราะเนื้อหาแน่นทุกทักษะทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน

2.2 ควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความรู้หรือเนื้อหาที่เรียนในลักษณะของการสนทนาพูดคุยด้วยตัวของนักเรียนเองซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่คงทนถาวร

2.3 ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้กับตัวแปรอื่น เช่น ความคงทนในการเรียน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การออกแบบบทเรียนใหม่ ๆ เป็นต้น

2.4 ควรนำกิจกรรมการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะความสามารถในหลาย ๆ ด้านไปพร้อม ๆ กัน

2.5 ควรนำกิจกรรมการสอนแบบแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปเปรียบเทียบกับการสอนรูปแบบอื่น ๆ เพื่อจะได้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2545). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.
กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- กรรณิการ์ กาญจน์ดา. (2546). *การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติตามแนวการสอนภาษา
เพื่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง พูดภาษาอังกฤษ
และแรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2551ข). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
2551*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- กันตรัตน์ สุจิตวนิช. (2561). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยโดยใช้เทคนิค
SQ4R: โรงเรียนสองภาษาเอกชน. ดุษฎีนิพนธ์ ศษ.ด. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัย
รังสิต*.
- กานดา พูนลาภทวี. (2546). *วิจัยเชิงปฏิบัติการทางการศึกษา วิจัยเชิงปฏิบัติการวิจัย*.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- จงพิศ กุลไทย และไพสิฐ บริบูรณ์. (2554). *ผลการใช้กระบวนการสอนอ่านแบบปฏิบัติการ
ที่มีต่อความเข้าใจ ในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.
วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,
3(8), 1-7. <https://jci.snru.ac.th/ArticleView?ArticleID=558>*
- จรัส จันท. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. การค้นคว้าอิสระ
ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- จิรพัฒน์ พวงจำปา. (2562). *การประยุกต์ใช้ ACTIVE LEARNING ในการเรียนการสอน*.
<https://blog.nsrui.ac.th/60111806048/5616>

- จิรุทม์ อารมย์ชื่น. (2568). การศึกษาทักษะการวาดภาพสื่อเรื่องราวและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแฮร์บาร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) จังหวัดตรัง. *วารสารครุสภาวิทยาสาร*, 6(3), 19–30. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/withayajarnjournal/article/view/258757>
- จุฑารัตน์ หอมแพน. (2559). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยวิธีสอนอ่านแบบบูรณาการของเมอร์ดอคซ์ร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกจนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2549). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑาวรรณ รามยา และนันท์นภัส บรรจงปรุ. (2568). การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ร่วมกับแอปพลิเคชันการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 7(2), 453–464.
- ชญานันท์ เอียวเรืองสุริ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงสี่สุภาพโดยใช้วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ต (Herbart Method) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์) อำเภอเมือง จังหวัดตรัง. ใน การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 11. (หน้า 1500–1511). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ชยาพล ชมชัยยา, ศิริญา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์ และณัฐพร โอวาหนพัฒน์. (2565). การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้ด้วยตนเอง. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 14(1), 347–361. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/253455/174024>
- ชัชริย์ บุญนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564–2568. *รายงานการประชุม Graduate School Conference*, 2(1), 235–241.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2546). *นวัตกรรมการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนหนังสือสำหรับครูและผู้บริหาร*. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.

- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2559). *การอ่านมหัศจรรย์แห่งสุขภาพ-สุขชีวิต*. กรุงเทพฯ: แปลนปรินติ้ง.
- ทีศนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนันท์ ธนารัษฎะภูมิ และอุษณี ลลิตผลาน. (2563). แนวทางการดำเนินงานยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร: การประเมินความต้องการจำเป็นแบบสมบูรณ์. *วารสารวิธีวิทยาการวิจัย*, 33(2), 127-128.
- ธัญลักษณ์ ลิขณคำ. (2544). *การคิดวิจารณ์ของเด็กรุ่นวัยที่เล่นเกมการศึกษา*. มิติสัมพันธ์. ปรินิพนธ์ คต.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐปทอง กว่างสวาสดี. (2549). *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นริศรา ศิริวงศ์. (2566). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นวลอนงค์ โพธิ์ช่วย. (2561). *การพัฒนามาตรฐานการวัดและประเมินผลของครูประถมศึกษา*. ดุษฎีนิพนธ์ ปร.ด. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นันท์ชญาณ์ มั่นเจริญ. (2557). *ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนชาวไทย*. <https://www.gotoknow.org/Posts/569016>
- นันทพร ภูครองนา. (2560). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ขั้นตอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Formal Step) ประกอบแบบฝึก*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นิภาพร บุญกุล. (2557). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเล่นิทานและบทบาทสมมุติ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเรือน จันทโร. (2546). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประทุมพร คำวัน. (2559). *เจตคติและความต้องการพัฒนาความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตอำเภอศรีมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ประสาธน์ เนืองเฉลิม. (2554). *วิจัยการเรียนการสอน*. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ปราณี ทองคำ. (2549). *รูปแบบการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน : กรณีศึกษาโรงเรียนวัดเขาพระนันทน์ ตำบลท่าทอง อำเภอกาญจนดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ปราณี หล้าเป็นสะ. (2559). *การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล*. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ปริยานุช บัวผัน. (2565). *ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). *การบริหารงานวิชาการ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ปวีณา บุตรแพน. (2559). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการร่วมกับผังความคิด*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ผาณิตดา วงศ์ขจร, สุชาติ ลีตระกูล และกิตติศักดิ์ นิวัฒน์. (2561). ปัจจัยพระดับที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, 2(พิเศษ), 339–353. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Patanasilpa/article/view/252114>

- พรสวรรค์ แก้วธรรมมานุกุล. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนแบบธรรมชาติ (Natural Approach) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พัชรา พากุล และเรวณี ชัยเชาวรัตน์. (2567). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์เสริมด้วยบอร์ดเกม. วารสารวิชาการปัญญาปณิธาน, 9(1), 57-70.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PPJ/article/view/271050>
- แพรวพรรณ สมทรัพย์. (2545). การสร้างแผนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน คณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภูษิตา นกสกุล และอรุณญา ศรีจิงใจ. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 18(1), 16-26.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RRBR/article/view/272061>
- รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชกร เวชรนน. (2563). เล่นบอร์ดเกมการเรียนรู้...แล้วได้ประโยชน์อะไร.
<https://www.bosslabboardgame.com/post/>
- รุ่งนภา เพียพล. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้รอบมโนทัศน์ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอด เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รุจินันท์ ภาคักดี. (2553). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้尼ทานกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

- โรงเรียนดอนกอกในสวรรคต. (2568). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report: SAR) ปีการศึกษา 2567. https://fth1.com/uppic/43103686/news/43103686_1_20240606-135728.pdf
- ฤทัยรัตน์ ศรีพวงมาลัย. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านพอดคาสต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองกุงศาลาสนน้ำเที่ยงวิทยากร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ลักตะณา เสนิฤทธิ์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วงศ์เดือน คุณพิภาค. (2561). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค TBL ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียน เจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วรรณ จีระเดชากุล. (2551). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาดา ประสารทรัพย์. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- วีรภัทร เขิดอ้อย, สายพิน รุ่งวัฒนะกิจ และพระมหานัฏเรศ พุทธิชาโต. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Occupation เพื่อพัฒนาคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนม่วงไข่พิทยาคม โดยใช้บอร์ดเกมส์. *Journal of Lanna Societies*, 2(2), 1-9. <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jls/article/view/622/544>
- ศักดิ์สิทธิ์ หัสมินทร์. (2565). การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม MY Risk เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การประกันภัย สำหรับเยาวชน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ศิริพร ศรีจันทร์. (2562). การสร้างและใช้เกม เพื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning
สู่ชั้นเรียน: สร้างห้องเรียนยุคใหม่ให้เปี่ยมไปด้วยความสุข.
<https://www.educathai.com/events/2019/44>
- ศิวพร ชีรลตานนท์. (2556). การศึกษาความสามารถอ่านและเขียนคำที่สะกดไม่ตรงตาม
มาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการ
เรียนรู้จากการสอนโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ต (HERBART FORMAL STEP)
ร่วมกับเทคนิค CCC (Copy Cover Compare). ปรินซ์นิพนธ์ กต.ม. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สงบ ลักษณะ. (2544). การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเสริมสร้างหรือทำลาย
การศึกษา. *สานปฏิรูป*, 18(43), 76-77.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *คู่มือ
การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ ตามกรอบมาตรฐาน
ความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากลระดับชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ:
องค์การส่งเสริมการค้าผ่านศึก.
- สนอง อินละคร. (2544). เทคนิควิธีการและนวัตกรรมที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน
ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. อุบลราชธานี: อุบลกิจออฟเซตการพิมพ์.
- สมฤดี แจ่มขาว. (2561). ผลการใช้วิธีสอนแฮร์บาร์ตที่มีต่อมโนทัศน์และการประยุกต์ใช้
ความรู้เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ:
แซลมอล.
- สหรัฐ ลักษณะสุด, สรรณประภา สุขสวัสดิ์ และอารักษ์ มีแจ้ง. (2567). ผลการจัดการ
เรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยบูรณาการเทคนิคผังงาน
ที่มีต่อความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง.
วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 17(2), 139-151.
- ลำราญ กำจัดภัย. (2562). *สถิติเพื่อการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน (ฉบับปรับปรุง)*.
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- ลำสี รักสุทธิ. (2546). *เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- สิรินทรธาดา จุฑามณีพงษ์. (2566). *รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดศิริ ศิริคุณ. (2543). *การใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยโปรแกรม ซี ไอ อาร์ ซี (CIRC) เพื่อพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2532). *การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2551). *การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาวิณี ลายบัว. (2559). *รายงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชมงคล*. ปทุมธานี: คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุภาวิณี สีหาพงษ์, สถาพร สังข์สุทธิรักษ์ และโสภณ เพ็ชรพวง. (2565). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของครูโรงเรียนท่าข้ามวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สุราษฎร์ธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- สุนารีย์ ไชยประสพ. (2558). *การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา โรงเรียนโป่งน้ำร้อนวิทยา*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

- เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based learning ทางเลือกสำหรับการศึกษา
วิทยาศาสตร์ยุคใหม่. *นิตยสาร สสวท.*, 47(216), 25–30.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา*.
กรุงเทพฯ: ประยูรวงศ์.
- อรดา พิสุทธิ, สาวิตรี เกาว์โท และสร้อยสุดา ณ ระนอง. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกม
เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยา รูป ๓ (te form) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิจัย
และประเมินผลอุบลราชธานี*, 12(1), 1–12.
<https://so06.tcithaijo.org/index.php/ubonreseval/issue/view/17777/5267>
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). *แนวทางการสร้างข้อสอบทางภาษา*. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อามาณิกา พรสัมฤทธิ์ผล. (2565). *การพัฒนานวัตกรรมการสะกดคำขั้นพื้นฐาน
แบบโฟนิกส์โดยรูปแบบแฮร์บาร์ต เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ
ของครู ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มโรงเรียนปรางมุนี*.
<https://so12.tcithaijo.org/index.php/JIPM/article/view/598>
- อุบลรัตน์ เพ็งสกลิต. (2554). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Adolph, K. E., & Kretch, K. S. (2015). Gibson's theory of perceptual learning.
International encyclopedia of the social and behavioral sciences, 10, 127–134.
- Allport, G W. (1969). "Attitude" in C. Machison ed. *Handbook of Serail Psychology*.
Massachusetts: Clark University Press.
- Anastasi. (1982). *Psychological Testing*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Bigge, M. L. (1964). *Learning theories for teachers*. <https://archive.org/details/learningtheories0002bigg>
- Buray–Stock, J. A., Shaw, D. G., Laurie, C., & Chissom, B. S. (1996). Rater agreement
indexes for performance assessment. *Educational and Psychological
Measurement*, 56(2), 251–262. <https://doi.org/10.1177/0013164496056002006>
- Byrne, D. (1988). *Teaching writing skills*. London New York: Longman.
- Carroll, B. J. (1982). *Testing Communicative Performance*. New York: the Viking.

- Catarecha Abad, P. (2021). The use of board games in the EFL classroom: Students' and teachers' perceptions. *International Journal of Education and Practice*, 9(2), 345–358.
- Chakraborty, R. (2023). *10 Different Methods of Teaching the English Language*. <https://www.henryharvin.com/blog/tag/teaching-the-english-language-methods/>
- Cohen, D. A. (1964). *Assessing Language Ability in the Classroom*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Estrada-Plana, V., Martínez-Escribano, A., Ros-Morente, A., Mayoral, M., Castro-Quintas, A., Vita-Barrull, N., Terés-Lleida, N., March-Llanes, J., Badia-Bafalluy, A., & Moya-Higueras, J. (2024). Benefits of playing at school: Filler board games improve visuospatial memory and mathematical skills. *Brain Sciences*, 14(7), 642. <https://doi.org/10.3390/brainsci14070642>
- Finocchiaro, M. & Sako, S. (1983). *Foreign Language Testing: A Practical Approach*. New York: Regents.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Flowerdew, J. & Miller, L. (2005). *Second Language Listening: Theory & Practice*. UK: Cambridge University Press.
- Freedman, L., Piazza, S. V., Protacio, D. M. S., Hughey, R. E., & Pye, E. E. (2015). A Journal of Literacy and Language Arts. *Reading Horizons*, 54(1).
- Harmer, J. (2001). The practice of English language teaching. *London/New York*, 32(1), 401–405.
- Harris, D. P. (1977). *Testing English as a second language*. Columbus: McGraw-Hill.
- Hidayati, I. N. (2015). *Improving English writing skills through board games for grade X students in semester 1 of SMA Negeri 1 Pengasih in the academic year of 2014/2015*. (Undergraduate thesis). Yogyakarta State University.
- Hubbard, P. (1983). *A Training Course at TELF*. Oxford: Oxford University Press.

- Hull, C. L. (1943). *Principles of behavior: An introduction to behavior theory*. New York: Appleton–Century–Crofts.
- Indriawan, D. (2016). *IMPROVING STUDENTS' PARTICIPATION IN LEARNING ENGLISH BY USING ENGLISH BOARD GAME*. (Doctoral dissertation). SEBELAS MARET UNIVERSITY).
- Iwai, Y. (2011). The effects of metacognitive reading strategies: Pedagogical implications for EFL/ESL teachers. *Reading, 11*(2), 150–159.
- Jakobovits, L. A. (1970). *Foreign language learning: A psycholinguistic analysis of the issues*. Rowley, MA: Newbury House.
- Johns, C. (1996). Visualizing and realizing caring in practice through guided reflection. *Journal of Advanced Nursing, 24*(6), 1135–1143.
<https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.1996.25724.x>
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active learning: Cooperation in the classroom. *The annual report of educational psychology in Japan, 47*, 29–30.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Karaoulas, A. (2025). Herbart's didactic theory and 21st-century skills: Inference and scientific grounding. *International Journal of Research in Education Humanities and Commerce, 6*(2), 487–500.
- Kim, S., Song, K., & Lockee, B. (2018). *Gamification in learning and education – enjoy*.
- Krashen, S. D. (1983). *Principle and Practice in Second Language Acquisition in Classroom*. Oxford: Pergamon Press.
- Lailia, M., Suwarso, P. N., & Iswahyuni, I. (2024). The Use of Board Games for EFL Learning. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy, 7*(2), 284–290.
- Lefton, A. (1997). *Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.
- Li, C. T., Hou, H. T., & Lee, L. H. (2025). Design of a dual-hierarchy scaffolding board game-based learning activity for EFL reading comprehension. *Language Teaching Research, 29*(6), 2709–2737.

- Li, C. T., Hou, H. T., & Lin, W. S. (2024). Chemistry education board game based on cognitive mechanism: multi-dimensional evaluation of learners' knowledge acquisition, flow and playing experience of board game materials. *Research in Science & Technological Education*, 42(3), 699–719.
- Madsen, H. (1995). *Techniques in Testing*. New York: Oxford University Press.
- Mehrens, W., & Lehmann, J. (1978). *Measurement and Evaluation in Education and Psychology*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Newcomb, T. M. (1954). *Social Psychology*. New York: The Dryden Press.
- Nunan, D. (1991). Methods in second language classroom-oriented research: A critical review. *Studies in second language acquisition*, 13(2), 249–274.
- Pavlov, I. P. (1927). *Conditioned reflexes*. Oxford: Oxford University Press.
- Pawliczak, J. (2015). Creative writing as a best way to improve writing skills of students. *Journal of Education and Learning*, 12(5), 27–34.
<https://doi.org/10.17265/1539-8072/2015.05.004>
- Peng, S. (2019). A Study of the Differences between EFL and ESL for English Classroom Teaching in China. *IRA-International Journal of Education & Multidisciplinary Studies*, 15(1), 32–35. <http://dx.doi.org/10.21013/jems.v15.n1.p4>
- Reid, J. M. (1993). *Teaching ESL Writing*. New Jersey: Regents/Prentice Hall.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Secord, P. F., & Backman, C. W. (1964). *Social psychology*. Columbus: McGraw-Hill.
- Silverman, S. (2013). *Instant Raspberry Pi Gaming: Your Guide to Gaming on the Raspberry Pi, From Classic Arcade Games to Modern 3D Adventures: Birmingham Packt Publishing*. <https://www.goodreads.com/book/show/18790697-instant-raspberry-pi-gaming>
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. New York: Appleton-Century.
- Syakur, M. A. (2020). *The Use of Board Game in Teaching Speaking to Young Learners*. Surabaya: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

- Thorndike, E. L. (1903). *Educational psychology*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Valette, R. M. (1977). *Modern Language Testing* (2nd ed.). New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Wang, S. I.-C., Chiu, L.-P., & Liu, E. Z.-F. (2023). Board games as alternative method of English language teaching in Taiwanese studies. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 9(3), 247–259. <https://doi.org/10.32601/ejal.903022>
- Watson, J. B. (1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological Review*, 20(2), 158–177.
- Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board games in improving pupils' speaking skills: A systematic review. *Sustainability*, 13(16), 8772.
- Xi, Z., & Yun, H. (2025). A study on lateral teaching strategies for middle school vocabulary teaching integrating Herbart's and Piaget's theories. *International Journal of Social Science and Education Research*, 8(8), 194–202.
- Yusron, M. A., Anwar, S., & Wardhani, A. E. (2025). Adapting Herbart's Teaching Method Based on Islamic Values: A Case Study at Darussalam Gontor Modern Islamic Boarding School. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 15(1), 32–46.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยเรื่อง การพัฒนา
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน
5 ท่าน ประกอบด้วย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ธนานันต์ กุลไพบุตร อาจารย์ประจำสาขาวิชา
การวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
2. ดร.ปทุมทริกา น้อยนนท์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการวิจัยและประเมินผล
การศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
3. Mr. Brendan Douglas McKell อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ
คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิม
พระเกียรติ จังหวัดสกลนคร
4. นางสาวปัญญรัศมี หงษ์เผือก ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1
5. นางบุญยหนู พละเสน ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนชุมชนบ้านฝางแดง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๒๐๖

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

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ธนานันต์ กุลไพบุตร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นายณัฐชนน แสงโพธิ์ รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๖๕๒๑๒๔๔๑๑๕ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์พาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดาวิ ไชยมาศย์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๒๖๐ ๒๐๗๔

ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๒๐๖



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

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.ปทุมทริกา น้อยนนท์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นายณัฐชนน แสงโพธิ์ รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๖๔๒๑๒๔๔๑๑๕ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแอร์พาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดาวิ ไชยมาตย์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๒๖๐ ๒๐๗๔



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๒๐๖

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

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน Mr. Brenden Douglas Mckell

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

ด้วย นายณัฐชนน แสงโพธิ์ รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๖๔๒๑๒๔๙๑๑๕ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแอร์พาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดาวิ ไชยมาตย์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๗ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๒๖๐ ๒๐๗๔



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๒๐๖

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

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวปัญรัตน์ หงษ์เผือก

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นายณัฐชนน แสงโพธิ์ รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๖๔๒๑๒๔๙๑๑๕ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแอร์พาร์ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาติาวี ไชยมาตย์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์/ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๙๗ ๐๒๒๙

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๒๖๐ ๒๐๗๔



ที่ อว ๐๖๒๑.๑๒/ว ๒๐๖

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

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขออนุมัติแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางบุญนุช พลแสน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

ด้วย นายณัฐชนน แสงโพธิ์ รหัสประจำตัวนักศึกษา ๖๖๔๒๑๒๔๙๑๑๕ ซึ่งเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแอสเพอร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตรา วงศ์อนุสุทธิ์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐาวิ ไชยมาตย์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขออนุมัติแต่งตั้งท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ แสนทวีสุข)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๔๙ ๐๒๒๔

โทรสาร ๐ ๔๒๔๙ ๐๐๓๒

ผู้ประสานงาน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๘๒๖๐ ๒๐๗๔

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีสอนของแฮร์บาร์ต
ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
จำนวน 6 แผน
2. บอร์ดเกม จำนวน 6 ชุด
3. แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทั้ง 4 ทักษะ
จำนวน 32 ข้อ
4. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ 4

รหัสวิชา อ21102

รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง Looking good!

