



ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยใช้การจัดการ
เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีผลต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

นิชอฟว์ บินหะยีนียิ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



THE EFFECT OF EXTRA-CURRICULAR ACTIVITIES ON “AMAZING
HUAKAO” BASED ON COOPERATIVE LEARNING USING STAD
TECHNIQUE WITH BOARDGAMES ON ENGLISH LEARNING
ACHIEVEMENT OF GRADE 1 STUDENTS

NISORFU BINHAJINIYI

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN
CURRICULUM AND INSTRUCTION
SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY
2023

COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY





ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
THE EFFECT OF EXTRA-CURRICULAR ACTIVITIES ON “AMAZING HUAKAO” BASED ON COOPERATIVE LEARNING USING STAD TECHNIQUE WITH BOARDGAMES ON ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT OF GRADE 1 STUDENTS

ผู้วิจัย นางสาวนิชอพัร บินหะยีนิย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์) ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด)

..... กรรมการหลักสูตร
(อาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองวิทยานิพนธ์แล้ว

..... รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาถนเรศ อาคาสุวรรณ) อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อวิทยานิพนธ์	ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง “มหัศจรรย์หัวเขา” โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	นางสาวนิชอฟว์ บินหะยีนี ปีการศึกษา 2566
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา จังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนกิจกรรมเสริมหลักสูตร 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี, เกมกระดาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Thesis Study Title	The Effect of Extra-Curricular Activities on “Amazing Huakao” Based on Cooperative Learning Using STAD Technique with Boardgames on English Learning Achievement of Grade 1 Students	
Researcher	Ms. Nisorfu Binhajiniyi	Academic Year: 2023
Degree	Master of Education Program in Curriculum and Instruction	
Advisors	1. Assistant Professor Dr. Juraisiri Choorak 2. Dr. Urarat Panrod	

Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare the learning achievement of students in English between before and after using the extra-curricular activities based on cooperative leaning management by using STAD technique with boardgames, 2) to compare the learning achievement of students with the criteria of 70 percent after using the extra-curricular activities based on cooperative leaning management by using STAD technique with boardgames, and 3) to study students' satisfaction on the extra-curricular activities. The samples were 30 grade 1 students in the first semester of the 2023 academic year at Banhuakao School. Cluster random sampling was employed. The research instruments consisted of 1) Activity plans, 2) an English test, and 3) a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test statistics.

The result of the research showed that 1) the English learning achievement of students in the post-test after using the extra-curricular activities based on cooperative leaning management by using STAD technique with boardgames was higher than pre-test with statistically significant level of .01, 2) the English learning achievement of students after using the extra-curricular activities based on cooperative leaning management by using STAD technique with boardgames was higher than the percentage of 70 with statistically significant at the level of .01, and 3) the students' satisfaction on English learning by using the extra-curricular activities based on cooperative leaning management by using STAD technique with boardgames was at a higher level.

Keywords: Extra-curricular activities, cooperative learning, STAD technique, Board Game, English learning achievement, grade 1 students

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกเมตตากรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักและประธานหลักสูตรสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์ ดร.มนตรี เต็นดวง กรรมการ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ คณะกรรมการทุกท่าน ซึ่งได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา แนวคิด วิธีการ คำแนะนำและตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่งให้แก่ผู้วิจัยตลอดระยะที่ศึกษาจนดำเนินวิจัยสำเร็จ

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์ค่านิ่ง เต็นดวงและคุณครูยามีลา ปาละกุล ในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาเสียสละเวลาตรวจเครื่องมือในการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะทำให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านหัวเขา ที่อำนวยความสะดวกอย่างดียิ่งในการดำเนินการทดลองเครื่องมือวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะครุศาสตร์ ที่อำนวยความสะดวกด้านต่าง ๆ และขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รวมถึงเจ้าหน้าที่งานบัณฑิตศึกษาที่มีส่วนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา

คุณงามความดีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่ผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้มีส่วนร่วมช่วยแนะนำส่งเสริมให้การวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์

นิชอฟว์ บินหะยีนียิ

ธันวาคม 2566

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(7)
 บทที่ 1 บทนำ	 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
 บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	 10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้	
ภาษาอังกฤษ	11
กิจกรรมเสริมหลักสูตร.....	12
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	15
การจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี.....	18
เกมกระดาน.....	24
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน.....	27
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	29
ความพึงพอใจ.....	37
การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเอส ที เอ ดี ร่วมกับเกม	
กระดานกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับความสามารถในการจดจำคำศัพท์	
ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจ.....	41
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41

สารบัญ (ต่อ)	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	45
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
แบบแผนการวิจัย	45
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	46
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	50
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	50
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	56
สรุปผลการวิจัย.....	56
อภิปรายผล	57
ข้อเสนอแนะ.....	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	67
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	68
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ.....	70
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	77
ภาคผนวก ง การหาคุณภาพเครื่องมือ	137
ประวัติผู้วิจัย	150

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรโรงเรียนบ้านหัวเขา.....	15
2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษกับความพึงพอใจ.....	41
3 แบบแผนการวิจัย.....	45
4 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน.....	47
5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์.....	48
6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน.....	53
7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 70.....	54
8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน.....	54
9 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	138
10 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2.....	140
11 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3.....	142

12 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	144
13 วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์กับการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	146
14 การวิเคราะห์ความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์	148
15 การคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	149



สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

1	กรอบแนวคิดการวิจัย	8
---	--------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีความสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นภาษาที่คนทุกมุมโลกใช้ในการติดต่อสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล การค้าขาย การศึกษา การท่องเที่ยว เทคโนโลยี รวมไปถึงการทำธุรกิจระหว่างประเทศ ด้วยเหตุนี้ภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 190) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ระบุให้ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายงานวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก ใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสมตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและวัฒนธรรมไทย เป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์ของตนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2) สื่อที่นำมาใช้จัดกิจกรรมควรมีความหลากหลายในเนื้อหา เพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อขึ้นมาหรือนำสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวและในระบบสารสนเทศใช้ในการเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการสอนที่นำมาใช้ประกอบการสอนของครูขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละระดับชั้นของผู้เรียน

กลวิธีการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นวิธีการหรือเทคนิคเฉพาะของแต่ละบุคคลในการที่จะเรียนรู้ภาษาเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งกลวิธีการเรียนรู้ภาษามีหลากหลาย เช่น กลวิธีด้านการจำ กลวิธีด้านพุทธิปัญญา กลวิธีด้านสังคม และอื่น ๆ ซึ่งในการเรียนรู้ภาษานั้น คำศัพท์ เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการใช้แสดงความรู้สึก ความคิด ความต้องการ นอกจากนี้ความรู้ด้านคำศัพท์ยังเป็นประโยชน์ต่อทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ถ้าผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ในภาษาไม่เพียงพอ ผู้เรียนก็จะประสบปัญหาในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และส่งผลให้ความสามารถในทักษะด้านต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (Schmitt, 2010: 4) นอกจากนี้ การสอนคำศัพท์มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนจะต้องรู้คำศัพท์ สามารถนึกคำศัพท์ได้ทันทีที่ต้องการตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2555: 4) ดังนั้นทักษะด้านคำศัพท์มีความสำคัญอย่างมากในการเรียนภาษา เนื่องจากภาษาประกอบขึ้นด้วยการเรียงต่อกันของคำศัพท์ ดังนั้นการที่ผู้เรียนไม่มีความหมายคำศัพท์หรือมีความรู้คำศัพท์ในขอบเขตที่จำกัด อาจส่งผลให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จและเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพท์เป็นพื้นฐานที่จะทำให้ผู้เรียน

สร้างประโยคง่าย ๆ ที่พอจะสื่อสารได้รู้เรื่องก่อนที่จะพูดประโยคขั้นสูง ๆ ต่อไป ทั้งนี้ ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษจะได้ผลดีนั้นนักเรียนต้องมีความรู้ศัพท์เพื่อสามารถสื่อสารโต้ตอบเข้าใจข้อความที่ฟังหรืออ่านได้ อีกทั้งยังสามารถเขียนประโยคเพื่อสื่อความหมายได้ (Meara, 2002: 142-145)

ถึงแม้วิชาภาษาอังกฤษจะเป็นวิชาที่สำคัญดังที่กล่าวมานั้น แต่สภาพปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังมีปัญหาอยู่มาก เห็นได้จากผลการประเมินการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยเขา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2562 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของระดับโรงเรียนเท่ากับ 24.86 ซึ่งน้อยกว่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละของระดับจังหวัดและประเทศ ที่มีค่าเท่ากับ 38.01, 36.87 ตามลำดับ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562: 2) และจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนบ้านห้วยเขา ในปีการศึกษา 2564 ภาคเรียนที่ 2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 2 ห้อง จำนวน 70 คน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 63.94 และยังพบว่าในระหว่างปีการศึกษา 2563 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 61.74 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีระดับผลการเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนได้กำหนดไว้ที่มีค่าเท่ากับ 70 (โรงเรียนบ้านห้วยเขา, 2564) ทั้งนี้ อาจจะมีสาเหตุมาจากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจด้านคำศัพท์ที่ไม่คงทน ไม่สามารถเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทและไม่สามารถเชื่อมโยงสถานการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มาได้ ทำให้ไม่สามารถทำข้อสอบได้ นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนพบว่าปัญหาสำคัญที่มีต่อผลการเรียนภาษาอังกฤษคือ คือ เมื่อครูจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษ ทางด้านทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน นักเรียนมีความสามารถในการทำกิจกรรมได้น้อยและไม่เข้าใจเนื้อหาของกิจกรรม เนื่องจากนักเรียนส่วนมากมีปัญหาด้านคำศัพท์ ไม่ว่าจะเป็นเพราะไม่จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หรือไม่สามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ซึ่งเมื่อนักเรียนไม่มีความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ จะส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการเรียนและทำกิจกรรม (วรารณ สุวรรณโณ, 2566: 5) ซึ่งสอดคล้องกับ Nation (2012) ที่กล่าวว่า ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์หรือความชำนาญในการใช้คำศัพท์ เป็นสิ่งสำคัญประการแรกที่จะนำไปสู่การบรรลุถึงความสามารถระดับสูงของการเรียนภาษาอังกฤษ อีกปัญหาหนึ่งที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์คือ การจัดการเรียนรู้แบบเก่าที่เน้นครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เน้นการบรรยายและยังขาดสื่อการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้ยังพบว่านักเรียนที่เรียนตามลำพังหรือเรียนแบบแข่งขันจะบั่นทอนแรงจูงใจสำหรับนักเรียนที่เรียนช้า ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนและเกิดเจตคติที่ไม่ดีกับภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ที่เรียนตามลำพังจะส่งผลทำให้ไม่เกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ไม่เกิดแรงจูงใจทางสังคมและขาดทักษะการทำกิจกรรมกลุ่ม เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นปัญหาที่ครูผู้สอนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องเร่งดำเนินการแก้ไขต่อไป

วิธีการสอนแบบมุ่งเน้นประสบการณ์ทางภาษา เป็นวิธีการสอนที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะบูรณาการการใช้ภาษาที่ดี ซึ่งการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรถือเป็นหนึ่งที่เป็นการสอนแบบมุ่งเน้นประสบการณ์ที่

สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาของผู้เรียน สอดคล้องกับ ประเสริฐ ธรรมโวหาร (2542: 129) แนวทางหนึ่งที่ได้คือการจัดการประสบการณ์และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเพื่อจะได้เกิดประสบการณ์ตรงกับผู้เรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรมุ่งเน้นประสบการณ์ การทำกิจกรรมและการทำงาน ลดการเรียนรู้ท่องจำเนื้อหาต่าง ๆ เพราะการเรียนรู้โดยการท่องอ่านหนังสือ หรือเอาวิชาเป็นตัวตั้งไม่สามารถทำให้มนุษย์เผชิญและแก้ไขปัญหาได้ สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา (2553:45) ครูผู้สอนจึงควรเปลี่ยนการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวทางการจัด การศึกษาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในปัจจุบันหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่ได้พัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยยึด องค์ประกอบหลักสำคัญ 3 ส่วน คือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สารระ การเรียนรู้ระดับท้องถิ่น และสาระสำคัญที่พัฒนาเพิ่มเติม เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา ขั้นพื้นฐานที่กำหนด ให้เหมาะสมกับสภาพชุมชน ท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน ซึ่งทางด้านการศึกษได้ ให้ความสำคัญของกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความเป็นผู้นำ รู้จักเคารพนับถือ ผู้อื่น มีสุขภาพดี มีความสุข มีทักษะการใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สร้างสัมพันธ์ภาพกับคนในวัยเดียวกัน วัยสูงกว่าได้ ดังที่ Mahoney (2005: 4) กล่าวว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรนั้นมีความสำคัญและจำเป็นต่อ นักเรียนอย่างยิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงตามความสนใจ กิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นกิจกรรมที่นักเรียนร่วมกันจัดขึ้นภายใต้ความเห็นชอบของครูและผู้บริหารโรงเรียน นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรมตามความถนัด ความสามารถ และที่สำคัญคือความสมัครใจ มีเสรีภาพในการเลือกทำกิจกรรม ต่าง ๆ และกิจกรรมนั้น ๆ สามารถควบคุมให้การทำกิจกรรมดำเนินไปตามที่วางแผนไว้ และสามารถบรรลุ วัตถุประสงค์ที่วางไว้