จำนวน 6 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Describing things and people เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

ผู้สอน นายณัฐชนน แสงโพธิ์ วันที่ เดือน พ.ศ.

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.1/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่าย ๆ ที่ฟังและอ่าน

ต 1.2 ม.1/1 สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

ต 1.2 ม.1/2 ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจงตามสถานการณ์

ต 1.2 ม.1/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม

ต 1.3 ม.1/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ต 2.1 ม.1/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ต 2.1 ม.1/3 เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

ต 2.2 ม.1/1 บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต 3.1 ม.1/1 ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ต 4.1 ม.1/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้/จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 2.1 ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ถูกต้อง (K)
- 2.2 นักเรียนสามารถเขียนประโยคที่มี adjective อย่างน้อย 2-3 คำเรียงลำดับถูกต้อง 80% ขึ้นไป (P)
- 2.3 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดี (A)

3. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการแต่งกาย ชุดแต่งกายประจำชาติต่าง ๆ ช่วยให้สามารถเขียนให้ข้อมูลส่วนตัวได้ สามารถสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง และเป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านการฟัง การพูด และการโต้ตอบอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ง่าย ๆ ช่วยให้สามารถพูดขอและให้ข้อมูลเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างลักษณะต่าง ๆ ของบุคคล และสื่อสารตามโครงสร้างภาษาได้อย่างถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 คำศัพท์: long, short, dark, light, blonde, curly, straight, hair
 - 4.2 ไวยากรณ์: Descriptive Adjective/Adjectives Order
- โครงสร้างภาษา:
- She has long dark hair.
- He has short blonde hair.

5. สมรรถนะสำคัญ

- ☒ 1. ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ 2. ความสามารถในการคิด
- ☒ 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะ

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ (Preparation)

1.1 หลังจากรู้จักคำ Adjectives ในเบื้องต้นแล้วคราวนี้ครูนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับคำที่ใช้บอกลักษณะเพิ่มเติมจาก YouTube เรื่อง Adjectives I How to Describe Nouns Using Adjectives เพื่อเชื่อมโยงความรู้เก่าและความรู้ใหม่ (ใน 1 ประโยคสามารถใช้คำ Adjective มากกว่า 1 คำได้)



2. ขั้นสอน (Presentation)

2.1 ครูเปิด Audio Track) ให้นักเรียนฟัง เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับการแต่งกายของคนตามชาติต่าง ๆ ได้แก่ ชุด เสื้อผ้า เครื่องประดับของผู้คน ครูคอยชี้ตามรูปภาพเพื่อให้นักเรียนสังเกตความหมาย

2.2 ครูอธิบายเพิ่มเติมว่าในแต่ละที่ก็จะมีการแต่งกายไม่เหมือนกันพร้อมนำเสนอคำศัพท์เครื่องแต่งกายในแต่ละที่

3. ขั้นเชื่อมโยง (Association)

3.1 นักเรียนทำกิจกรรม Group Discovery แบ่งกลุ่มละ เก่ง กลาง อ่อน ให้แต่ละกลุ่มสืบค้นการแต่งกายประจำชาติของประเทศใดก็ได้ หลังจากสืบค้นมีรูปภาพมีข้อมูลเบื้องต้นต้องเขียนอธิบายลักษณะโดยใช้คำ Adjective เรียงลำดับ 2-3 คำขึ้นไป

3.2 ครูเชื่อมโยงเรื่อง Present Simple อีกครั้งเพื่อให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างประโยคแสดงความเป็นอยู่ในปัจจุบัน และการแต่งตัว นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่อง Adjectives Order การเรียงลำดับคำคุณศัพท์ในประโยคหากมีคำคุณศัพท์มากกว่า 1 คำขึ้นไป

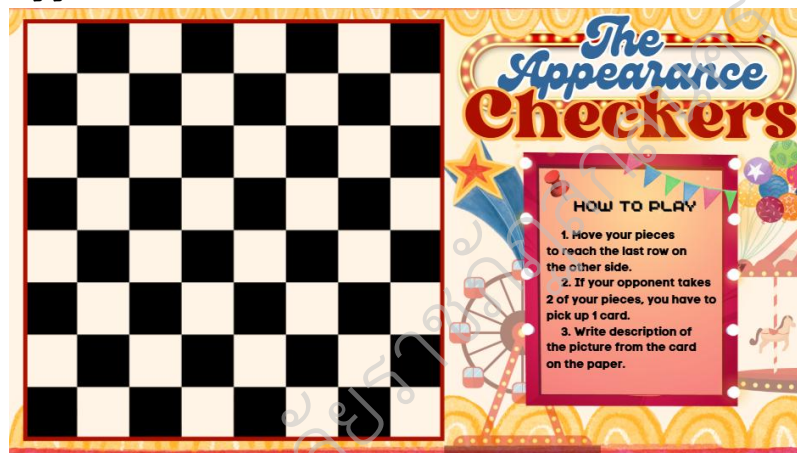
3.3 นำบอร์ดเกม The Appearance Checkers มาให้นักเรียนเล่น เพื่อเชื่อมโยงเรื่องการใช้คำ Adjective ในการอธิบายลักษณะที่มีคำ Adjective 2 คำขึ้นไป โดยกติกาคือเล่นเหมือนหมากรุก ใครที่เสียตัวมาก 2 ตัว ต้องสุ่มหยิบการ์ดคำศัพท์ 1 ใบงานนั้นต้องเขียนคำบอกลักษณะลงในกระดาษ เช่น She has curly hair.

วิธีการเล่น

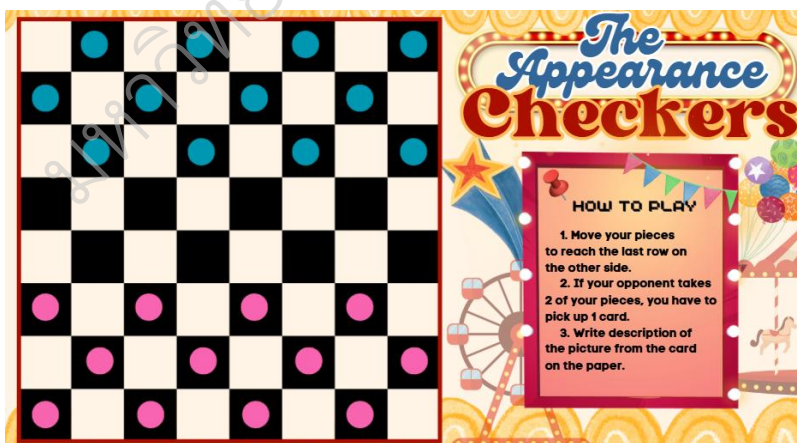
- 1) นักเรียนจับคู่กันเล่นบอร์ดเกม

บอร์ดเกม The Appearance Checkers

(ครูผู้สอนพัฒนาขึ้นเองโดยใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบ)



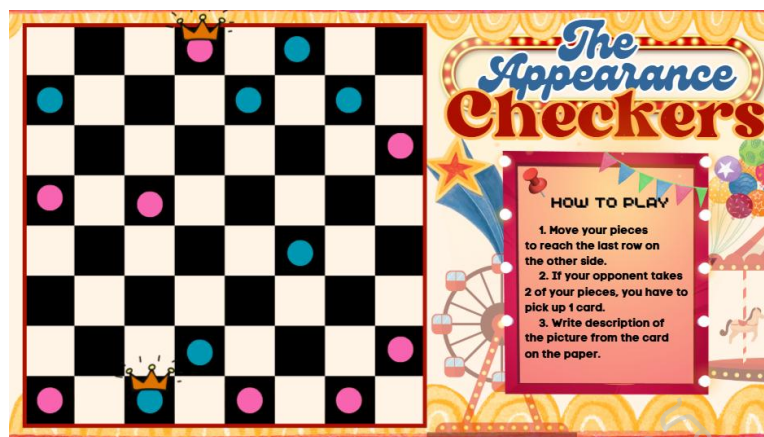
- 2) นักเรียนแต่ละฝ่ายมีตัวหมาก 12 ตัว วางเรียงใน 3 แถวแรกของช่องสีดำ



- 3) นักเรียนเล่นผลัดกันเดินทีละ 1 ช่อง เฉพาะแนวทแยงไปข้างหน้า ถ้ามีโอกาสกินตัวคู่ต่อสู้ ต้องกระโดดข้ามตัวนั้นไปยังช่องว่างด้านหลัง แล้วเก็บตัวที่ถูกกินออก

- 4) นักเรียนที่เดินมากไปถึงแถวสุดท้ายของฝั่งตรงข้าม จะได้เลื่อนขั้นเป็นฮอสเดินถอยหลังได้

5) นักเรียนคนใดกินหมากของอีกฝ่ายจนหมด หรือทำให้เดินไม่ได้ ถือว่าชนะ



4. ขั้นสรุป (Generalization)

4.1 เปิด Audio Track ให้นักเรียนฟังอีกครั้ง จากนั้นให้เติมตัวเลขลำดับลงในคำศัพท์ที่ได้ยินเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเรื่องความหมาย

4.2 แบ่งกลุ่มทำ Role-play 3 ประเทศที่มีสภาพอากาศต่างกันโดยแต่ละกลุ่มต้องนำเสื้อผ้าหรือวัสดุเหลือใช้มาแต่งกายให้ตรงตามเนื้อหาหน้า 77 หลังจากดูการแสดงให้อ่านบทความเพื่อเสริมความเข้าใจและร่วมกันตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน (คำถามมาจากครูถามหรือเพื่อนในห้องถามก็ได้)

4.3 นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง A Lot of Adjectives! โดยนำคำคุณศัพท์หลาย ๆ คำมาเรียงในประโยคให้ถูกต้องตามลำดับที่ได้เรียนมา

4.4 ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบในใบงาน

5. ขั้นประยุกต์ใช้ (Application)

5.1 นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม Find a Thief! เป็นการตามหาโจรโดยดูจากลักษณะ ซึ่งต้องอ่านคำอธิบายของตำรวจและพยาน



5.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสืบค้นแลกเปลี่ยนความคิด

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องทีอ่านได้ถูกต้อง (K)	Role-play	คำถามที่ตั้งจากเรื่อง	ได้คะแนนร้อยละ 80% ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนประโยคที่มี adjective อย่างน้อย 2-3 คำ เรียงลำดับถูกต้อง 80% ขึ้นไป (P)	ทำใบงานที่ 2	ใบงานที่ 2	ได้คะแนนร้อยละ 80% ขึ้นไป
3. มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดี (A)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ได้คะแนนระดับ “พอใช้” ขึ้นไป

9. วัสดุ อุปกรณ์ สื่อ และแหล่งเรียนรู้

1. Audio Track
2. บอร์ดเกม The Appearance Checkers
3. ใบความรู้และใบงาน

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

(.....)