ชุมชนบ้านหัวเขา ตำบลหัวเขา อำเภอสว่างนคร จังหวัดสงขลา ชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ ประมง ค้าขายและรับจ้างแกะกุ้ง เนื่องจากเป็นชุมชนที่อยู่ติดกับทะเลสาบสงขลา เป็นชุมชนที่มีชาวบ้าน นับถือ 2 ศาสนา คือศาสนาพุทธ และอิสลาม ซึ่งมีการดำเนินชีวิตที่ สอดคล้องร่วมกันได้ อย่างดีในอดีตเรียกสถานที่แห่งนี้ว่า “เมืองสิงขร” เป็นเมืองเก่าสงขลา แสดงให้เห็นว่าพัฒนาการและการ เปลี่ยนแปลงของชุมชนในพื้นที่ดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ (กองการสิ่งแวดลอมธรรมชาติและศิลปกรรม, 2566) แต่ปัญหาสำคัญที่พบคือ คนรุ่นใหม่ในชุมชนกลับไม่ ทราบเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มากนัก ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่บรรจุ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา “Amazing Huakao”

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาได้ คือวิธีการจัด การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อศึกษาในสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน ร่วมถึง แหล่งข้อมูลภายนอกเพื่่อร่วมกันสร้างชิ้นงาน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนใน การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นและการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน (บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2556: 30) ทั้งนี้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลายเทคนิคด้วยกัน

ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD: Student Teams Achievement Division) เทคนิคดังกล่าว เหมาะแก่การนำไปใช้กับการเรียนการสอนในบทเรียนที่มีเนื้อหาไม่ยากเกินไป และมีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบหนึ่งที่นิยมใช้ในการสอน โดยการครูจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มคละตามความสามารถ (เก่ง-ปานกลาง-อ่อน) วิธีการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้มีประโยชน์หลายประการทั้งการแลกเปลี่ยนความรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน การทำงานและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เป็นผลทำให้สมาชิกภายในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (ทิตินา แชนมณี, 2563: 266-267) ดังผลงานวิจัยของกรองกาญจน์ มูลโธสง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า 1) ทักษะการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้เท่ากับ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก 4) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การสอนคำศัพท์ในการใช้เกมจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนแก้ไขปัญห ในด้านการจดจำคำศัพท์ได้ เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานเต็มไปด้วยสาระ (กองวิจัยทางการศึกษา, 2542: 34) สอดคล้องกับ Gardner (2006) ได้กล่าวว่า แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น่าสนใจคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน (Board Game) โดยอาจเล่นบนกระดานหรือไม่ก็ได้เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือหมากวางบนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาที่ซับซ้อน เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าภายใต้จุดมุ่งหมาย อีกทั้ง ยังช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะหลายอย่าง เช่น การพูด การให้เหตุผล การวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวหรือทีม ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม เป็นต้น ตลอดจนเกมกระดานยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนสามารถใช้เกมกระดานมาประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงโดยส่งผลให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาความรู้ได้ยาวนานกว่าเรียนปกติ ดังผลงานวิจัยของจาร์ส จันเทศ (2561) ได้ศึกษาการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้เกมกระดานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

สูงขึ้นและมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากความสำเร็จการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ก็จะช่วยให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้ร่วมมือกันเรียนรู้ เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนความรู้ และการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อีกทั้งได้นำเกมกระดานมาร่วมด้วย เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมกระดานมาร่วมใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี เรื่อง มหิศจรรย หัวเขาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามจุดประสงค์ของหลักสูตรและสอดคล้องกับเป้าหมายของการสอนภาษาอังกฤษและเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหิศจรรย หัวเขา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีสมมติฐานการวิจัยดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นการนำเนื้อหาในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น มาใช้ในกิจกรรมเสริมหลักสูตรรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา (Amazing Huakao) จำนวน 4 แผน

3. ขอบเขตระยะเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

4. ขอบเขตตัวแปร

ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปร ดังนี้

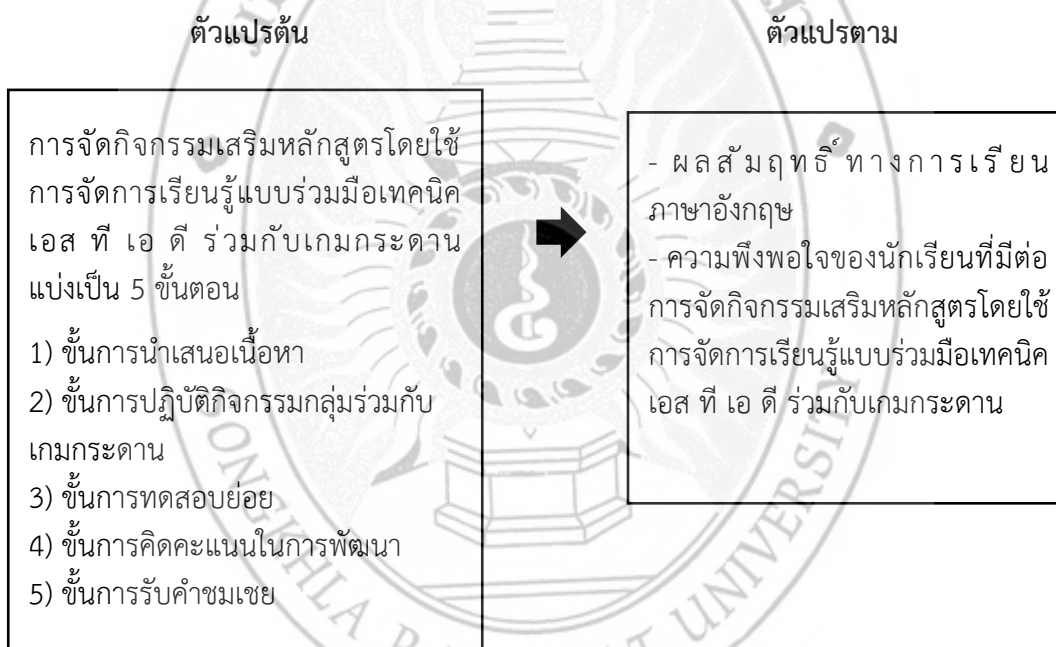
4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

4.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากสภาพปัญหาและความต้องการที่จะส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนเพื่อเสริมความรู้ ความสนใจ ความสามารถของผู้เรียนโดยไม่คิดหน่วยกิต ผู้วิจัยออกแบบ Place around me, The way back into Songkhla, My local food, and My jobs

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 4-5 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 1 คน ในอัตราส่วน 1 : 2 : 1 โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ แล้วทำการทดสอบความรู้ คะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำมาบวกคะแนนของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย ดังนั้นสมาชิกกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม และมีขั้นตอนการสอนที่ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามลำดับดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา และขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

3. เกมกระดาน หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์ ที่ต้องเล่นบนพื้นราบ เช่น โตะหรือพื้น เป็นต้น เป็นสื่อการเรียนรู้ชนิดหนึ่งที่สามารถเป็นสื่อกลางเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งถูกออกแบบเป็นกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ที่จัดสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนได้รู้อย่างสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ผู้วิจัยเลือกใช้ ได้แก่ Bingo Game, Snakes and Ladders Game และ Matching Game ซึ่งเป็นเกมที่ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะความจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่อยู่ในการศึกษาทักษะการอ่านออกเสียงและการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน หมายถึง กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเพื่อเสริมประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งให้นักเรียนทำกิจกรรมที่สนใจโดยไม่มีการคิดระดับผลการเรียนและกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนจาก 3 ระดับ คือ เก่ง ปานกลางและอ่อน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอนตามรูปแบบของ Slavin (1987: 8) ประกอบด้วย

1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา ครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน แจกสารการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นต้น

2) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถ ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มว่า นักเรียนต้องช่วยเหลือกัน เรียนร่วมกันและตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งระหว่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ

3) ขั้นการทดสอบย่อย หลังจากที นักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูก็ทำการสอบย่อยนักเรียนโดยนักเรียนต่างคนต่างทำเพื่อประเมินความรู้ที่นักเรียนได้มา

4) ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา คะแนนพัฒนาการของนักเรียนจะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนทำงานหนักขึ้น ในการทดสอบแต่ละครั้งครูจะมีคะแนนฐานซึ่งเป็นคะแนนต่ำสุดของนักเรียนใน

การทดสอบแต่ละครั้ง ซึ่งคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนพื้นฐาน (คะแนนต่ำสุดในการทดสอบ) กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ในการทดสอบย่อย ส่วนคะแนนของกลุ่ม ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกัน

5) ขั้นตอนการรับคำชมเชย ประกาศคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ทราบพร้อมกับให้กับคำชมเชย หรือรางวัลกับกลุ่มที่มีพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จของนักเรียนหลังการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เป็นความสามารถที่เกิดขึ้นที่วัดโดยแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกยินดี ความพอใจและความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งได้เป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาวิชา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล วัดได้โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลางและน้อย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประโยชน์ดังนี้

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอันมีผลต่อคุณภาพภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตลอดจนเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
2. เป็นแนวทางสำหรับครูภาษาอังกฤษนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานเพื่อพัฒนาความสามารถในจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. โรงเรียนมีแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าและพัฒนาความรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ที่เหมาะสมกับสภาพและบริบทของท้องถิ่นต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัตศจรรย์หัวเขา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
2. กิจกรรมเสริมหลักสูตร
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตร
 - 2.2 ประเภทของกิจกรรมเสริมหลักสูตร
 - 2.3 ประโยชน์ของกิจกรรมเสริมหลักสูตร
 - 2.4 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรโรงเรียนบ้านหัวเขา
3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
 - 3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 3.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี
 - 4.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี
 - 4.2 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี
 - 4.3 บทบาทหน้าที่ของผู้สอน
 - 4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี
5. เกมกระดาน
 - 5.1 ความหมายของเกมกระดาน
 - 5.2 องค์ประกอบของเกมกระดาน
 - 5.3 ประเภทของเกมกระดาน
 - 5.4 ประโยชน์ของเกมกระดาน
6. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน
 - 6.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน
 - 6.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 7.2 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 7.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 7.4 หลักการในการสร้างแบบทดสอบ

7.5 คุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7.6 ปัจจัยที่มีผลต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

8. ความพึงพอใจ

8.1 ความหมายของความพึงพอใจ

8.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

8.3 ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

8.4 การประเมินความพอใจ

9. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ

10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

กระทรวงการศึกษาธิการ (2551: 190-208) ได้จัดทำตัวชี้วัด สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สรุปสาระสำคัญไว้ดังนี้

1) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษา ต่อในระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคม โลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย สาระสำคัญ ดังนี้

1.1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการพูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและ ความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

1.2) ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

1.3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับความกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิด โลกทัศน์ของตน

1.4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2) สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

2.1) สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

2.2) สารที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2.3) สารที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

2.4) สารที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษาชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

กิจกรรมเสริมหลักสูตร

1. ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ใจจริง บุญเรืองรอด (2541:2) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมหนึ่งที่นักเรียนหรือโรงเรียนจัดขึ้นเพื่อความบันเทิงเสริมความรู้ ความสนใจ ความสามารถโดยไม่คิดหน่วยกิต

ธีรศักดิ์ อัครบรร (2545: 15) ได้อธิบายกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ว่า เป็นการกระทำเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่จัดขึ้นนอกเวลาเรียนตามปกติของชั้นเรียน หรือนอกเวลาเรียนในวิชานั้น ๆ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเองและมีครูเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาเป็นไปเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ในการเรียนตามหลักสูตรให้กว้างขวางยิ่งขึ้น สนองความสนใจและความถนัด พัฒนาความสามารถพิเศษ ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพช่วยฝึกอุปนิสัยของผู้เรียนให้เหมาะสมกับอุดมการณ์ประชาธิปไตยและให้มีประสบการณ์อันจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันจริง

บุญชม ศรีสะอาด (2552:7) คำว่าหลักสูตร (Curriculum) มีความหมายได้หลายอย่าง เมื่อศึกษาความหมายของหลักสูตรตามนิยามที่มีผู้ให้ไว้ สามารถจัดเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มองหลักสูตรว่าเป็นสิ่งที่คาดหวัง (Intended) กลุ่มที่มองว่าหลักสูตรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง (Actuality) และกลุ่มที่มองหลักสูตรครอบคลุมทั้งสองกลุ่มที่กล่าวมา กลุ่มที่มองว่าเป็นหลักสูตรว่าเป็นสิ่งที่คาดหวัง ได้แก่ กลุ่มที่ให้ความหมายว่า หลักสูตรคือวิชาและเนื้อหาวิชา

หลักสูตรเป็นโปรแกรมวิชา หลักสูตรเอกสารและที่หมายถึงหลักสูตรเป็นแม่บท ส่วนกลุ่มที่มองหลักสูตรว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ กลุ่มที่ให้ความหมายว่าเป็นประสบการณ์

จากความหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นักการศึกษากล่าวไว้ข้างต้น พอสรุปได้ว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเสริมประสบการณ์ของผู้เรียน โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่สนใจได้ร่วมกิจกรรมในช่วงกิจกรรมอิสระ ในการทำกิจกรรมจะไม่มีภาระการคิดระดับผลการเรียน

2. ประเภทของกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ประกอบ ประพันธ์วิทยา (2542: 26) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1) กิจกรรมวิชาการเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการสอนในเรียนให้สมบูรณ์ครบถ้วนมากขึ้น เช่น ชุมนุมคณิตศาสตร์ ชุมนุมวิทยาศาสตร์ ชุมนุมภาษาไทย เป็นต้น

2) กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความสามารถพิเศษและพัฒนาความสนใจเฉพาะ กิจกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้มีโอกาสค้นหาหรือพัฒนาความสนใจและความสามารถพิเศษของตนเอง ซึ่งมักไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่เรียนโดยตรง เช่น ชุมนุมละคร ชุมนุมโต้วาที ชุมนุมประชาสัมพันธ์ และชุมนุมดนตรี เป็นต้น

3) กิจกรรมที่เป็นบริการภายในโรงเรียนกิจกรรมประเภทนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาตนเองและบริการส่วนรวม หรือเพื่อความสนุกสนานของตนเอง เช่น สถานักเรียน กรรมการนักเรียน กลุ่มบำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

4) กิจกรรมที่พัฒนาด้านจิตใจ กิจกรรมประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาด้านค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบวินัย เช่น กิจกรรมลูกเสือ ยุวกาชาดและการอยู่ค่ายพักแรม เป็นต้น

5) กิจกรรมทางสังคมและนันทนาการกิจกรรมประเภทนี้จัดขึ้น เพื่อพัฒนาการเข้าสังคม การอยู่ร่วมกัน และการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น กิจกรรมพบปะสร้างสรรค์ การไปทัศนศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น

6) กิจกรรมทางด้านกีฬา กิจกรรมทางด้านกีฬานับว่ามีความสำคัญในการสร้างความสามัคคีในหมู่เด็กนักเรียนและมีจิตใจเป็นนักกีฬา รู้จักเสียสละ รู้จักการให้อภัย ได้แก่ ชุมนุมฟุตบอล ชุมนุมเปตอง และชุมนุมว่ายน้ำ เป็นต้น

จากประเภทของกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่กล่าวข้างต้น สามารถจำแนกประเภทของกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1) กิจกรรมเกี่ยวกับการปกครองโรงเรียน ได้แก่ สถานักเรียน กรรมการนักเรียน เป็นต้น

2) กิจกรรมที่สนองความสนใจและความสามารถพิเศษแก่นักเรียน ได้แก่ ชุมนุมดนตรี ค่ายภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3) กิจกรรมส่งเสริมงานวิชาการ เช่น ชุมนุมทางวิชาการต่าง ๆ เป็นต้น

4) กิจกรรมเพื่อการสร้างสังคมและวัฒนธรรม เช่น ลูกเสือ ยุวกาชาด ชุมนุมบำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

3. ประโยชน์ของกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ใจจริง บุญเรืองรอด (2542: 8-9) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังนี้

1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นเครื่องมือส่งเสริมในด้านต่าง ๆ เช่น

1.1) ส่งเสริมและขยายความสนใจของนักเรียนแต่ละคนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยปกตินักเรียนแต่ละคนมีความสนใจที่แตกต่างกัน

1.2) ส่งเสริมความเป็นผู้นำ รวมทั้งให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ตนรับผิดชอบ มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทำงานจึงจะเป็นการฝึกให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานให้สำเร็จ เพื่อประโยชน์ของหมู่คณะ

1.3) ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

1.4) ส่งเสริมสุขภาพทางกายและทางจิต และยังเป็นการส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

1.5) ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักติดต่อสมาคมกับผู้อื่นได้ เป็นอย่างดี รู้จักปกครองตนเอง กล้าแสดงออก

1.6) ส่งเสริมความเป็นอยู่แบบประชาธิปไตย รู้จักการรับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน

1.7) ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสได้ทำงานตามความสามารถและความสนใจ

2) กิจกรรมเสริมหลักสูตรส่งเสริมการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรให้สมบูรณ์ขึ้น โรงเรียนมักจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้สอดคล้องกับวิชาหลักสูตร

2.1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองหรือสำรวจความสามารถ ความถนัด ตลอดจนความสนใจของตนเอง

2.2) กิจกรรมเสริมหลักสูตรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติในสิ่งที่เคยเรียนมาจาก ภายในห้องเรียนเป็นการช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าการที่ตนได้เรียนมานั้นมีความหมายมากยิ่งขึ้น และทำให้สนใจในสิ่งที่ตนเองเรียนมากขึ้น

2.3) กิจกรรมเสริมหลักสูตรเปิดโอกาสให้ครูได้แนะนำให้แก่แก่นักเรียน ซึ่งมีความสนใจร่วมกันได้เป็นอย่างดี

3) กิจกรรมเสริมหลักสูตรช่วยเหลือในการบริหารงานของโรงเรียน กล่าวคือ

3.1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรก่อให้เกิดความร่วมมืออันดีระหว่างครู นักเรียน และบุคคลอื่นในโรงเรียน

3.2) ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน เนื่องจากได้ทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดความรักใคร่และสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

3.3) กิจกรรมเสริมหลักสูตรบางประเภท มีส่วนช่วยในการควบคุมความประพฤติของ นักเรียน

4) กิจกรรมเสริมหลักสูตรบางประเภทมีส่วนช่วยเหลือชุมชน

5) กิจกรรมเสริมหลักสูตรส่งเสริมความมุ่งหมายของการศึกษาแผนปัจจุบัน ได้แก่

5.1) ส่งเสริมความมีวินัยด้วยตนเอง

5.2) ส่งเสริมความสามัคคี

5.3) ส่งเสริมความเป็นอยู่แบบประชาธิปไตย

5.4) ส่งเสริมความรับผิดชอบ

ธีรศักดิ์ อัครบวร (2545:18) กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมเสริมหลักสูตร สรุปได้ดังนี้

1) เพื่อเป็นการเติมเต็มในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ช่วยให้รู้จักการสร้างสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักการสมาคม ติดต่อดูสารกับผู้อื่น ร่วมทำงานกับผู้อื่นได้

2) เพื่อส่งเสริมหลักสูตรให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพราะผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติจริง

3) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการบริการโรงเรียนโดยทางอ้อม

จากประโยชน์ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรมีประโยชน์ต่อผู้เรียนหลากหลายประการทั้งต่อสังคมและต่อตนเอง ส่งเสริมการเรียนการสอนตามหลักสูตรและยังมีส่วนช่วยเหลือในการบริหารงานโรงเรียน อีกทั้งยังฝึกให้นักเรียนมีระเบียบวินัย

4. โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรโรงเรียนบ้านหัวเขา

ตาราง 1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรโรงเรียนบ้านหัวเขา

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
มหัศจรรย์หัวเขา(Amazing Huakao)	Place around me	3
	The way back into Songkhla	3
	My Local food	3
	My jobs	3
	รวม	12

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Johnson and Johnson (2003: 437) กล่าวว่า การร่วมมือกัน คือการทำงานร่วมกันภายในกิจกรรมที่ทำร่วมกันนี้ แต่ละคนจะแสวงหาผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกคนอื่น การเรียนรู้แบบร่วมมือใช้ในการสอนกลุ่มเล็กที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนสูงสุด ในสถานการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีการพึ่งพากันทางบวก (Positive Interdependence) ในการมุ่งผลสำเร็จของผู้เรียน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543: 38) ได้กล่าวถึง ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยน

ความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งการให้กำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่ต้องรวมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่มสำเร็จของแต่ละบุคคล คือความสำเร็จของกลุ่ม

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2555: 45) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนที่จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่มทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้รวมทั้งเป็นกำลังใจให้กันและกัน

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือ คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน แต่มีเป้าหมายในการเรียนร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มมีบทบาทที่ชัดเจนในการเรียนหรือการทำกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน และได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน อีกทั้งผลที่เกิดจากการเรียนแบบร่วมมือ คือ การที่สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย มีการใช้กระบวนการกลุ่มและสื่อสารภายในกลุ่มจนสมาชิกเกิดความเข้าใจตรงกันและเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้น การเรียนแบบร่วมมือ จึงเป็นผลที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก การตระหนักว่าการปฏิบัติของตนมีผลต่อกลุ่ม รู้สึกประสบความสำเร็จและความภาคภูมิใจร่วมกัน

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2555: 11-28) รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือที่นิยมใช้ทั่วไปในปัจจุบันมี 8 รูปแบบ ดังนี้

1) Student Team Achievement Division (STAD) เทคนิคนี้ถูกพัฒนาโดย Slavin จากแบบ Student Team Learning การเรียนดังกล่าวมีสมาชิก 4 คน โดยมีระดับสติปัญญาที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วย นักเรียนเก่ง 1 คน นักเรียนปานกลาง 2 คน และนักเรียนที่อ่อน 1 คน โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ที่กำหนดบทเรียนและมอบหมายงานกลุ่มไว้ ครูสอนบทเรียนให้เรียนทั้งชั้นแล้วให้แต่ละกลุ่มทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยแต่ละกลุ่มต้องช่วยเหลือกันและกันภายในกลุ่มของตนเอง เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จแล้วจะมีการนำคะแนนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม ครูจัดลำดับคะแนนสูงสุดและมอบรางวัลกับกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด

2) Team Games Tournament (TGT) เทคนิคนี้ถูกพัฒนา โดย Slavin จากแบบ Student Team Learning เพื่อให้เหมาะกับลักษณะวิชาทั่วไปและทุกระดับการศึกษา วิธีการจัดกลุ่มเช่นเดียวกับ STAD หลังจากครูสอนบทเรียนแต่ละบทแล้ว แต่ละกลุ่มต้องเตรียมสมาชิกทุกคนในกลุ่มให้พร้อมสำหรับการแข่งขันตอบคำถามที่ครูจะมีขึ้นในวันถัดไป โดยมีการช่วยสอนและถามกันในกลุ่มตามเนื้อหาในเอกสารที่ครูแจกให้ โดยปกติการแข่งขันจะมีสัปดาห์ละครั้ง ประกอบด้วยคำถามสั้น ๆ เกี่ยวกับบทเรียนที่ครูแจกไปแล้วและที่ปรากฏในเอกสารใช้เวลาแข่งขันครั้งละประมาณ 45 นาที ในการแข่งขันครูจะจัดให้นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับเดียวกันแข่งขัน โดยให้นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด 3 คนแรก ในการแข่งขันครั้งก่อนได้แข่งขันก่อน และคนที่ได้คะแนนรองลงไปแข่งขันกันชุดละ 3 คนตามลำดับ คะแนนที่สมาชิกในแต่ละกลุ่มทำได้จะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่มเมื่อเสร็จสิ้น

การแข่งขันแต่ละครั้ง ครูจะออกจูลสารประจำห้องลงนามประกาศผู้ที่ทำคะแนนได้สูงสุดและกลุ่มที่ทำคะแนนได้มากที่สุด