...../...../.....

11. ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

(.....)

...../...../.....

ภาคผนวก

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

คำชี้แจง: ใส่ตัวเลข 1-5 ในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมตามรายการสังเกต

๒
พร้อมรวมคะแนน

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น ในการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	ดีเยี่ยม (5 คะแนน)	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ทักษะการฟัง					
1. สนใจรับฟัง อย่างตั้งใจ	สนใจฟังทุก ครั้ง ไม่หลับไม่ พูดคุยใน ห้องเรียน	สนใจฟังทุก ครั้ง ไม่หลับไม่ พูดคุยใน ห้องเรียนเป็น ส่วนใหญ่	สนใจฟังทุก ครั้ง ไม่หลับไม่ พูดคุยใน ห้องเรียน บางครั้ง	ไม่สนใจฟังทุก ครั้ง ไม่หลับไม่ พูดคุยใน ห้องเรียน บางครั้ง	ไม่สนใจสนใจ ฟังทุกครั้ง ไม่ หลับไม่พูดคุย ในห้องเรียน ทุกครั้ง
2. จับใจความ สำคัญของเรื่อง ที่ฟังได้	สามารถจับ ใจความสำคัญ ของเนื้อหา ที่ฟัง และ สนทนา โต้ตอบหรือ ตอบคำถาม จากเรื่องที่ฟัง ได้ทุกครั้ง	สามารถจับ ใจความสำคัญ ของเนื้อหา ที่ฟัง และ สนทนา โต้ตอบหรือ ตอบคำถาม จากเรื่องที่ฟัง ได้เป็น ส่วนใหญ่	สามารถจับ ใจความสำคัญ ของเนื้อหา ที่ฟัง และ สนทนา โต้ตอบหรือ ตอบคำถาม จากเรื่องที่ฟัง ได้บางครั้ง	สามารถจับ ใจความสำคัญ ของเนื้อหา ที่ฟัง และ สนทนา โต้ตอบหรือ ตอบคำถาม จากเรื่องที่ฟัง ได้แต่น้อยครั้ง	ไม่สามารถ จับใจความ สำคัญ ของเนื้อหาที่ ฟังและสนทนา โต้ตอบ หรือ ตอบคำถาม จากเรื่องที่ฟัง ไม่ได้เลย
3. เข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งได้	เข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งได้ ทุกครั้ง	เข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งได้เป็น ส่วนใหญ่	เข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งได้ บางครั้ง	เข้าใจคำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งได้แต่ น้อยครั้ง	ไม่เข้าใจ คำสั่ง และปฏิบัติตาม คำสั่งไม่ได้เลย
ทักษะการพูด					
1. ความถูกต้อง ด้านเนื้อหา	พูดสื่อสารได้ ตรงประเด็น เนื้อหาถูกต้อง ตามหัวข้อที่ กำหนด	พูดสื่อสาร ได้ตรงประเด็น เนื้อหาถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	พูดสื่อสาร ได้ตรงประเด็น แต่เนื้อหาสั้น และถูกต้อง บางส่วน	พูดสื่อสาร ได้ แต่ไม่ตรง ประเด็น เนื้อหา ไม่ถูกต้อง	พูดสื่อสาร ไม่ได้เลย

ประเด็น ในการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	ดีเยี่ยม (5 คะแนน)	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
2. ความต่อเนื่อง	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัดพูด ชัดเจนทำให้ สื่อสารได้	พูดเป็นคำ ๆ หยุดเป็นช่วง ๆ สื่อสารได้ ชัดเจน	พูดเป็นคำ ๆ หยุดเป็นช่วง ๆ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ สื่อความหมาย ไม่ได้	พูดไม่ได้เลย
3. บุคลิก การ แสดงท่าทาง ประกอบ	แสดงสีหน้า ท่าทาง ประกอบ การสนทนา อย่างเป็นได้ ธรรมชาติ	แสดงสีหน้า ท่าทาง ประกอบ การพูดเป็น ส่วนใหญ่ มีความมั่นใจ	แสดงสี หน้าท่าทาง ประกอบ การพูดมีความ มั่นใจบางครั้ง	แสดงสีหน้า ท่าทาง ประกอบบ้าง บางครั้ง แต่ขาด ความมั่นใจ	ไม่มีท่าทาง ประกอบการ พูด ขาดความ มั่นใจ
ทักษะการอ่าน					
1. อ่านออกเสียง คำศัพท์ได้ ถูกต้อง	อ่านออกเสียง ได้ถูกต้อง ต่อเนื่อง คล่องแคล่ว	อ่านออกเสียง ได้ถูกต้อง ต่อเนื่องติดขัด เป็นบางครั้ง	อ่านออกเสียง ได้ถูกต้อง บางส่วน และ ไม่ต่อเนื่อง	ออกเสียงเป็น คำได้แต่ไม่ ถูกต้อง	ออกเสียง ไม่ได้
2. น้ำเสียงการ เว้นวรรคตอน	อ่านได้ คล่องแคล่ว ออกเสียง เน้นหนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์ การเว้นวรรค ตอนได้ถูกต้อง	การออกเสียง ออกเสียง เน้นหนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์ การเว้นวรรค ตอนได้ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ออก เสียงเน้นหนัก เป็นส่วนน้อย	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้
3. จับใจความ สำคัญของเรื่อง ที่อ่านได้	จับใจความ สำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ ทั้งหมด	จับใจความ สำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ เกือบหมด	จับใจความ สำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ บางส่วน	จับใจความ สำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ น้อยมาก	จับใจความ สำคัญของ เรื่องที่อ่าน ไม่ได้เลย

ประเด็น ในการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	ดีเยี่ยม (5 คะแนน)	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ทักษะการเขียน					
1. เขียนสะกดคำ และใช้ เครื่องหมาย วรรคตอนได้ ถูกต้อง	การสะกด คำศัพท์ถูกต้อง การเลือกใช้คำ ตรงกับเนื้อหา ประโยค ถูกต้อง มีเครื่องหมาย วรรคตอน ที่ถูกต้อง	การสะกด คำศัพท์ผิด เล็กน้อย เขียน รูปประโยคผิด หลักไวยากรณ์ เล็กน้อยเครื่อง หมายวรรค ตอนผิด เล็กน้อย	การสะกด คำศัพท์ผิด เขียนรูป ประโยคผิด หลัก ไวยากรณ์ และ เครื่องหมาย วรรคตอนผิด เป็นส่วนใหญ่	สะกดคำผิด มาก แต่พอ เดาความหมาย ได้รูปประโยค ผิดพลาดมาก เครื่องหมาย วรรคตอน ไม่ครบหรือ ไม่ถูกต้อง	สะกดคำผิด มากเขียนรูป ประโยคไม่ ถูกต้อง ไม่มี เครื่องหมาย วรรคตอน
2. เขียนได้ตรง ประเด็น	เขียนตรง ประเด็นกับ เรื่องที่ย่าน ทั้งหมด	เขียนตรง ประเด็นกับ เรื่องที่ย่านแต่ มีจุดผิดพลาด 1-2 จุด	เขียนตรง ประเด็นกับ เรื่องที่ย่านแต่ มีจุดผิดพลาด 3-4 จุด	เขียนไม่ตรง ประเด็นกับ เรื่องที่ย่านและ มีจุดผิดพลาด 5-6 จุด	เขียนไม่ตรง ประเด็นกับ เรื่องที่ย่านเลย
3. เขียนได้ ถูกต้องตาม โครงสร้าง ไวยากรณ์	เขียนถูกต้อง ตามโครงสร้าง ไวยากรณ์ ทั้งหมด	เขียนถูกต้อง ตามโครงสร้าง ไวยากรณ์แต่มี จุดผิดพลาด 1-2 จุด	เขียนถูกต้อง ตามโครงสร้าง ไวยากรณ์แต่มี จุดผิดพลาด 3-4 จุด	เขียนไม่ถูกต้อง ตามโครงสร้าง ไวยากรณ์และมี จุดผิดพลาด 5-6 จุด	เขียนไม่ถูกต้อง ตามโครงสร้าง ไวยากรณ์ ทั้งหมด

หมายเหตุ

เกณฑ์การประเมินคะแนนเต็ม 60 คะแนน

คะแนน 50-60 คะแนน	อยู่ในระดับ	ดีเยี่ยม
คะแนน 40-49 คะแนน	อยู่ในระดับ	ดีมาก
คะแนน 30-39 คะแนน	อยู่ในระดับ	ดี
คะแนน 20-29 คะแนน	อยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนน 10-19 คะแนน	อยู่ในระดับ	ปรับปรุง

แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง: ใส่ตัวเลข 1-3 ในกรณีที่นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามสังเกต
 พร้อมรวมคะแนน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมัย	ใ้เรียนรู้	มุ่งเน้นในการทำงาน	รวมคะแนน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นในการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. มีวินัย	ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของโรงเรียนอย่างเคร่งครัด ตรงต่อเวลา รับผิดชอบหน้าที่ด้วยตนเองโดยไม่ต้องเตือน	ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อตกลงของโรงเรียน ส่วนใหญ่ตรงต่อเวลา เป็นส่วนมากบางครั้งต้องเตือน	ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ขาดความตรงต่อเวลา และต้องได้รับการเตือนบ่อยครั้ง
2. ใฝ่เรียนรู้	สนใจใฝ่หาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองอยู่เสมอ ตั้งคำถาม ค้นคว้า และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง	มีความสนใจเรียนรู้ และค้นคว้าบ้าง แต่ยังไม่ต่อเนื่องหรือไม่สามารถนำไปใช้ได้เต็มที่	ขาดความสนใจในการเรียนรู้ ไม่พยายามค้นคว้าหรือเรียนรู้นอกห้องเรียน
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและพยายามอย่างเต็มที่ในการทำงานทุกชิ้น มีความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค จนสามารถทำงานสำเร็จได้	มีความตั้งใจและพยายามพอสมควร แม้บางครั้งอาจท้อหรือขาดความต่อเนื่อง แต่ยังสามารถทำงานได้สำเร็จ	ขาดความตั้งใจ ทำงานไม่เต็มความสามารถ ท้อแท้ง่าย และมักไม่ทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย

หมายเหตุ

เกณฑ์การประเมินคะแนนเต็ม 9 คะแนน

คะแนน 7-9 คะแนน	อยู่ในระดับ	ดี
คะแนน 4-6 คะแนน	อยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนน 0-3 คะแนน	อยู่ในระดับ	ปรับปรุง

.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

การ์ดคำศัพท์

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง Adjectives Order



ใบงานที่ 2 เรื่อง A Lot of Adjectives!



ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง Adjectives Order



การบรรยายลักษณะของคน สัตว์ สถานที่ สิ่งของ หรือคำนามอื่น เป็นการพูดหรือเขียนเพื่ออธิบายลักษณะภายนอก โดยมักจะใช้ Adjectives (คำคุณศัพท์) ในการขยายคำนามเพื่อบอกลักษณะต่าง ๆ เช่น big, beautiful, red, long, Thai

แต่ถ้าในประโยคต้องการพูดคำคุณศัพท์หลายคำเรียงต่อกัน นักเรียนต้องเรียงตามลำดับคำคุณศัพท์ที่ถูกต้องในประโยค

◆ 1. ลำดับการเรียง Adjectives

Opinion → Size → Age → Shape → Color → Origin → Material → Purpose → Noun

ลำดับ	ประเภท (Category)	ความหมาย (Meaning)	ตัวอย่างคำ (Examples)
1	Opinion	ความคิดเห็น	beautiful, nice, ugly
2	Size	ขนาด	big, small, short, long
3	Age	อายุ/ความเก่าใหม่	young, old, new
4	Shape	รูปร่าง	round, square, curly, straight
5	Color	สี	red, dark, blonde, light
6	Origin	แหล่งที่มา	Thai, Chinese, American
7	Material	วัสดุ	wooden, plastic, silk, metal
8	Purpose	จุดประสงค์	sleeping (bag), running (shoes)

◆ 2. ตัวอย่างการเรียงคำเกี่ยวกับทรงผม (hair)

- long hair → ผมยาว (Size + Noun)
- curly hair → ผมหยิก (Shape + Noun)
- short blonde hair → ผมบลอนด์สั้น (Size + Color + Noun)
- long blonde hair → ผมบลอนด์ยาว (Size + Color + Noun)
- straight dark hair → ผมตรงสีเข้ม (Shape + Color + Noun)
- light curly hair → ผมหยิกสีอ่อน (Color + Shape + Noun)

ใบงานที่ 2 เรื่อง A lot of Adjectives!!

Name : _____ Class : _____ Scores : _____ / 10

ใบงานที่ 2 เรื่อง A Lot of Adjectives!!

คำสั่ง นำคำคุณศัพท์ที่อยู่ในแต่ละรูปมาวางลงประโยคตามลำดับคำคุณศัพท์ให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

ตัวอย่าง She has _____ hair.

→ She has long beautiful black hair.



long black
beautiful

1) He has _____ jeans.



new
short blue

2) They have _____ shoes.



leather
brown nice

3) I have _____ hat.



old
red small

4) She has _____ ring.



golden
lovely big

5) The boy has _____ T-shirt.



cotton
large white

6) Lisa has _____ handbag.



Italian
beautiful new

7) My brother has _____ hair.



short
straight dark

8) They have _____ sweaters.



cute
warm wool

9) James has _____ hair.



straight
blonde short

10) Jennie has _____ dress.



long
pretty pink

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง Adjectives Order



◆ 3. ตัวอย่างการเรียงคำเกี่ยวกับสิ่งของ

- a beautiful small old round table (Opinion + Size + Age + Shape + Noun)
- a big new red car (Size + Age + Color + Noun)
- an elegant long silk dress (Opinion + Size + Material + Noun)
- a comfortable Thai wooden chair (Opinion + Origin + Material + Noun)
- a small black plastic bag (Size + Color + Material + Noun)

🎨 4. ตัวอย่างการใช้ประโยค

1. She has long blonde hair. (เธอมีผมยาวสีบลอนด์)
2. He bought a big new red car. (เขาซื้อรถสีแดงคันใหม่ขนาดใหญ่)
3. I like this beautiful small Thai house. (ฉันชอบบ้านไทยหลังเล็กที่สวยงาม)
4. They are sitting on comfortable wooden chairs. (พวกเขากำลังนั่งบนเก้าอี้ไม้ที่นั่งสบาย)
5. She is wearing an elegant long silk dress. (เธอสวมชุดเดรสผ้าไหมยาวที่สวยงาม)

ประธาน + have/has + Adjective(s) + Noun

- การเรียง Adjectives มีลำดับตายตัว → Opinion – Size – Age – Shape – Color – Origin – Material – Purpose – Noun
- ถ้ามีคุณศัพท์หลายคำ ต้องเรียงตามนี้ ไม่สามารถสลับตำแหน่งได้
- ใช้กับคำนามได้หลายประเภท เช่น คน, ผม, เสื้อผ้า, สิ่งของ, บ้าน, รถ ฯลฯ



I have a beautiful new red dress.



He has a nice small white shirt.