3) Team Assisted Individualization (TAI) เทคนิคดังกล่าวถูกพัฒนาโดย Slavin โดยนำรูปแบบการเรียนรู้ของ STAD และ TGT มาปรับเข้าด้วยกันเพื่อพัฒนาให้เหมาะกับวิชาคณิตศาสตร์ ใช้สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 มีสมาชิก 4 คน มีระดับความรู้ต่างกัน ครูเรียกนักเรียนที่มีระดับความรู้เดียวกันของแต่ละกลุ่มมาสอนความยากง่ายของเนื้อหาวิชาที่สอนจะแตกต่างกัน เด็กกลับไปยังกลุ่มของตนและต่างคนต่างก็ทำงานที่ได้รับมอบหมาย แต่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยครูก็จะทดสอบเด็กใช้ข้อสอบแตกต่างกันในแต่ละสัปดาห์ ทุกคนสอบโดยไม่มีการช่วยเหลือกันและกัน ครูนับจำนวนบทเรียนที่นักเรียนแต่ละกลุ่มทำได้ กลุ่มใดทำได้มากกว่าเกณฑ์ที่ครูกำหนด กลุ่มนั้นจะได้รับรางวัลและเพิ่มคะแนนเป็นพิเศษให้กับกลุ่มที่ทำแบบฝึกหัดได้ถูกทุกข้อ

4) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) เทคนิคนี้ถูกพัฒนาโดย Steven โดยแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกภายในกลุ่ม 4 คน ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน กลุ่มละ 2 คน จับคู่กัน ครูแยกสอนทีละกลุ่ม ขณะที่ครูสอนกลุ่มหนึ่ง กลุ่มที่เหลือจะจับคู่ทำกิจกรรมดังต่อไปนี้ เช่น อ่านบทความให้เพื่อนฟัง ทำนายว่าเรื่องที่อ่านจะจบอย่างไร เล่าเรื่องย่อให้เพื่อนฟัง ตอบคำถามท้ายบท ฝึกจกจำคำศัพท์และสะกดคำศัพท์ ค้นหาความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏในเรื่อง จากนั้นให้เด็กเก่งและเด็กอ่อนจับคู่กันทำงาน กิจกรรมที่ทำมักเป็นสรุปจุดสำคัญของเรื่องที่ฝึกอ่านเพื่อความเข้าใจ จัดทำโครงร่างของเรียงความ เขียนเรียงความและทบทวนเรียงความ หรือเรื่องที่เขียน เพื่อปิดท้ายประกาศหน้าหรือในห้องเรียน เด็กจะเรียนตามแผนการสอนที่กำหนดให้ แล้วฝึกปฏิบัติทดลองสอบก่อนทดสอบจริง เด็กจะไม่ทำการทดสอบจนกว่าทั้งสองจะประเมินกันแล้วว่าพร้อมที่จะสอบ เด็กคู่ใดทำคะแนนเฉลี่ยทั้งการอ่านและการเขียนได้สูงกว่าเกณฑ์ที่ครูกำหนด ได้รับประกาศชมเชย

5) Jigsaw 1 เทคนิคนี้เพื่อใช้กับนักเรียนที่มีระดับความรู้ต่างกัน สมาชิกแต่ละคนไปเรียนร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่นในหัวข้อต่างกัน แล้วทุกคนกลับกลุ่มของตนเองเพื่อสอนเพื่อนในสิ่งที่ตนได้เรียนไปเรียนร่วมกับสมาชิกของกลุ่มอื่น การประเมินผลเป็นรายบุคคลรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

6) Jigsaw 2 เทคนิคดังกล่าวมีการผสมผสานของ STAD และ Jigsaw 1 โดยประกอบไปด้วยสมาชิกภายในกลุ่ม 4-5 คน นักเรียนทุกคนเรียนบทเรียนเดียวกัน สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มให้ความสนใจในหัวข้อย่อยในบทเรียนต่างกัน ใครสนใจหัวข้อเดียวกันจะไปประชุม ค้นคว้า อภิปราย แล้วกลับมาที่กลุ่มเดิมของตน เพื่อสอนเพื่อนในเรื่องที่ตนไปประชุมกับสมาชิกของกลุ่มอื่นมา จบบทเรียนมีการทดสอบผลของคะแนนกลุ่มที่พัฒนาขึ้นได้ตามมาตรฐานที่กำหนดจะได้รับรางวัล

7) Learning Together เทคนิคดังกล่าว ประกอบไปด้วยสมาชิก 4-5 คน ระดับความรู้ต่างกัน ครูผู้สอนทำการสอนทั้งชั้น เด็กแต่ละกลุ่มทำงานตามที่ครูมอบหมาย คะแนนของกลุ่มพิจารณาจากผลงานของกลุ่ม สมาชิกกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีความรับผิดชอบในตัวเองต่องานที่ได้รับมอบหมาย สมาชิกกลุ่มมีทักษะในการทำงานกลุ่ม ครูสอนทักษะการทำงานกลุ่มและประเมินการทำงานกลุ่มของนักเรียน

8) Group Investigation เทคนิคการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวประกอบไปด้วยสมาชิกกลุ่ม 2-6 คน แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อเรื่องที่ต้องค้นคว้า สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทำ กลุ่มเสนอผลงานหรือรายงานต่อหน้าชั้นเรียน การให้คะแนนหรือให้รางวัลให้เป็นกลุ่ม

จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมด้วยการใช้ การจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD) เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ วัตถุประสงค์ของรายวิชาภาษาอังกฤษ มีการจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนให้แต่ละความสามารถทำกิจกรรมร่วมกัน

การจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี

1. ความหมายของการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี

Slavin (1987: 8) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD) เป็นการเรียนแบบผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อน มีความหมายจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

S - Student หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งอยู่รวมกันในห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมเดียวกัน

T - Team หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีสมาชิกที่ความสามารถทางการเรียน ผู้ที่มีความรู้จะต้องอธิบายให้ความช่วยเหลือแก่สมาชิกที่ยังไม่เข้าใจ

A - Achievement หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มจะดูได้จากการประเมินตามสภาพของสมาชิกในกลุ่มและแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้น

D - Divisions หมายถึง การแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณกลุ่มละ 4 - 5 คน โดยมีอัตราส่วนระหว่างผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เป็น 1: 2: 1

การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้รูปแบบ เอส ที เอ ดี เป็นการจัดสมาชิกกลุ่มละ 4 - 5 คน แบบความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพศโดยครูจะทำการเสนอบทเรียนให้ผู้เรียนทั้งชั้นก่อน แล้วให้แต่ละกลุ่มทำงานตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนเมื่อสมาชิกกลุ่มช่วยกันทำแบบฝึกหัดและทบทวนบทเรียนที่เรียนจบแล้ว ครูจะให้ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบประมาณ 15 - 20 นาที คะแนนที่ได้จากการทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม ที่เรียกว่ากลุ่มสัมฤทธิ์ (Achievement Division)

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 170) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เอส ที เอ ดี เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบหนึ่งที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้วทำการทดลองความรู้ โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำมาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้การเสริมแรงมาช่วย เช่น การให้รางวัล การชมเชย เป็นต้น

ทศนา แหมมณี (2563: 264-269) รูปแบบ Student Teams Achievement Divisions เป็นรูปแบบที่พัฒนาโดย สลาวิน มีการจัดกลุ่มความสามารถ สมาชิกในกลุ่มศึกษาเนื้อหาสาระและทำแบบทดสอบร่วมกันเก็บคะแนนของตนไว้ ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย

ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ และนำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นจะได้รับรางวัล ซึ่งการสอนรูปแบบนี้เป็นการสอนที่สามารถปรับใช้ได้กับทุกวิชาและระดับชั้น

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี ดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม คณะ ความสามารถ คือ สมาชิกในกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูง ปานกลาง และต่ำ โดยสมาชิกแต่ละคนจะต้องพัฒนาความรู้ของตนเองในเรื่องที่ครูกำหนด เพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่มทำให้เกิดการช่วยเหลือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อให้สมาชิกทุกคนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ครูสอน เนื่องจากความสำเร็จรายบุคคลเป็นความสำเร็จของกลุ่มด้วย จากนั้นใช้การทดสอบความรู้เป็นรายบุคคล เปรียบเทียบคะแนนเพื่อดูพัฒนาการของสมาชิกแต่ละคนและรวมคะแนนเป็นกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับการชมเชยหรือรางวัล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและได้ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

2. ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี

Slavin (1987: 71-84) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี ไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังนี้

2.1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา (Class Presentation) ครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นนิมิต ทักษะกระบวนการ การนำเสนอสิ่งที่ต้องเรียนนี้อาจใช้การบรรยาย การสาธิตประกอบการบรรยาย การใช้วีดิทัศน์หรือแม้แต่การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการทดลองตามหนังสือเรียน

2.2) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (Teams) ครูจะแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยผู้เรียนประมาณ 4 – 5 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีทั้งเพศหญิงและเพศชาย และมีหลายเชื้อชาติ ครูต้องชี้แจงให้ผู้เรียนในกลุ่มได้ทราบถึงหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มว่าผู้เรียนต้องช่วยเหลือกัน เรียนร่วมกัน อภิปรายปัญหาร่วมกัน ตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมายและแก้ไขคำตอบร่วมกัน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องทำงานให้ดีที่สุดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ให้กำลังใจและทำงานร่วมกันได้หลังจากครูจัดกลุ่มเรียบร้อยแล้ว ควรให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำงานร่วมกันจากใบงานที่ครูเตรียมไว้ ครูอาจจัดเตรียมใบงานที่มีคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนเพื่อใช้เป็นบทเรียนของการเรียนแบบร่วมมือครูควรบอกผู้เรียนว่า ใบงานนี้ออกแบบมาให้ผู้เรียนช่วยกันตอบคำถามเพื่อเตรียมตัวสำหรับการทดสอบย่อย โดยสมาชิกแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน ในการตอบคำถามแต่ละข้อให้ได้ในการกระตุ้นให้สมาชิกแต่ละคนมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน

2.3) ขั้นการทดสอบย่อย (Quizzes) หลังจากที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูก็ทำการทดสอบย่อยผู้เรียนโดยผู้เรียนต่างคนต่างทำ เพื่อเป็นการประเมินความรู้ที่ได้เรียนมา ซึ่งสิ่งนี้จะเป็นตัวกระตุ้นความรับผิดชอบของผู้เรียน

2.4) ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา (Individual Improvement Score) คะแนนพัฒนาการของผู้เรียนจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานหนักขึ้น ในการทดสอบแต่ละครั้งครูจะมีคะแนนฐาน (Base Score) ซึ่งเป็นคะแนนต่ำสุดของผู้เรียนในการทดสอบย่อยแต่ละครั้ง ซึ่งคะแนนพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนได้มาจากความแตกต่างระหว่างคะแนนพื้นฐาน (คะแนนที่ต่ำที่สุดใน

การทดสอบ) กับคะแนนที่ผู้เรียนสอบได้ในการทดสอบย่อยนั้น ๆ ส่วนคะแนนของกลุ่ม (Team Score) ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของผู้เรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกัน

2.5) ขั้นการรับคำชมเชย (Team Recognition) โดยการประกาศคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ทราบพร้อมกับให้คำชมเชย หรือให้ประกาศนียบัตรหรือให้รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด โปรดจำไว้ว่าคะแนนพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนมีความสำคัญเท่าเทียมกับคะแนนที่ผู้เรียนแต่ละคนได้รับจากการทดสอบ

โดย Slavin (1987: 84) ยังได้กล่าวอีกว่า การจัดกิจกรรมรูปแบบ เอส ที เอ ดี อาจนำไปใช้กับบทเรียนใด ๆ ก็ได้ เนื่องจากขั้นแรกเป็นการสอนที่ครูดำเนินการตามปกติ แล้วจึงจัดให้มีการทบทวนเป็นกลุ่ม

วิลลิตน์ สุนทรโรจน์ (2555: 35-37) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี ไว้ดังนี้

1) การเสนอบทเรียนต่อชั้นเรียน เนื้อหาของบทเรียนจะถูกนำเสนอต่อนักเรียนทั้งห้องโดยครูผู้สอน ซึ่งครูผู้สอนจะใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมตามลักษณะของเนื้อหาในบทเรียน โดยใช้สื่อการสอนประกอบคำอธิบายของครูเพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน

2) การเรียนกลุ่มย่อย ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4-5 ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะต้องมีความแตกต่างกัน แต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนประมาณ 4-5 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ซึ่งหน้าที่สำคัญของครูคือการกระตุ้นชี้แจงให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มทราบบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม ว่านักเรียนต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันเรียนร่วมกัน อภิปรายปัญหาร่วมกัน สมาชิกทุกคนทุกคนในกลุ่ม ต้องร่วมแก้ไขปัญหาร่วมกัน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องทำงานให้ดีที่สุด เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ต้องให้กำลังใจซึ่งกันและกันตลอดจนสามารถทำงานร่วมกันได้ แล้วครูแจกใบงานให้แต่ละกลุ่มทำโดยใบงานที่ครูเตรียมมานั้น เป็นคำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนและครูควรบอกนักเรียนว่า ใบงานนี้ออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม เป็นการเตรียมตัวสำหรับการทดสอบย่อย ขอให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนช่วยกันตอบคำถามทุกคำถามโดยการทำงานร่วมกันเป็นคู่ เช่น สมาชิกในกลุ่ม 4 คน เมื่อจับคู่กันจะได้ 2 คู่ แต่ละคู่ช่วยกันตอบคำถามทั้งหมด เมื่อตอบคำถามเสร็จแล้ว สมาชิกในกลุ่มนำคำตอบมาแลกเปลี่ยนกัน โดยสมาชิกแต่ละกลุ่มต้องมีความรับผิดชอบ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการตอบคำถามแต่ละข้อให้ได้

3) การทดสอบย่อย หลังจากทีนักเรียนในแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูก็ทำการทดสอบย่อย โดยให้นักเรียนต่างคนต่างทำแบบทดสอบ เพื่อเป็นการประเมินความรู้ที่นักเรียนได้มา วิธีการนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง

4) คะแนนพัฒนาการเรียนของนักเรียนแต่ละคน คะแนนพัฒนาการของนักเรียนเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนทำงานหนักมากขึ้น ในการทดสอบแต่ละครั้งครูจะมีคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบย่อยที่ผ่านมา ก่อนการใช้การเรียนแบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี และคะแนนการพัฒนาของแต่ละคน หาได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนฐาน (คะแนนเฉลี่ยในการทดสอบย่อยที่ผ่านมา) กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ จากการทดสอบย่อยหลังจากการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ส่วนคะแนนของกลุ่มหาจากคะแนนเฉลี่ย โดยการรวม

คะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกกลุ่ม แล้วหารด้วยจำนวนสมาชิกในกลุ่มแต่ละกลุ่มและกำหนดเกณฑ์การคิดคะแนนพัฒนาการ

5) การรับรองผลงานของกลุ่ม เป็นการประกาศคะแนนกลุ่มให้แต่ละกลุ่มทราบ พร้อมหาคำชมเชย หรือให้รางวัลกับกลุ่มที่มีการพัฒนาการของกลุ่มสูงสุดและครูควรชี้แจงกับนักเรียนว่าคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน มีความสำคัญเท่าเทียมกับคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนจะได้รับจากการทดสอบ

ทิตินา แชมมณี (2563: 266-267) กล่าวว่า กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี. (STAD) คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ “Student Teams - Achievement Division” ดำเนินการ ดังนี้

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

2) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอนและเก็บคะแนนของตนเองไว้

3) ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนเองไปหาคะแนนพัฒนาการ (improvement Score) ซึ่งหาได้ดังนี้

คะแนนพื้นฐาน : ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบย่อยที่แต่ละคนทำได้

คะแนนที่ได้ : ได้จากการนำคะแนนทดสอบครั้งสุดท้ายลบคะแนนพื้นฐาน

คะแนนพัฒนาการ : ถ้าคะแนนที่ได้คือ

- 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 0

- 1 ถึง - 10 คะแนนพัฒนาการ = 10

+ 1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการ = 20

- 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 30

4) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรานำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุดกลุ่มนั้นได้รางวัล

จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยเลือกใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ตามแนวคิดของสลาวิน ดังนี้

1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

2) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

3) ขั้นการทดสอบย่อย

4) ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

5) ขั้นการรับคำชมเชย

สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี คือการสอนโดยกระบวนการกลุ่มร่วมมือแบบเทคนิค เอส ที เอ ดี คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คนในกลุ่มมีความสามารถในการเรียนแตกต่างกัน ประกอบด้วย เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน อ่อน 1 คน โดยครูเป็นผู้กำหนดบทเรียนและงานของกลุ่มแล้วให้กลุ่มทำงาน

ตามที่กำหนด นักเรียนช่วยเหลือกัน เวลาสอบทุกคนต่างทำแบบทดสอบ ครุ่นาคะแนนของสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มคิดเป็นคะแนนของกลุ่ม

3. บทบาทหน้าที่ของผู้สอน

Slavin (1987: 2-7) ได้กล่าวถึงการเรียนจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค เอส ที เอ ดี สรุปได้ว่าในการจัดการเรียนการสอนนี้ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในจัดกิจกรรมโดยมีเทคนิค โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) วัสดุและเอกสารประกอบการสอน (Materials) การเรียนการสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคกลุ่ม เอส ที เอ ดี สามารถใช้ได้กับเนื้อหาต่าง ที่ครูสร้างขึ้นตามหลักสูตร โดยเฉพาะเนื้อหาที่ทางมหาวิทยาลัยจอห์นฮอปกินส์ (John Hopkins University) เป็นผู้สร้างขึ้นหรือเนื้อหาที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเองซึ่งไม่ใช่เป็นสิ่งที่ทำได้ยากโดยทำเอกสารประกอบการสอนหรือใบงานหรือเป็นชุด (Worksheet) กระดาษคำตอบและข้อสอบย่อยสำหรับเนื้อหาที่จะสอนแต่ละบทซึ่งแต่ละหน่วยจะใช้กิจกรรมการเรียนการสอน 3-5 วัน

2) การจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม (Assigning Student to Team) การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มในการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี นี้ใช้การแบ่งกลุ่มของความสามารถทางการเรียนเป็นเกณฑ์โดยในแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิก 4-5 คน ประกอบไปด้วย นักเรียนเก่ง 1 คน นักเรียนปานกลาง 1 คน และนักเรียนอ่อน 1 คน โดยครูจะเป็นผู้คัดเลือกโดยคัดจากคะแนนกลางภาคที่ผ่านมา

สวิมล เจี้ยวแก้ว (2540: 85) ได้กล่าวถึงบทบาทของครู ไว้ดังนี้

1) ทำการตัดสินใจเกี่ยวกับ

- 1.1) ขนาดของกลุ่ม
- 1.2) จัดกลุ่มที่มีลักษณะหลากหลายในชั้นเรียน
- 1.3) เตรียมอุปกรณ์และสถานที่
- 1.4) มอบบทบาทให้แต่ละคนและสับเปลี่ยนบทบาทนั้น

2) อธิบายให้นักเรียนทราบถึงเกณฑ์ในการประสบความสำเร็จของกลุ่ม

3) ระบุพฤติกรรมที่ต้องการ

4) ดูแลและช่วยปรับพฤติกรรมของนักเรียน

5) ให้การช่วยเหลือกลุ่มเท่าที่จำเป็น

6) ประเมินผลการเรียนของนักเรียนทั้งในด้านปริมาณและด้านคุณภาพ

7) ร่วมมือกับนักเรียนในการประเมินการทำหน้าที่ของสมาชิกกลุ่มแต่ละคน

พรรณรัตน์ เ่งธรรมสาร (2540: 62) กล่าวถึงบทบาทของครู คือครูควรสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนของนักเรียน ดังต่อไปนี้

- 1) ให้งานที่ท้าทายความสามารถของนักเรียนมากกว่าที่เป็นการแข่งขัน
- 2) ให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือก และตัดสินใจ
- 3) นับถือความคิดและความรู้สึกของนักเรียน
- 4) ให้คุณค่าในความคิดของนักเรียนไม่ว่าจะเป็นความคิดที่จำกัดเพียงใด
- 5) ให้กำลังใจนักเรียนในการแสดงออกซึ่งความคิดของตนเองในหลายรูปแบบ

6) ยอมรับว่านักเรียนผิดพลาดได้

7) เผยแพร่ข้อเขียนหรือผลงานของนักเรียนในรูปของหนังสือพิมพ์ จดหมายข่าวของห้อง หรือติดบอร์ด

8) กระตุ้นความคิดแก่นักเรียนโดยใช้ข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือ วารสารข่าว หรือสื่อการสอน เช่น รูปภาพ ภาพยนตร์

จากการศึกษาข้างต้น บทบาทหน้าที่ของผู้สอน สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่เสริมสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วม และติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนแต่ละกลุ่ม อีกทั้งชมเชยผลงานตามโอกาสที่เหมาะสม

4. ประโยชน์ของการเรียนรู้เทคนิค เอส ที เอ ดี

ทิตินา แคมมณี (2545: 101-102) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1) มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (Greater Efforts to Achieve) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและผลงานมากขึ้น การเรียนรู้จึงมีความคงทนมากขึ้น (Long-term Retention) มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพใช้เหตุผลดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (More Positive Relationship among Students) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น ใส่ใจในผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่างความหลากหลาย

3) มีสุขภาพจิตดีขึ้น (Greater Psychological Health) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่าง ๆ

สุวิทย์ มูลคำ (2553: 75) กล่าวถึง ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี ดังนี้

- 1) ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น
- 2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน
- 3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ
- 4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง
- 5) ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียนรู้

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค เอส ที เอ ดี จึงสรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค เอส ที เอ ดี ที่จะนำมาใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาโดยเริ่มต้นด้วยการบอกเรื่องที่จะเรียนรู้และทบทวนความรู้เดิม ต่อมาคือขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มโดยครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยยละความสามารถ จำนวน 4 – 5 คน และจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติร่วมกัน คือขั้นตอนทดสอบย่อย ตามด้วยขั้นตอนการคิดคะแนนในการพัฒนาเพื่อประเมินผลความสำเร็จของแต่ละกลุ่ม และขั้นสุดท้าย คือขั้นตอนการรับคำชมเชย

เกมกระดาน

1. ความหมายของเกมกระดาน

Hineboagh (2009) ให้ความหมายว่า เกมกระดานที่สามารถเล่นได้โดยใช้กระดานเป็นอุปกรณ์ในการเล่นและมีสมาชิกเล่นจำนวนหลายคนและมีกติกาที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงกลยุทธ์เพื่อการเอาชนะผู้ต่อสู้

Roland (2010) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือหมากวางบนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดจนถึงเกมที่มีความซับซ้อนมีกติการากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีช่วยเพื่อที่จะให้ชนะเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติในปัจจุบัน

Silverman (2013) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขในการเล่นให้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตาม การสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

สฤณี อาชวานันทกุล (2559: 10) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน (Board Game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่นโดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ใช้ความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผลและการวางแผนไตร่ตรองตามหลักเหตุผล เพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม

รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565:3) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อน หลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่น เกมผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาเป็นแบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชันได้อย่างสะดวกสบาย เกมกระดาน มีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย

จากการศึกษาความหมายของกิจกรรมเกมกระดานข้างต้น พบว่า เกมกระดานหมายถึง เกมการละเล่นที่มีอุปกรณ์และกติกาอย่างเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบเกม โดยอุปกรณ์มักใช้กระดานเกม การ์ดเกม ลูกเต๋า ไทล์เกมและเหรียญเกม เป็นต้น โดยมีกติกาในการเล่นตั้งแต่ระดับง่ายจนถึงระดับยาก ซึ่งสามารถใช้เทคนิคการเล่นได้หลายแบบ เช่น การวางแผน การใช้กลยุทธ์ การใช้ดวงและเทคนิคอื่น ๆ เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้ตามที่กติกา กำหนดไว้

2. องค์ประกอบของเกมกระดาน

Ertl, Kopp, and Mandl (2005) บอร์ดหรือกระดาน (board) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เป็นฐาน ศูนย์กลางซึ่งมักจะใช้กระดานที่มีลักษณะแข็ง แบนบาง หรือบางครั้งก็เป็นพลาสติกหรือกระดานที่ใช้กับกระดานได้ กิจกรรมเกมแบบนี้เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นทุกคนได้เห็นผู้เล่นแต่ละคนได้วางหมากไว้ตรงตำแหน่งใดบนกระดานบ้างและกระดานจะวางอยู่ตรงกลางโต๊ะและตลอดทั้งเกมผู้เล่นสามารถพลิกกลับและปรับเปลี่ยน และยังกล่าวอีกว่า ตัวหมากของผู้เล่น (player token) เป็นหมากที่ทำหน้าที่ตัวละครในการเล่นของผู้เล่นที่แสดงการเป็นตัวแทนผู้เล่นหรือผู้เล่นเอง มักใช้สีเพื่อแยกความแตกต่างของผู้เล่น ในบางครั้งจะมีการใช้ตัวเลขตัวละครเพื่อแสดงถึงผู้เล่น นอกจากนี้หลายเกมยังมีผู้เล่นที่แตกต่างกัน บางเกมก็มีผู้เล่นเพียงคนเดียว แต่มีสีที่แสดงถึงพวกเขาในเกม