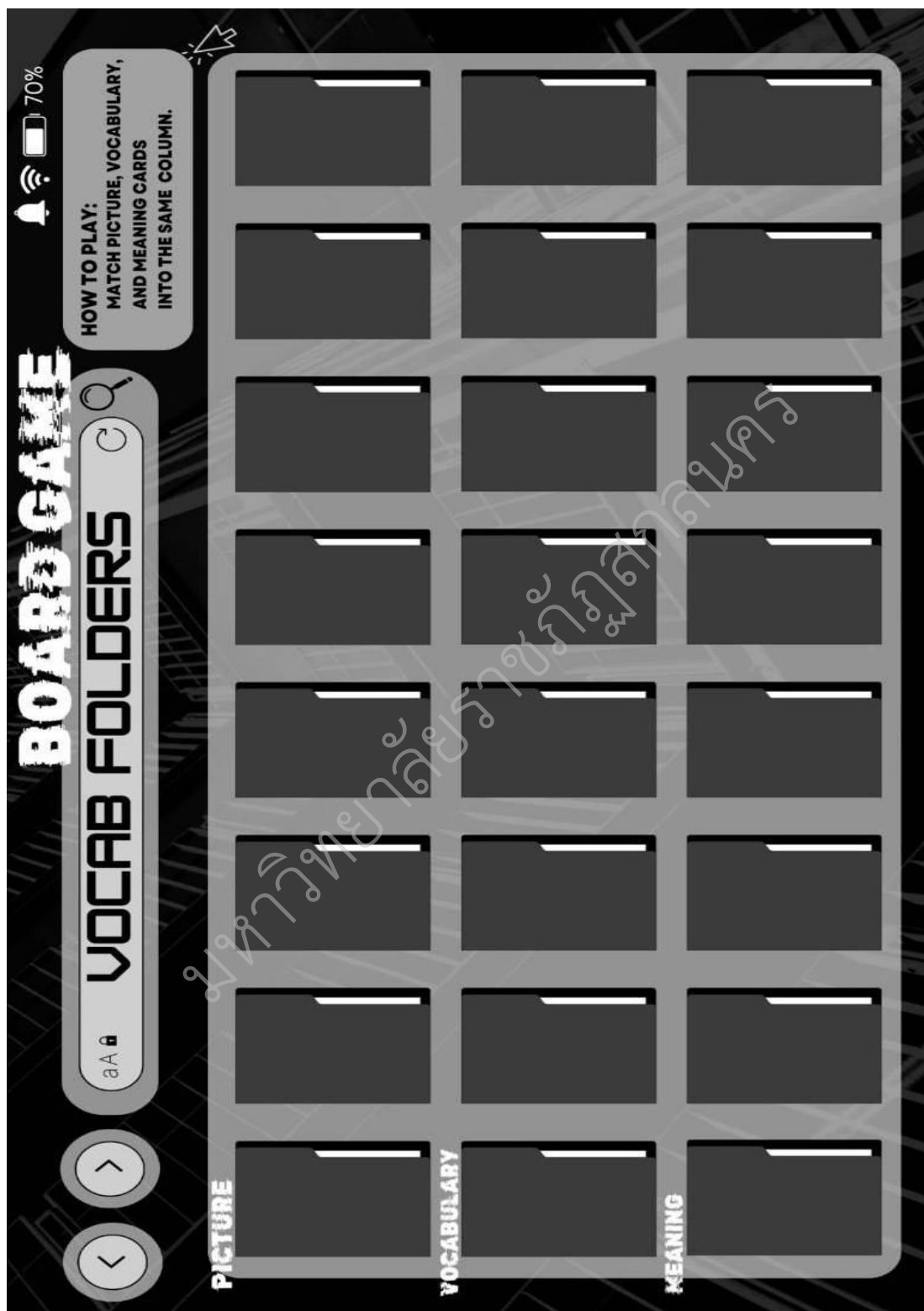


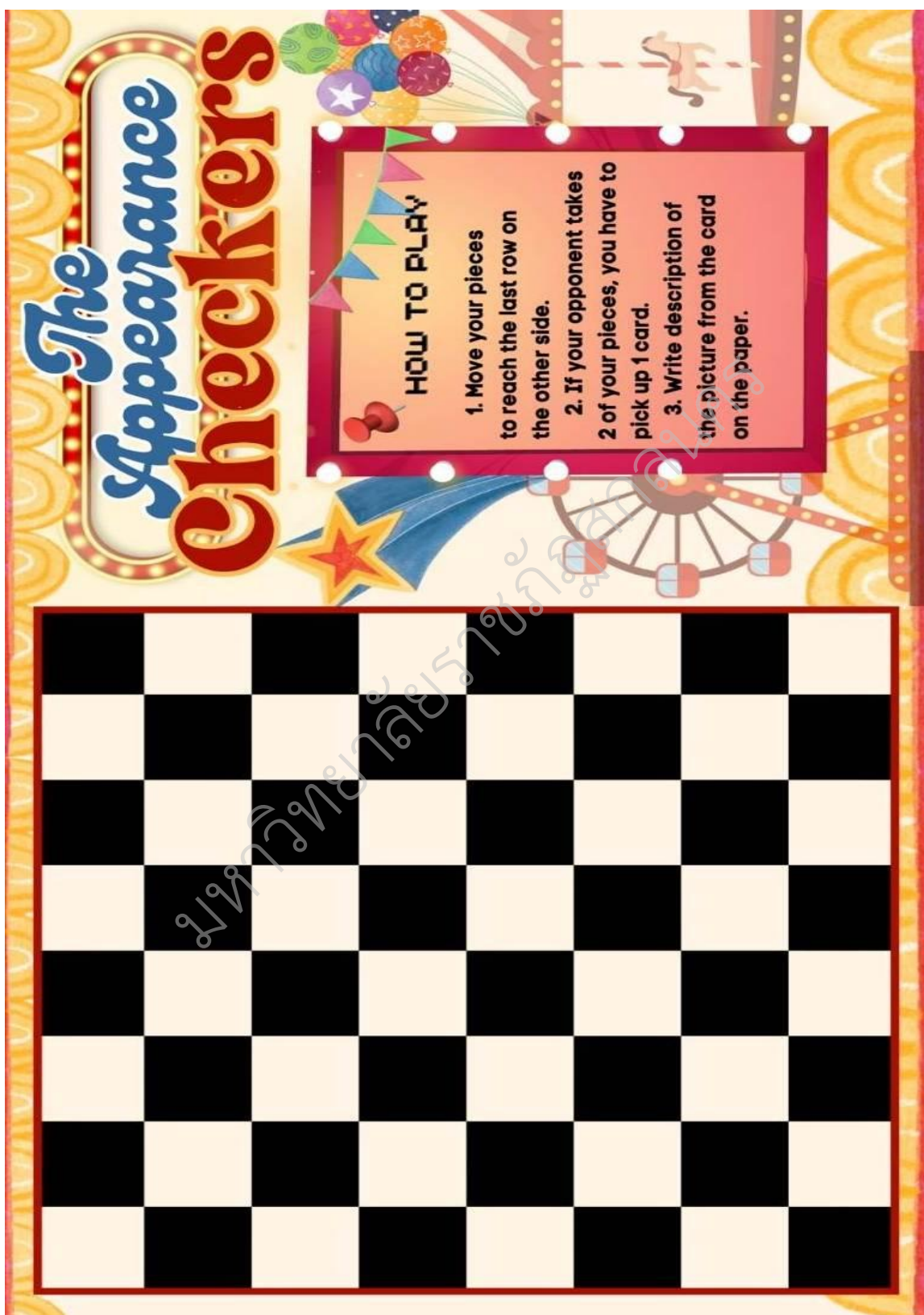
She has a big old brown bag.

บอร์ดเกม

















แบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ

แบบทดสอบวัดทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ อ21102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้จัดทำขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะการฟังแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. ถ้านักเรียนเลือกคำตอบข้อใดข้อหนึ่งเกิน 1 คำตอบจะถือว่าข้อนั้นผิด
4. ห้ามนักเรียนทำเครื่องหมายหรือขีดเขียนข้อความใด ๆ ลงในแบบทดสอบ
5. เมื่อสอบเสร็จแล้วให้ส่งข้อสอบพร้อมกระดาษคำตอบ
6. เขียนเครื่องหมาย X (กากบาท) ลงในกระดาษคำตอบข้อ A. B. C. D.

ที่นักเรียนเห็นว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ดังนี้

ตัวอย่าง

ข้อ	A	B	C	D
00		X		

หากต้องการเปลี่ยนคำตอบให้เขียนเครื่องหมายดังตัวอย่างแล้วจึงเลือกคำตอบที่ถูกต้องใหม่ ดังนี้

ข้อ	A	B	C	D
00		✗		

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะการฟังแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

คำสั่ง: ครูเปิด Audio บทสนทนาของ 2 คน จำนวน 2 ครั้ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบ
ที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วกากบาท (X) ลงในช่องอักษร a b c หรือ d ใน
กระดาษคำตอบ (ข้อ 1-2)

1. (Script) A: What are you doing? B: I am choosing a song to sing. (Script คำถาม: What does the word “song” mean in Thai?) A) ว้ายน้ำ B) ร้องเพลง C) ของเล่น D) ออกกำลังกาย 2. (Script) A: She looks so pretty. B: Yes, she looks good in red dress. (Script คำถาม: What does the word “pretty” mean in Thai?) A) ผอม B) ต่างหู C) สวย D) หนาวเศร้า 3. What does Tom usually do in his free time? A) He plays basketball. B) He studies English. C) He listens to music. D) He plays computer games.	4. What is the main idea of the conversation? A) Tom is talking about his favorite food. B) Anna and Tom are planning a school project. C) Tom is talking about his free-time activities. D) Anna is helping Tom with his homework. 5. Who does Tom usually play with? A) His teacher. B) His family. C) His friends. D) His classmates. 6. What does Anna say about Tom’s appearance? A) He looks tired. B) He looks active. C) He looks sleepy. D) He looks serious.
--	---

7. What is Anna's opinion about Tom's activity? A) She thinks it's boring for Tom. B) She thinks Tom doesn't know about it. C) She says it's too hard for Tom. D) She finds it enjoyable for Tom. 8. When the speaker says, "but it's not really my thing.", what does it mean? A) The speaker enjoys something very much. B) The speakers feel okay about something. C) The speaker dislikes something. D) The speaker wants to try something new.	9. Which one does NOT have similar expressions for the phrase "Go for it"? A) Do your best!. B) Just do it!. C) Believe in yourself!. D) Wait and See. 10. Where is Max and Tom likely to be, based on the description of clothing? A) At the beach B) In the court C) At home D) In the classroom
---	--

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

อ่านบทสนทนา แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (ข้อ 11-12) Bob: Hi! Jack. What do you usually do in your free time? Jack: I like to play football with my friends. Sometimes, I watch football games on TV. Bob: That sounds fun. Do you watch alone? Jack: No, with friends, you're welcome to join us watching the game this coming weekend.	
11. What does Jack usually do in his free time? A) He plays football with his friends. B) He watches TV shows about cooking. C) He goes shopping with Bob. D) He studies for his school exams	12. What is the main idea of the conversation? A) Jack tells Bob about his football hobby. B) Bob teaches Jack how to play football. C) Jack asks Bob about his weekend plans. D) Bob tells Jack about his favorite sport.

คำสั่ง: นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องและเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แล้วกากบาท (X) ลงในช่องอักษร a b c หรือ d ในกระดาษคำตอบ (ข้อ 13-17)

Tom is a 13-year-old boy. In his free time, he likes playing football with his friends in the park. They usually play every Saturday afternoon. On Sundays, Tom sometimes rides his bike around his village. He never plays video games because he thinks they are boring.

13. What does Tom like doing in his free time?

- A) Playing video games
- B) Playing football
- C) Watching TV
- D) Reading books

14. Where does Tom play football?

- A) At school
- B) In the park
- C) At home
- D) On the street

15. What is the main idea of the passage?

- A) Tom spends his free time doing outdoor activities.
- B) Tom plays video games with his friends every day.
- C) Tom only plays football when he is at school.
- D) Tom always studies at the weekends and plays indoors.

16. What can we say about Tom's personality from his hobbies?

- A) He enjoys being outdoors.
- B) He prefers staying alone at home.
- C) He likes playing video games in his room.
- D) He enjoys quiet activities.

17. Which sentence has a different

Meaning to “Tom never plays video games.”

- A) He doesn’t play video games at all.
- B) He never spends time on video games.
- C) Tom always plays video games.
- D) He doesn’t like playing video games.

คำสั่ง: ดูรูปภาพแล้วตอบคำถาม
(ข้อ 18–22)



18. What is the main idea of the posters?

- A) They are about missing pets.
- B) They show two people wanted by the police.
- C) They describe a sports competition.
- D) They are about school students.

19. What does Anna look like?

- A) She has short hair and wears glasses.
- B) She has long black hair.
- C) She wears curly short hairs.
- D) She wears a hat and a yellow jacket.

20. What does “reward” mean?

- A) a gift for good work.
- B) a punishment
- C) a meeting place
- D) a boring job

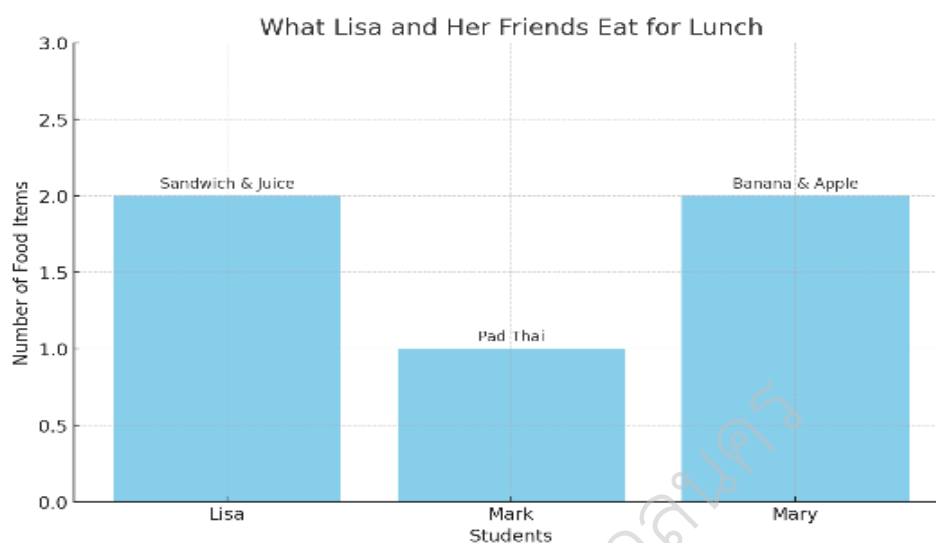
21. What does the word *wanted* mean?

- A) To be liked
- B) To be looked for
- C) To be lost
- D) To be invited

22. What can we guess about Ben?

- A) He likes fashion.
- B) He is careful about his look.
- C) He may be older than Anna.
- D) He doesn’t have curly hair.

คำสั่ง: ดูรูปภาพแล้วตอบคำถาม (ข้อ 23–27)



23. What is the main idea of the bar chart?

- A) It shows what sports Lisa and her friends play.
- B) It shows what Lisa and her friends eat for lunch.
- C) It shows how much food the cafeteria sells.
- D) It shows what drinks students like.

24. What does Lisa order for lunch?

- A) Pizza and water
- B) Sandwich and orange juice
- C) Soup and milk
- D) Cake and tea

25. What does the word “items” mean in the bar chart?

- A) Drinks
- B) Lisa and friends
- C) Food and drink choices
- D) None is correct.

26. What can we say about Mark? (สรุปความ)

- A) He doesn't eat bread.
- B) He likes Asian food.
- C) He doesn't like eating lunch.
- D) He only eats fruit.

27. Why does Mary choose to eat a banana and an apple for lunch?

- A) She is on a diet.
- B) She enjoys eating healthy food.
- C) She eats the same food as Mark.
- D) She drinks orange juice every day.

อ่านบทสนทนา แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (ข้อ 28–30) At school, students are talking about ways to help the environment. Nina says everyone should bring their own water bottle instead of buying plastic ones. Ken suggests planting more trees around the school. Lisa thinks turning off the lights when leaving the room is an easy way to save energy. The teacher is proud because the students care about nature and want to make a change.

28. What is the main idea of the passage?

- A) Students discuss ways to protect the environment.
- B) Students talk about their favorite drinks.
- C) Students are planning a school sports day.
- D) Students learn about recycling in science class.

29. What does Nina suggest doing to help the environment?

- A) Planting trees.
- B) Bringing personal water bottles
- C) Turning off the lights.
- D) Cleaning the classroom.

30. According from passage where it take place?

- A) Hospital
- B) Police station
- C) School
- D) Gym

แบบทดสอบวัดทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ
รายวิชาภาษาอังกฤษ อ21102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้จัดทำขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดแบบสอบปากเปล่า (oral test)

จำนวน 1 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ

1. Direction: Talk about the kinds of clothes you like to wear. Use the following questions.

Questions

What kinds of clothes do you like to wear? Why do you like it? What do you usually wear on a normal day? What do you wear when you go to school? How often do you buy new clothes? Where do you usually buy new clothes? Where do you get ideas for your clothes and style? Who helps you choose your clothes? Why or Why not?

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เกณฑ์ประเมินทักษะการพูด

ประเด็น	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
การออกเสียง (Pronunciation)	ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงของเจ้าของภาษา	ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงบางเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี	การออกเสียงยังมีปัญหา ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถทำความเข้าใจได้และมักออกเสียงผิดทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง	การออกเสียงมีปัญหามากจนยากแก่การทำความเข้าใจคำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆว่าผู้พูด พูดอะไร
ไวยากรณ์ (Grammar)	ผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย เช่น เรียงลำดับผิด แต่ก็สามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้	ผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด	ผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้งจนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป	ผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อย ๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก
คำศัพท์ (Vocabulary)	ผู้พูดมีความสามารถในการใช้คำศัพท์หรือสำนวนได้คล่องแคล่วและหลากหลาย	ผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง	ผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้	ผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมากจนทำให้ยากแก่การทำ ความเข้าใจ ความหมายของประโยคที่พูด

ประเด็น	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความคล่องแคล่ว ของการใช้ภาษา (Fluency)	ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงของเจ้าของภาษา	ผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีการพูดสะดุด เพราะยังปัญหาในการใช้ภาษาอยู่บ้าง	ความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่ค่อนมากนัก เพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่	ผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอและหยุดคิดเป็นเวลานานเพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา
ความเข้าใจ (Comprehension)	ผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดโดยไม่มีปัญหาเลย	ผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วนแต่ก็มีการพูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง	ผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดและพูดได้เป็นส่วนมากแต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำ ๆ	ผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูดโดยจะพูดซ้ำ ติดอ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก
รวม 20 คะแนน				

สรุปการประเมินทักษะการพูด

คะแนน 0-5	ระดับคุณภาพ 0	หมายถึง	ปรับปรุง
คะแนน 6-10	ระดับคุณภาพ 1	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 11-15	ระดับคุณภาพ 2	หมายถึง	ดี
คะแนน 16-20	ระดับคุณภาพ 3	หมายถึง	ดีเยี่ยม

2. Direction: Imagine you are at a restaurant. Write a short dialogue between you (the customer) and the waiter. You must order at least one main dish, one drink, and one dessert. Write 5–6 sentences.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เกณฑ์ประเมินทักษะการเขียน

ประเด็น	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
สะกดคำถูกต้อง	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องทุกคำ	เขียนสะกดคำศัพท์ผิด 1-4 คำ	เขียนสะกดคำศัพท์ผิดมากกว่า 4 คำ
โครงสร้าง ไวยากรณ์ถูกต้อง	เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ได้ถูกต้องทุกประโยค	เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ผิด 1-4 แห่ง	เขียนโครงสร้างไวยากรณ์ผิดมากกว่า 4 แห่ง
เขียนเครื่องหมาย และวรรคตอน ถูกต้อง	เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยคถูกต้องทุกประโยค	เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยคผิด 1-4 แห่ง	เขียนเครื่องหมายและวรรคตอนในประโยคผิด มากกว่า 4 แห่ง
ความสมบูรณ์ของ เนื้อหา	เนื้อหาสมบูรณ์ได้ใจความครบถ้วน	เนื้อหาไม่สมบูรณ์แต่ได้ใจความบ้าง	เนื้อหาไม่สมบูรณ์ไม่ได้ใจความ
รวม 12 คะแนน			

สรุปการประเมินทักษะการเขียน

คะแนน 0-5	ระดับคุณภาพ 0	หมายถึง	ปรับปรุง
คะแนน 6-8	ระดับคุณภาพ 1	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 9-11	ระดับคุณภาพ 2	หมายถึง	ดี
คะแนน 12	ระดับคุณภาพ 3	หมายถึง	ดีเยี่ยม

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

แบบวัดเจตคติที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอน
ของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง

1. ข้อคำถามนี้เป็นแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรม
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนของแฮร์บาร์ตร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้าง
ทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”
2. แบบสอบถามเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
มีจำนวน 15 ข้อ
3. ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับ
ความคิดเห็นของตนเองเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ ซึ่งมี 5 ระดับดังนี้
 - 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง
 - 4 หมายถึง เห็นด้วย
 - 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ
 - 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
 - 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

รายการ/ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 ความสนใจและแรงจูงใจ (Preparation)					
1. การสอนของแสบาร์ตรวมกับบอร์ดเกมช่วยให้ฉันสนใจเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น					
2. ฉันรู้สึกตื่นเต้นเมื่อครูเริ่มบทเรียนด้วยบอร์ดเกม					
3. การเล่นเกมทำให้ฉันมีแรงบันดาลใจในการเรียนภาษาอังกฤษ					
ด้านที่ 2 ความเข้าใจเนื้อหา (Presentation)					
4. ฉันเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้นเมื่อเรียนผ่านการสอนของแสบาร์ตรวมกับบอร์ดเกม					
5. บอร์ดเกมช่วยให้ฉันจดจำโครงสร้างประโยคได้ดีกว่าการเรียนปกติ					
6. วิธีการสอนของแสบาร์ตรวมกับบอร์ดเกมทำให้ฉันเข้าใจภาษาอังกฤษเป็นขั้นตอนและเข้าใจง่ายขึ้น					
ด้านที่ 3 การเชื่อมโยงความรู้ (Association)					
7. ฉันสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ที่ได้จากบอร์ดเกมกับสถานการณ์จริงได้					
8. บอร์ดเกมช่วยให้ฉันฝึกใช้ภาษาอังกฤษเชื่อมโยงกับความรู้เดิมได้					
9. ฉันสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์จากเกมให้เพื่อนเข้าใจได้					
ด้านที่ 4 การสรุปและการคิดวิเคราะห์ (Generalization)					
10. ฉันสามารถสรุปกฎเกณฑ์การใช้ภาษาอังกฤษจากสิ่งที่เล่นในบอร์ดเกมได้					
11. การใช้บอร์ดเกมทำให้ฉันเห็นภาพรวมของบทเรียนภาษาอังกฤษได้ชัดเจน					
12. ฉันคิดว่าวิธีการสอนแบบขั้นตอนช่วยให้ฉันคิดวิเคราะห์เนื้อหาได้ดีขึ้น					
ด้านที่ 5 การนำไปใช้ (Application)					
13. ฉันสามารถนำความรู้ที่ได้จากบอร์ดเกมไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
14. ฉันกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้นหลังจากเรียนด้วยบอร์ดเกม					
15. การเรียนภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกมทำให้ฉันอยากฝึกใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน					

ภาคผนวก ค

ค่าคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเที่ยงตรง
2. ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก
3. ค่าความเชื่อมั่น
4. ค่าความสอดคล้องของผู้ประเมิน (Rater Agreement Index: RAI)
5. ค่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
6. ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2
7. ค่าเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

ตาราง 11 แบบสรุปผลการหาค่า IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
1	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
2	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
3	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
4	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
5	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนที่	ตัวชี้วัดที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ผลรวม	ค่า IOC	การแปลผล
		1	2	3	4	5			
6	1.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	1.3	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
	2.1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
	2.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	2.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	3.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4.6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	0	0	3	0.60	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5.4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	6.3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	7.2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7.3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
Σ							690	138	
$\bar{x}$							4.60	0.92	

ตาราง 12 ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสารด้านการฟังและอ่าน

ข้อที่	นักเรียน ตอบถูก	p	r	กลุ่มสูง ตอบถูก	กลุ่มต่ำ ตอบถูก	ค่า IOC	การแปล ผล
1	13	0.65	0.30	8	5	1.00	ใช้ได้
2	11	0.55	0.40	8	3	1.00	ใช้ได้
3	14	0.70	0.20	6	8	0.80	ใช้ได้
4	13	0.65	0.30	5	8	1.00	ใช้ได้
5	13	0.65	0.30	8	5	1.00	ใช้ได้
6	15	0.75	0.50	10	5	0.60	ใช้ได้
7	15	0.75	0.50	10	5	0.80	ใช้ได้
8	14	0.70	0.20	8	6	0.60	ใช้ได้
9	13	0.60	0.20	5	8	1.00	ใช้ได้
10	15	0.75	0.50	7	8	0.80	ใช้ได้
11	15	0.75	0.50	10	5	0.80	ใช้ได้
12	14	0.70	0.60	10	4	1.00	ใช้ได้
13	14	0.70	0.60	10	4	0.80	ใช้ได้
14	14	0.70	0.60	6	8	1.00	ใช้ได้
15	15	0.75	0.50	10	5	0.80	ใช้ได้
16	14	0.70	0.60	10	4	0.80	ใช้ได้
17	11	0.55	0.50	8	3	1.00	ใช้ได้
18	14	0.70	0.70	10	4	0.80	ใช้ได้
19	14	0.65	0.30	9	5	1.00	ใช้ได้
20	14	0.70	0.80	10	4	0.80	ใช้ได้
21	12	0.60	0.40	7	5	1.00	ใช้ได้
22	13	0.65	0.30	9	4	1.00	ใช้ได้
23	13	0.65	0.30	8	5	1.00	ใช้ได้
24	15	0.75	0.50	10	5	0.80	ใช้ได้
25	14	0.70	0.70	10	4	1.00	ใช้ได้
26	14	0.70	0.80	8	6	1.00	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อที่	นักเรียน ตอบถูก	p	r	กลุ่มสูง ตอบถูก	กลุ่มต่ำ ตอบถูก	ค่า IOC	การแปล ผล
27	13	0.60	0.70	5	8	1.00	ใช้ได้
28	11	0.55	0.40	8	3	1.00	ใช้ได้
29	13	0.65	0.30	9	4	1.00	ใช้ได้
30	14	0.70	0.40	10	4	0.80	ใช้ได้
Σ		20.2	13.9	252	155	27	
$\bar{X}$		0.67	0.46	8.40	5.17	0.90	

จากตาราง 12 แสดงให้เห็นว่าข้อสอบทั้ง 30 ข้อ มีความเหมาะสม โดยมีค่าความยากของ (p) อยู่ระหว่าง 0.55–0.80 และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.20–0.70

ตาราง 13 ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ
จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	จำนวนผู้ตอบถูก (X)	ค่าความเชื่อมั่น
1	13	0.72
2	11	0.75
3	14	0.73
4	13	0.76
5	13	0.73
6	15	0.74
7	15	0.73
8	14	0.75
9	13	0.75
10	15	0.74
11	15	0.75
12	14	0.74
13	14	0.75
14	14	0.75
15	15	0.72
16	14	0.75
17	11	0.74
18	14	0.74
19	14	0.74
20	14	0.74
21	12	0.73
22	13	0.75
23	13	0.72
24	15	0.75
25	14	0.74

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	จำนวนผู้ตอบถูก (X)	ค่าความเชื่อมั่น
26	14	0.75
27	13	0.71
28	11	0.75
29	13	0.73
30	14	0.72
r_{tt}		0.75

จากผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (KR_{20}) ของแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสาร ทั้ง 4 ทักษะ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

ตาราง 14 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินทักษะการพูด

n \ K	R _{1nk}					R _{2nk}					R _{1nk} - R _{2nk}				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	0	1	0	0	1
2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	0	1	0	1	0
3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	0	1	0	1	0
											$\sum_{k=1}^5 \sum_{n=1}^3 R_{1nk} - R_{2nk} = 6$				

แทนค่าต่าง ๆ ลงในสูตรคำนวณ จะได้

$$\begin{aligned}
 RAI &= 1 - \frac{\sum_{k=1}^K \sum_{n=1}^N |R_{1nk} - R_{2nk}|}{KN(I-1)} \\
 &= 1 - \frac{6}{(5)(3)(4-1)} = 0.867
 \end{aligned}$$

จากตาราง 14 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Rater Agreement: RAI) ทักษะการพูดที่คำนวณได้ คือ 0.86 แสดงว่ามีความสอดคล้องกันสูง

ตาราง 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินทักษะการเขียน

K \ n	R _{1nk}				R _{2nk}				R _{1nk} - R _{2nk}			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	2	2	3	2	3	2	2	0	1	0	1
2	3	2	3	3	3	3	2	3	0	1	1	0
3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	0	0
									$\sum_{k=1}^4 \sum_{n=1}^3 R_{1nk} - R_{2nk} = 6$			

แทนค่าต่าง ๆ ลงในสูตรคำนวณ จะได้

$$\begin{aligned}
 RAI &= 1 - \frac{\sum_{k=1}^K \sum_{n=1}^N |R_{1nk} - R_{2nk}|}{KN(I-1)} \\
 &= 1 - \frac{6}{(4)(3)(3-1)} = 0.75
 \end{aligned}$$

จากตาราง 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Rater Agreement: RAI) ทักษะการเขียนที่คำนวณได้ คือ 0.75 แสดงว่ามีความสอดคล้องกันสูง

ตาราง 16 คะแนนความสามารถทักษะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 คน

เลขที่	คะแนนการทดสอบ		D	D ²
	ก่อนเรียน (62)	หลังเรียน (62)		
1	32	44	12	144
2	35	46	11	121
3	30	42	12	144
4	38	50	12	144
5	40	52	12	144
6	33	45	12	144
7	36	48	12	144
8	34	46	12	144
9	39	50	11	121
10	41	53	12	144
11	37	48	11	121
12	42	55	13	169
13	31	43	12	144
14	44	55	11	121
15	29	41	12	144
16	35	49	14	196
17	40	52	12	144
18	34	47	13	169
19	38	51	13	169
20	43	54	11	121
Σ	731	971	240	2,892
$\bar{X}$	36.55	48.55	12.00	144.60
S.D.	4.37	4.27	0.79	19.49

คำนวณหาค่า t-test แบบ Dependent วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนน
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน

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

$$t = \frac{240}{3.55}$$
$$\approx 67.6$$

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ตาราง 17 คะแนนทดสอบระหว่างกระบวนการเรียนรู้ (E₁) คะแนนทดสอบหลังเรียน (E₂) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะภาษาอังกฤษ
โดยใช้วิธีการสอนแบบแบร์บาร์ทรวมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่	ก่อนเรียน 62 คะแนน	คะแนนกระบวนการเรียนรู้						รวม	หลังเรียน 62 คะแนน
		แผนที่ 1 10 คะแนน	แผนที่ 2 10 คะแนน	แผนที่ 3 10 คะแนน	แผนที่ 4 10 คะแนน	แผนที่ 5 10 คะแนน	แผนที่ 6 10 คะแนน		
1	32	8	9	7	8	7	7	46	44
2	35	7	8	8	8	8	8	47	46
3	30	7	9	7	8	8	8	47	42
4	38	7	7	9	9	8	8	48	50
5	40	9	9	7	7	7	9	48	52
6	33	7	8	9	8	8	8	48	45
7	36	8	9	7	9	9	9	51	48
8	34	7	9	7	8	9	7	47	46
9	39	7	7	7	8	7	7	43	50
10	41	8	7	8	7	8	8	46	53
11	37	7	8	8	8	7	8	46	48
12	42	8	8	9	8	9	7	49	55
13	31	7	9	8	7	9	8	48	43
14	44	9	9	9	8	9	8	52	55

ตาราง 17 (ต่อ)

ที่	ก่อนเรียน 62 คะแนน	คะแนนกระบวนการการเรียนรู้						รวม	หลังเรียน 62 คะแนน
		แผนที่ 1 10 คะแนน	แผนที่ 2 10 คะแนน	แผนที่ 3 10 คะแนน	แผนที่ 4 10 คะแนน	แผนที่ 5 10 คะแนน	แผนที่ 6 10 คะแนน		
15	29	7	9	8	9	8	8	49	41
16	35	7	9	8	8	8	7	47	49
17	40	9	8	7	8	8	8	48	52
18	34	9	8	9	8	7	9	50	47
19	38	8	9	7	7	9	8	48	51
20	43	7	9	9	9	9	7	50	54
Σ	731	153	168	158	160	162	157	958	971
$\bar{X}$	36.55	7.65	8.40	7.90	8.00	8.10	7.85	47.90	48.55
S.D.	4.37	0.81	0.75	0.85	0.65	0.79	0.67	2.00	4.27
ร้อยละ	58.95	76.50	84.00	79.00	80.00	81.00	78.50	79.83	78.31

คะแนนทดสอบระหว่างกระบวนการเรียนรู้ (E_1)

$$= 79.83$$

คะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2)

$$= 78.31$$

ตาราง 18 คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบแบร์บารต์
ร่วมกับบอร์ดเกม

คนที่	ข้อที่															รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	65
2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	61
3	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68
4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	63
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	61
6	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	72
7	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	64
8	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68
9	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	60
10	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	73
11	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	65
12	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	63
13	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68
14	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	64
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	61

ตาราง 18 (ต่อ)

คนที่	ชุดที่															รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
16	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	72
17	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	64
18	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68
19	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	5	3	57
20	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	73
Σ	86	80	90	83	89	95	82	84	94	82	96	83	90	97	84	1,315
$\bar{X}$	4.30	4.00	4.50	4.15	4.45	4.75	4.10	4.20	4.70	4.10	4.80	4.15	4.50	4.85	4.20	4.38
S.D.	0.47	0.56	0.51	0.49	0.51	0.44	0.55	0.52	0.47	0.55	0.41	0.49	0.51	0.37	0.52	3.92

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายณัฐชนน แสงโพธิ์
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 19 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2544
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	53 หมู่ 14 ตำบลศรีวิชัย อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2561	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส อำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2562	ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
พ.ศ. 2569	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2566	ครูผู้ช่วย โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์
พ.ศ. 2569	ครู โรงเรียนดอนกอกโนนสวรรค์