Launius and Wilson (2005) การ์ด (cards) การ์ดในเกมจะเป็นแหล่งข้อมูลที่จะมีคุณสมบัติพิเศษซ่อนอยู่โดยในเกมอาจจะทำให้เป็นข้อมูลลับหรือเปิดเผยซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมหรือข้อตกลงระหว่างผู้เล่นโดยปกติแล้วการ์ดจะถูกสับเพื่อให้แน่ใจว่ามีการสุ่มตามลำดับ แต่บางเกมต้องการให้ผู้เล่นวางไพ่ตามลำดับเฉพาะที่จะดึงออกมาในช่วงเวลาที่กำหนดระหว่างเกม

จากการศึกษาองค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดานที่กล่าวมาข้างต้น ในงานวิจัยนี้ได้ใช้กิจกรรมเกมกระดานซึ่งเป็นกิจกรรมเกมชนิดหนึ่งที่เหมาะจะนำมาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการตัดสินใจจากข้อมูลที่มีอยู่เปรียบเสมือนเหตุการณ์จากสถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะได้คิดและจำลองสถานการณ์ในกิจกรรมเกม ผู้เรียนสามารถควบคุมการเล่นเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเกมนั้นจริง ๆ โดยจะมีกระดานเป็นสื่อ และนำเอาคำศัพท์ที่เคยสอนมาไว้ในกระดาน

3. ประเภทของเกมกระดาน

Silverman (2013: 54-58) ได้แบ่งประเภทของเกมกระดาน เป็น 6 ประเภทดังต่อไปนี้

1) ประเภทครอบครัว (Family Games) แบบดั้งเดิม กติกาไม่ซับซ้อน โดยมีคะแนน และโชคของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มุ่งเน้นการวางแผนหรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกันกับครอบครัว พี่น้องและเพื่อน ตัวอย่างเกมกระดานประเภทนี้ได้แก่ เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น

2) ประเภทยุโรป (Euro-style Games) ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้งและการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มีการใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชค เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง ตัวอย่างเกมกระดานประเภทนี้ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

3) ประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games) เกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ดในมือของตนเองและจะมีการ์ดกองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเองมีคะแนนมากที่สุดซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีคุณสมบัติพิเศษ ส่วนใหญ่เกมกระดานประเภทนี้จะจบลงเมื่อการ์ดกองกลางหมด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ เกม Domino เป็นต้น

4) ประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ต้องใช้กระบวนการตัดสินใจ การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง ไม่เน้น

5) เกมประเภทวางแผน (Strategy Games) ภูมิที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบที่ต้องร่วมมือหรือต้องแข่งขันกัน ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคิดหากลยุทธ์เจรจาต่อรองหรือหาแนวทางร่วมกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Avalon เกม Settlers of Catan เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล (2559: 34-38) ได้แบ่งประเภทของเกมกระดาน ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2) เกมประเททวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมกระดาน ที่เกาแกที่สดุเป็นเกมที่มีความทำทาย อาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที หรือนากว่านั้น ปัจจุบันเกมวางแผนมีกฎกติกา รวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อน แต่ก็ยังคงมีความทำทายเช่นเดิม

ในงานวิจัยนี้เลือกใช้เกมกระดานที่เหมาะสมในการใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 เกม คือ 1) เกม Snake and Ladder 2) เกม Bingo 3) เกม Matching โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสทบทวนบทเรียนเพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และดำเนินการสอนอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีประสิทธิภาพสูงสุด

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 162) ได้กล่าวถึงข้อดีของการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

2) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถ ในการตัดสินใจด้วยตนเองได้

4) ช่วยให้ผู้สอนวินิจฉัยและแก้ไขข้อบกพร่องที่ผิดต่าง ๆ ได้หลายวิชา เช่น คณิตศาสตร์

ภาษาไทย สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 97) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานไว้ดังนี้

1) ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร

2) ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

3) ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยในขณะจัดการเรียนรู้

จากประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานที่กล่าวมา จะเห็นว่าเป็นเครื่องมือในการนำนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้มีความรู้ และเกมยังเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

ระวีวรรณ ศรีศรีจันทร์ (2551: 152-154) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สนับสนุนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการถกเถียงปัญหา แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนคำถามและคำตอบ ซึ่งผู้สอนจะจัดกิจกรรมกลุ่มให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำงานร่วมกัน ผู้เรียนจะสามารถคิดค้นและแสวงหาความรู้จากใบกิจกรรมและจากการเล่นเกมกระดาน ซึ่งนักเรียนจะมีความสนุกสนานในบรรยากาศที่ผ่อนคลายความตึงเครียด จึงเป็นผลให้นักเรียนชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น โดยกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนสูง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน และจากการเล่นเกม นักเรียนจะเกิดทักษะการเรียนรู้ด้านความคิด ด้านความจำ ถ้าแสดงออกและคุณธรรม สำหรับรางวัลที่จะได้รับจะขึ้นอยู่กับสมาชิกของกลุ่มที่จะร่วมกันทำให้ประสบความสำเร็จ

2. กระบวนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

จากการศึกษาแนวคิดการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ผู้วิจัยสามารถออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

1) ขั้นการนำเสนอเนื้อหา หมายถึง ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายภาระงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1.1) ผู้สอนบอกจุดประสงค์การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานให้ผู้เรียนเข้าใจ ซึ่งรวมถึงวิธีการเรียน ผลการดำเนินงาน ผลการดำเนินงานให้การให้คะแนนในลักษณะของกลุ่ม รางวัลและผลที่ได้รับเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จในการเรียน

1.2) ผู้สอนกำหนดขนาดของกลุ่ม วิธีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนทั้งแผนงานสำหรับการเรียนในภาพรวมใบกิจกรรม ใบความรู้ หรือข้อมูลต่าง ๆ สำหรับผู้เรียน

2) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม หมายถึง ครูให้ความรู้แก่นักเรียนโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มดังขั้นตอนที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

2.1) ผู้สอนให้ความรู้ใหม่แก่ผู้เรียนโดยใช้การสอน ซึ่งเป็นการบรรยาย การสาธิตหรือใช้อุปกรณ์การสอน

2.2) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มนักเรียนจะมีพื้นฐานความรู้จำนวนเท่ากัน เน้นความสามารถในการเรียนเป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มมี 4-5 คน ประกอบไปด้วย นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนสูง ปานกลางและอ่อน

2.3) ผู้สอนให้นักเรียนศึกษาใบกิจกรรม และปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับสาระเนื้อหาวิชาที่อยู่ในใบกิจกรรม ตอบคำถาม ชี้แจง หรืออธิบายข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาให้เพื่อน ๆ ฟังภายในกลุ่มต้องรับผิดชอบให้สมาชิกภายในกลุ่มเข้าใจเนื้อหาวิชาอย่างชัดเจน

2.4) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเล่นเกมกระดานตามที่ครูได้จัดขึ้น

3) ขั้นการทดสอบย่อย หมายถึง เมื่อนักเรียนเรียนหน่วยย่อยเสร็จแล้ว แต่ละคนทำการทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเนื้อหาสาระการเรียนรู้

4) ขั้นการคิดคะแนนพัฒนาตนเอง หมายถึงผู้สอนประกาศคะแนนผลงานของกลุ่มว่าแต่ละกลุ่มอยู่ในระดับคุณภาพใด วิทยะ योग ชเมเชย หรือกลุ่มที่มีคะแนนพัฒนาการสูง โดยปิดประกาศชื่อกลุ่มและให้รางวัล

5) ขั้นการรับคำชมเชย หมายถึง ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ช่วยกันประเมินผลการปฏิบัติงานของกลุ่มพิจารณาจุดเด่นและจุดด้อย

สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อและมีเครื่องมือสำคัญ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นที่มีรูปแบบสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ยุทธ ไกยวรรณ (2550: 16) ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดผลสำเร็จของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่งว่าผู้ถูกวัดมีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหานั้นมากน้อยเพียงใด

ไพโรจน์ คเชนทร์ (2556: 102) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คุณลักษณะรวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนหรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียน

แล้วรู้อะไรบ้าง ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรม เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

จากการศึกษาความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรได้มาตามหลักการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ความคิด หรือพุทธิพิสัย ด้านอารมณ์และความรู้สึก หรือจิตพิสัยและด้านทักษะปฏิบัติหรือทักษะพิสัยที่ผู้สอน กำหนดไว้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2. จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุภาพ วาดเขียน (2525: 176) และไพศาล หวังพานิช (2523: 137) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมอง ของบุคคลว่าเรียนรู้รู้อะไรบ้าง และมีความสามารถในด้านใดมากน้อยแค่ไหน เช่น มีพฤติกรรมด้าน ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การสังเคราะห์และการประเมินค่ามากน้อยอยู่ในระดับใดนั้นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัยนั่นเอง ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายในลักษณะของเนื้อหาวิชาที่เรียน คือ

1) การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ ความสามารถทางปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมาให้ทำการสังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง ฯลฯ การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งการประเมินผล จะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลที่ปฏิบัติ

2) การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชารวมทั้ง พฤติกรรมความสามารถด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนที่สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบ วัดผลสัมฤทธิ์

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530: 29-30) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เพื่อเป็นการตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่า เรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใด มากน้อยเท่าใด เช่น พฤติกรรมความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่ามากน้อยอยู่ในระดับใด นั่นคือการวัดผลสัมฤทธิ์เป็น การตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) นั่นเอง ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่เรียน ดังนี้

1) การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมาให้ทำการสังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” (Performance Test) ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงานที่ปฏิบัติ

2) การวัดด้านทฤษฎี เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมถึง พฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน ซึ่งมีวิธีการสอบวัดได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1) การสอบปากเปล่า (Oral Test) การสอบแบบนี้มักกระทำเป็นรายบุคคลเป็น การสอบที่ต้องการดูผลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านฟังเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการดูการใช้ คำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ

2.2) การสอบแบบให้เขียนตอบ (Paper – Pencil Test or Written Test) ซึ่งมีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ ดังนี้

2.2.1) แบบไม่จำกัดคำตอบ (Free Response Test) ได้แก่ การสอบวัดที่ใช้วิธีแบบอัตนัยหรือความเรียง

2.2.2) แบบจำกัดคำตอบ (Fixed Response Test) เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้ตอบหรือกำหนดคำตอบมาให้เลือกซึ่งมีรูปแบบของคำถามคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง (Alternative) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำ (Completion) และแบบเลือกคำตอบ (Multiple Choice)

จากความหมายข้างต้น สามารถประมวลความหมายของจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ว่า จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนตามเนื้อหาวิชา ว่านักเรียนมีความสามารถด้านใด มากน้อยเพียงใด เช่น การนำไปใช้ การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์

3. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โชติกา ภาชีผล (2554: 45-46) กล่าวว่า โดยทั่วไปแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้นเองมี 2 ชนิด คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดระหว่างการจัดการเรียนรู้ (Formative Test) เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนและนำผลมาใช้ในการปรับปรุงการสอนของผู้สอนและปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกชนิดคือแบบทดสอบที่ใช้วัดหลังสิ้นสุดการเรียนการสอน (Summative Test) เพื่อนำผลการวัดไปใช้ในการสรุปหรือตัดสินผลการเรียนของผู้เรียน โดยลักษณะแบบทดสอบสามารถแบ่งได้ 2 ชนิดคือ

1) แบบทดสอบ (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดข้อคำถามหรือปัญหาให้ แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ

2) แบบทดสอบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนคำตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้สึกรู้สึก ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

2.1) แบบทดสอบถูก ผิด (True or False) เป็นแบบทดสอบที่จำกัดคำตอบให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกเพียงอย่างเดียวจากตัวเลือก 2 ตัว ตัวเลือกอาจจะอยู่ในรูปแบบ ถูกหรือผิด ใช่หรือไม่ใช่ เป็นต้น แบบทดสอบนี้สามารถนำไปใช้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นไม่ลึกซึ่งวัดได้ขึ้นความรู้ความจำ

2.2) แบบทดสอบจับคู่ (Matching) เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบอีกชนิดหนึ่งให้ผู้ตอบจับคู่ระหว่างข้อคำถามกับตัวเลือกให้ตรงกันหรือสัมพันธ์กัน แบบทดสอบแบบจับคู่ประกอบไปด้วยชุดคำถามมักอยู่ฝั่งซ้ายมือและชุดคำตอบอยู่ฝั่งขวามือเหมาะสำหรับไปใช้วัดพฤติกรรมขึ้นความจำเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริง

2.3) แบบทดสอบเติมคำ (Completion Type) เป็นแบบทดสอบประเภทให้ตอบสั้น ๆ โดยให้ผู้ตอบหาคำตอบและเติมคำตอบลงในช่องว่างที่กำหนดให้ลักษณะของแบบทดสอบจะเขียนเป็นประโยคคำถามหรือประโยคบอกเล่าที่มีข้อความไม่สมบูรณ์โดยเว้นช่องว่างไว้เพื่อเติมคำหรือข้อความให้ถูกต้องสมบูรณ์

2.4) แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เหมาะสมที่สุดจากตัวเลือกที่กำหนดไว้ให้

สมนึก ภัททิยธนี (2556: 45) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทที่สร้างมีหลายแบบ แต่ที่นิยมใช้มี 6 แบบ ดังนี้

1) ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essay Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบที่มีลักษณะเฉพาะคำถาม แล้วให้นักเรียนตอบคำถามอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และข้อคิดของแต่ละคน

2) ข้อสอบแบบกาถูก - ผิด (True or False Test) ลักษณะทั่วไปถือได้ว่าข้อสอบกาถูก - ผิด คือข้อสอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูกผิด, ใช่ ไม่ใช่, จริง ไม่จริง เป็นต้น

3) ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบที่ประกอบไปด้วยประโยคที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเติมคำหรือประโยค หรือข้อความในช่องว่างที่เว้นไว้ เพื่อให้มีความสมบูรณ์และถูกต้อง

4) ข้อสอบแบบตอบสั้น (Short Answer Test) ลักษณะทั่วไปข้อสอบประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนคำตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ไม่ใช่เป็นการบรรยายข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

5) ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยกออกเป็น 2 ชุด แล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่าแต่ละข้อความในชุดหนึ่งจะคู่กับคำหรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง ซึ่งมีความสัมพันธ์กันบางอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

6) ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ลักษณะทั่วไปคำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนี้ประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูกและตัวเลือกที่เป็นตัวลวง ปกติจะมีจำนวนที่กำหนดให้นักเรียนพิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน เห็นว่าทุกตัวเลือกถูกหมดแต่ความจริงมีน้ำหนัถูกมากน้อยต่างกัน

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย ซึ่งวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ 4 ระดับ คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ สำหรับใช้เป็นเครื่องมือวัดผลทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. หลักการในการสร้างแบบทดสอบ

บุญชม ศรีสะอาด (2552: 122-123) กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า มีการดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหา และทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบ วิเคราะห์ว่าวิชามีจุดประสงค์การเรียนรู้อะไรบ้าง วิเคราะห์เนื้อหาว่ามีโครงสร้างอย่างไร จัดเขียนหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย พิจารณาความเกี่ยวข้องความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา จากนั้นจัดทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือ

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร ตารางมี 2 มิติ คือ ด้านเนื้อหา กับ สมรรถภาพที่ต้องการวัด เขียนหัวข้อเนื้อหาที่เป็นหัวข้อเรื่องตามหลักสูตรวิชาในแต่ละแถวของตารางตามลำดับ ส่วนด้านบนจะเป็นสมรรถภาพซึ่งได้จากการวิเคราะห์จุดประสงค์และในการทำตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบขั้นแรกสุดพิจารณาว่าจะออกข้อสอบทั้งหมดกี่ข้อ เขียนจำนวนข้อลงไปในห้องรวมข้อสุดท้าย และพิจารณาว่าหัวข้อเรื่องใดสำคัญมากน้อย เขียนลำดับความสำคัญลงไป แล้วกำหนดจำนวนข้อในแต่ละหัวข้อตามอันดับความสำคัญ จากนั้นกำหนดข้อในแต่ละช่องจำนวนข้อสอบที่จะวัดในแต่ละช่อง ขึ้นอยู่กับว่าครูนั้นต้องการให้เกิดสมรรถภาพในด้านใด แนวความคิดในการวัดที่นิยม ได้แก่ การเขียนข้อสอบวัดตามการจัดประเภทจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ วัดด้านความรู้ ความจำ (Knowledge) วัดด้านความเข้าใจ (Comprehension) วัดด้านการนำไปใช้ (Application) วัดด้านการวิเคราะห์ (Analysis) วัดด้านสังเคราะห์ (Synthesis) และด้านการประเมินค่า (Evaluation)

2) กำหนดแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบทำการพิจารณาและตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใดศึกษา วิธีการเขียนข้อสอบศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบหลักการเขียนสมรรถภาพต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบ เพื่อนำมาใช้เป็นหลักการเขียนข้อสอบ

3) เขียนข้อสอบโดยใช้ตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบที่จัดทำไว้ชั้นที่ 1 เป็นกรอบซึ่งทำให้สามารถออกข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทุกหัวข้อ เนื้อหาและทุกสมรรถภาพส่วนรูปแบบและเทคนิคในการเขียนข้อสอบยึดตามที่ศึกษาในชั้นที่ 2

4) ตรวจสอบข้อสอบนำข้อสอบที่ได้เขียนไว้ในชั้นที่ 3 พิจารณาทบทวนอีกครั้งหนึ่งโดยพิจารณาความถูกต้องตามตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือไม่ ภาษาที่ใช้เขียนมีความชัดเจนเข้าใจง่ายเหมาะสมดีแล้วหรือไม่ ตัวถูกตัวหลงเหมาะสมกับหลักเกณฑ์หรือไม่หลังพิจารณาข้อบกพร่องและข้อวิจารณ์นั้นมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

5) พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลองนำข้อสอบทั้งหมดมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบโดยพิมพ์คำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบไว้ที่ปกของแบบทดสอบอย่างละเอียดและชัดเจนการจัดพิมพ์รูปแบบให้เหมาะสม

6) ทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุงแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกันกับกลุ่มตัวอย่างที่จะสอบจริง ซึ่งได้เรียนในวิชาเนื้อหาที่จะสอบมาตรวจให้คะแนนว่าทำการวิเคราะห์คุณภาพ คัดเลือกเอาข้อที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ซึ่งเป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกต่ำสุดออกตามลำดับนำผลการสอบที่คิดเฉพาะข้อสอบเข้าเกณฑ์เหล่านั้นมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น

7) พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริงนำข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกและระดับความยากง่ายเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการในชั้นตอนที่ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับที่จะใช้จริงซึ่งจะต้องมีคำชี้แจงวิธีการทำด้วยและในการพิมพ์นอกจากใช้รูปแบบที่เหมาะสมแล้วควรคำนึงถึงความประณีตความถูกต้องซึ่งจะต้องตรวจทานให้ดี

สมนึก ภัททิยธนี (2556: 82-97) กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า

1) ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจข้อสอบแต่ละชนิดและทุกครั้งที่ออกข้อสอบชนิดใดควรคำนึงถึงหลักการออกข้อสอบชนิดนั้น ๆ ด้วย

2) ข้อสอบชนิดใดก็ตามหากมีคุณสมบัติเป็นไปตามคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีหลายประการก็เป็นข้อสอบที่ดีมากเท่านั้น

3) ปัจจุบันนักเรียนมีจำนวนมากการพิมพ์และการตรวจข้อสอบสามารถใช้เครื่องจักรกลแทนการตรวจด้วยคนจึงควรใช้ข้อสอบแบบเลือกตอบ โดยทั่วไปในการสอบแต่ละครั้งน่าจะใช้ข้อสอบเพียง 2 ชนิด ก็มีประสิทธิภาพเพียงพอแล้ว ได้แก่ ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียงกับข้อสอบแบบเลือกตอบ ส่วนข้อสอบชนิดอื่น ๆ น่าจะใช้เพียงแบบฝึกหัดหรืออาจจะใช้งานทดสอบย่อยเพื่อยั่วยุ่งใจให้นักเรียนสนใจ

สรุปได้ว่า หลักการในการสร้างแบบทดสอบ คือครูผู้สอนต้องมีความชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด โดยการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างเครื่องมือโดยครอบคลุมเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน

5. คุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขวาล แพร์ตกุล (2552: 123-138) ให้แนวคิดคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี คือ

1) ต้องเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง คุณสมบัติที่จะทำให้ผู้ใช้บรรลุจุดประสงค์เป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูง คือแบบทดสอบที่สามารถทำหน้าที่ วัดสิ่งที่เราวัดได้อย่างถูกต้องตามความมุ่งหมาย

2) ต้องยุติธรรม (Fair) คือ โจทย์คำถามทั้งหลายไม่มีช่องทางแนะให้เด็กเดาคำตอบได้ ไม่เปิดโอกาสให้เด็กที่เกียจคร้านที่จะดูตำราแต่สอบได้ดี

3) ต้องถามลึก (Searching) วัดความลึกซึ่งของวิทยาการตามแนวดิ่งมากกว่าที่จะวัดตามแนวกว้างว่ารู้มากน้อยเพียงใด

4) ต้องยั่วยุ (Exemplary) คำถามมีลักษณะท้าทาย ชักชวนให้คิด สอบแล้วมีความอยากรู้มากน้อยเพียงใด

5) ต้องจำเพาะเจาะจง (Definite) เด็กอ่านคำถามแล้วต้องเข้าใจแจ่มแจ้งว่าครูถามถึงอะไร หรือให้คิดอะไร ไม่ถามคลุมเครือ

6) ต้องเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึงคุณสมบัติ 3 ประการ คือ

6.1) ต้องแจ่มชัดในความหมายของคำถาม

6.2) แจ่มชัดในวิธีการตรวจ หรือมาตรฐานการให้คะแนน

6.3) แจ่มชัดในการแปลความหมายของคะแนน

7) ต้องมีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ สามารถให้คะแนนที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้มากที่สุด ภายในเวลาแรงงานและเงินน้อยที่สุด

8) ต้องยากพอเหมาะสม (Difficulty)

9) ต้องมีอำนาจจำแนก (Discrimination) คือ สามารถแยกเด็กออกเป็นประเภทได้ทุกระดับตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

10) ต้องเชื่อมั่นได้ (Reliability) คือ ข้อสอบนั้นสามารถให้คะแนนได้คงที่แน่นอน

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2553: 47) ได้สรุปลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีไว้ ดังนี้

1) ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เครื่องมือวัดผลนั้นมีคุณภาพ เพราะเป็นการแสดงให้เห็นว่า เครื่องมือวัดนั้นสามารถวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพนั่นคือวัดได้ตรงและครบถ้วนตามเนื้อหาที่ต้องการวัด วัดได้ตรงตามจุดประสงค์ วัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริง และวัดแล้วสามารถนำผลการวัดไปพยากรณ์หรือคาดคะเนอนาคตได้

2) มีความเชื่อมั่นสูง (Reliability) เครื่องมือวัดผลที่วัดสิ่งเดียวกันหลาย ๆ ครั้งผลที่ได้จากการวัดจะเหมือนกันหรือแตกต่างกันน้อยมาก

3) ความเป็นปรนัย (Objectivity) เครื่องมือที่มีความเป็นปรนัยจะมีความชัดเจนในตัวเอง เช่น ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัย จะมีความชัดเจนอยู่ 3 ประการ คือ คำถามชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน คำตอบแน่นอน ใครตรวจก็ให้คะแนนตรงกันและประการสุดท้ายคือ แปลความหมายคะแนนได้ตรงกัน

4) มีความยากง่ายพอเหมาะ (Difficulty) ไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ข้อสอบข้อใดที่มีคนตอบถูกมากแสดงว่าง่าย ข้อที่มีคนตอบถูกน้อยแสดงว่ายาก ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p) มีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1.00 ข้อสอบที่ดีมีค่า p อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 ซึ่งเป็นข้อสอบที่ค่อนข้างยากปานกลางและค่อนข้างง่าย

5) มีอำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง สามารถแบ่งแยกคนออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ถูกต้อง ข้อสอบที่จำแนกได้ หมายถึง ข้อสอบที่คนเก่งตอบถูก คนอ่อนตอบผิด ข้อสอบที่จำแนกกลับ คนเก่งจะตอบผิดแต่คนอ่อนจะตอบถูกและข้อสอบที่จำแนกไม่ได้ คนเก่งและคนอ่อนจะตอบถูกและผิดพอ ๆ กัน ไม่ค่อยมีความแตกต่างกันมากนัก อำนาจจำแนกของข้อสอบมีค่า r อยู่ระหว่าง -1.00 ถึง +1.00 ค่า r เป็นเครื่องหมายลบ หมายความว่าจำแนกไม่ได้ คนเก่งตอบถูกน้อยกว่าคนอ่อน r เป็นเครื่องหมายลบ หมายความว่า จำแนกได้ คนเก่งตอบถูกมากกว่าคนอ่อน ข้อสอบที่มีค่า r ใกล้ศูนย์ ($r = -0.19$ ถึง $+0.19$) เป็นข้อสอบที่จำแนกไม่ได้ เพราะคนเก่งตอบถูกพอ ๆ กับคนอ่อน ข้อสอบที่ดีควรมีค่า r อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 1.00

6) มีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ เครื่องมือที่สามารถทำให้ได้ข้อมูลที่ดีที่สุดเชื่อถือได้มากโดยใช้วิธีการที่สะดวก รวดเร็ว คล่องตัว แต่เสียเวลาน้อย ลงทุนน้อยและใช้แรงงานน้อย

7) มีความยุติธรรม (Fair) ไม่เปิดโอกาสให้มีการได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่างผู้ที่ถูกวัดด้วยกัน

8) ใช้คำถาม ถามลึก (Searching) ข้อสอบที่ดีต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการคิดค้นก่อนที่จะตอบ

9) ใช้คำถามยั่ว (Exemplary) มีลักษณะที่ท้าทายให้ผู้สอบอยากคิดอยากตอบและทำด้วยความเต็มใจ

10) คำถามจำเพาะเจาะจง (Definite) ไม่ถามกว้างเกินไป หรือถามคลุมเครือให้คิดได้หลายแง่หลายมุม

จากการศึกษาคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่าแบบทดสอบที่ดีต้องต้องผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่นสูง ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเชื่อมั่น แบบทดสอบจึงจะมีคุณภาพและเป็นแบบทดสอบที่ดีมีมาตรฐานสามารถใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้ได้อย่างแท้จริง

6. ปัจจัยที่มีผลต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Harmer (2007) แนะนำวิธีการสอนคำศัพท์ที่สามารถเห็นผลได้อย่างรวดเร็วและตรงตามเป้าหมายหกวิธี ดังต่อไปนี้

1) การใช้สื่อจริง (Realia) คือการใช้วัสดุอุปกรณ์จริงในการสอนคำศัพท์แก่ผู้เรียนในห้องเรียน เช่น ผู้สอนต้องการสอนคำว่า pen หรือ คำว่า ball ก็แสดงปากกาหรือลูกบอลจริงเพื่อสื่อความหมาย เป็นต้น คำศัพท์บางคำสามารถสื่อความหมายได้ง่ายโดยการที่ผู้สอนแสดงสิ่งนั้นให้ผู้เรียนดู

2) การใช้รูปภาพ (Picture) คำนี้หมายถึงรวมถึงการวาดรูปบนกระดาน หรือรูปภาพที่ติดตามฝาผนังห้องเรียน เพื่อสื่อความหมายของคำศัพท์ที่สอนและสื่อบัตรภาพตลอดจนสื่ออื่น ๆ ที่สามารถมองเห็นด้วยตา

3) การนิยามโดยการนำเสนอคำศัพท์ที่มีความหมายตรงข้าม (Contrast) บางครั้งการใช้สื่อจริง รูปภาพหรือการใช้ท่าทางประกอบ อาจจะไม่สามารถสื่อความหมายของคำศัพท์เชิงนามธรรมได้ดีนัก ดังนั้นผู้สอนอาจแนะนำวิธีการสื่อความหมายของคำศัพท์ตรงข้ามมาใช้ได้ เช่น คำว่า big (ใหญ่) อาจจะนำมาเปรียบเทียบกับคำว่า small (เล็ก) เป็นต้น

4) การระบุคำศัพท์เป็นรายการย่อย (Enumeration) คำศัพท์บางประเภทเป็นคำที่ยากแก่การอธิบายความหมายให้ผู้เรียนเข้าใจ ดังนั้น การเขียนรายการคำศัพท์หรือการเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นข้อ ๆ จะช่วยให้ความหมายของคำนั้นกระจ่างและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น เช่น ในการสอนคำว่า Vegetable (ผัก) ผู้สอนสามารถเขียนคำว่า Cabbage (กะหล่ำปลี) Cucumber (แตงกวา) เป็นรายการย่อยภายใต้หัวข้อผัก เป็นต้น

5) การอธิบายความหมาย (Explanation) ในการอธิบายความหมายของคำศัพท์ผู้สอนต้องมีวิธีการอธิบายที่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ได้ง่ายและชัดเจน ในกรณีที่ผู้เรียนเป็นผู้ที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษา สิ่งที่คุณสอนควรระวังคือ การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายปราศจากไวยากรณ์ที่ซับซ้อน

6) การแปลความหมาย (Translation) การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นเรื่องที่ไม่ยากนักผู้สอนสามารถใช้วิธีนี้เพื่อช่วยประหยัดเวลาการสอนคำศัพท์ โดยใช้เทคนิคการสอนโดยภาพ เทคนิคการสอนโดยวาจาและเทคนิคการสอนโดยการแปล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

6.1) เทคนิคการสอนโดยภาพ (Visual technique) ผู้สอนสามารถสอนคำศัพท์เชิงรูปธรรม เช่น คำศัพท์หมวดอาหาร หรืออุปกรณ์การเรียน แก่ผู้เรียนได้โดยใช้สื่อภาพประกอบแสดงความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ แทนการแปลความหมายโดยการพูดหรือการเขียน

6.2) เทคนิคการสอนโดยวาจา (Verbal technique) ผู้สอนสามารถสื่อความหมายของคำศัพท์โดยใช้คำจำกัดความหรือคำที่มีความหมายตรงกันข้าม ผู้สอนควรเลือกใช้วิธีการสอนนี้กับผู้เรียนในระดับสูงขึ้นกว่าวัยประถมศึกษา ทั้งนี้เพราะการให้คำจำกัดความอาจเป็นวิธีการสอนคำศัพท์ที่อาจไม่ประสพผลกับผู้เรียนวัยประถมศึกษาและไม่น่าสนใจเท่ากับการสอนคำศัพท์โดยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยาก

6.3) เทคนิคการสอนโดยการแปล (Translation technique) สำหรับวิธีการสอนแบบนี้ผู้สอนสื่อความหมายของคำศัพท์โดยการแปลเป็นภาษาที่หนึ่งของผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีการสอน

ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้เรียนเกือบทุกระดับ เนื่องจากทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ข้อเสียของวิธีการสอนแบบนี้ คืออาจจะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายและไม่ดึงดูดใจผู้เรียน เพราะผู้เรียนจดจำคำศัพท์จากการท่องจำความหมายเพียงอย่างเดียว

อัจฉรา สุขารมณ์ (2542: 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1) สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามากโดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่าง ๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย

2) ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้ดีใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน

3) ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่าง ๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้างเพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมายได้ มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่าการจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้าการจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2551: 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1) ทักษะคิดและความใส่ใจ ถ้าผู้เรียนมีทักษะคิดที่ดีต่อสิ่งใดและความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน ๆ

2) การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

3) ระยะเวลา หากทั้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานาน ๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อยหรือบางครั้ง อาจลืมไปเลยก็ได้

จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกเกมกระดานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมจินตนาการคำศัพท์ และนำบัตรภาพเพื่อสามารถเชื่อมโยงความรู้ กระตุ้น และเพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ได้

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

McClelland (1975: 43-168) เป็นผู้สร้างทฤษฎีการจูงใจในความสำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยศึกษาระดับความต้องการในความสำเร็จของมนุษย์ ซึ่งมาจากความต้องการสำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) ความต้องการความสัมพันธ์หรือแรงจูงใจใฝ่สัมพัทธ์
- 2) ความต้องการมีอำนาจหรือแรงจูงใจใฝ่อำนาจ
- 3) ความต้องการความสำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

แมคเคลีแลนด์ เน้นสาระสำคัญด้านแรงจูงใจว่า ผู้ที่จะทำงานได้ประสบความสำเร็จต้องมีแรงจูงใจด้านความต้องการสัมฤทธิ์ผลอยู่ในระดับสูง

สุรางค์ โค้วตระกูล (2541: 321) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกที่ชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบหรือสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ของงานและปฏิบัติงานนั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของเขาได้

จิตตินันท์ นันทไพบูลย์ (2551: 73) ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจในการได้รับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการได้รับการบริการ และความพึงพอใจในงาน ซึ่งนับว่าความพึงพอใจทั้ง 2 ลักษณะ มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพและการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จเพื่อสร้างและรักษาความรู้สึกที่ดีต่อบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้อง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554: 455) ได้ให้ความหมายว่า พอใจ หมายถึง สมใจ ชอบใจ เหมาะ

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจคือความรู้สึกชื่นชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเด็กทำสิ่งนั้นได้และพอใจในสิ่งที่ตนทำ หรือสามารถนำไปใช้กระตุ้นหรือเพิ่มแรงผลักดัน เพื่อให้งานประสบความสำเร็จ ซึ่งความพึงพอใจของเด็กแต่ละคนนั้นจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับผู้เรียนและการตอบสนองให้เกิดความพึงพอใจในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พอใจ เมื่อได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่ามีมากหรือน้อย

2. องค์ประกอบของความพึงพอใจ

Skinner (2007) มีความเห็นว่า การปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรม หมายถึง เสรีภาพและความภาคภูมิใจจุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือการทำให้คนมีความเป็นตัวอย่างเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จึงเป็นขั้นของการนำไปสู่ความเป็นคน

สมศักดิ์ คงเที่ยง และอัญชลี โพธิ์ทอง (2543: 278-279) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

1) ความพึงพอใจเป็นผลรวมของความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับระดับความชอบหรือไม่ชอบต่อสภาพต่าง ๆ

2) ความพึงพอใจเป็นผลของทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ

3) ความพึงพอใจในการทำงานเป็นผลมาจากการปฏิบัติงานที่ดี และสำเร็จจนเกิดเป็นความภูมิใจและได้ผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่หวังไว้

เติมศักดิ์ คทวนิช (2546: 151) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้งานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้สิ่งที่ทำนั้น ประสบความสำเร็จโดยมีองค์ประกอบของการเกิดความพึงพอใจดังนี้

1) ความพึงพอใจที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการของร่างกายเป็นการตอบสนองความต้องการในปัจจุบันที่จำเป็นเพื่อ

1.1) การดำรงชีวิต (Existence Needs) ได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และ ยารักษาโรค

1.2) ความปลอดภัย เกิดความอบอุ่นและมั่นคงในชีวิตเป็นความต้องการระดับแรกของมนุษย์ เมื่อได้รับการตอบสนองแล้วจะเกิดความต้องการองค์ประกอบอื่นต่อไป

2) ความพึงพอใจที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการของจิตใจ เป็นแรงจูงใจในการตอบสนองความต้องการทางด้าน

2.1) ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Relatedness Needs) เช่น สมาชิกในครอบครัว หรือเพื่อนร่วมงาน เป็นความปรารถนาที่จะสร้างมิตรภาพหรือมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น หรือ ต้องการควบคุมผู้อื่น ความต้องการอำนาจ (Needs for Power)

2.2) ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging Needs) ได้แก่ ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมของสังคมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ได้รับการยกย่องหรือมีชื่อเสียง รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระ เสรีภาพและการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย

2.3) ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากเป็นเรื่องการอยากจะเป็นอยากจะได้ตามความคิดของตนเอง แต่ไม่สามารถหาแสวงหาได้

3) ความพึงพอใจที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความสัมพันธ์บางอย่างระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง กล่าวคือ เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหา เกิดขึ้นร่างกายจะเกิดความพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรม การตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งบุคคลจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยง สิ่งเร้าหรือ ปัญหานั้นทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งประสบการณ์จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์และเกิดแรงจูงใจสู่เป้าหมาย เมื่อถึงเป้าหมายแล้วจะเกิดความพึงพอใจ เมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการของร่างกายและจิตใจจนเป็นที่พึงพอใจแล้วจะเกิดความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจเพื่อสนองความต้องการสิ่งใหม่เพิ่มขึ้นไม่ซ้ำสิ่งเดิม โดยที่บุคคลนั้นต้องมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจก่อนจึงจะมีความต้องการในการกระทำหรือปฏิบัติการเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น ๆ

จากการศึกษาองค์ประกอบของความพึงพอใจข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เป็นความรู้สึกชอบต่อสิ่งที่ได้รับ ประสบการณ์และสามารถแสดงออกพฤติกรรมทางบวกออกไปเป็นสิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจกระตุ้นให้ทำสิ่งนั้นประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

Maslow (1970: 35) ได้กล่าวว่า ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Human Basic Needs) แบ่งออกเป็น 5 ชั้นและความต้องการชั้นแรกจะต้องได้รับการตอบสนองก่อนจึงจะสามารถตอบสนองความต้องการชั้นต่อไปได้ โดยแบ่งความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้นดังนี้

1) ความต้องการทางกาย (Physical Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่เป็นความจำเป็นต่อการอยู่รอดของชีวิตมนุษย์ ได้แก่ ความต้องการอากาศ อาหาร น้ำ ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย การขับถ่าย การพักผ่อน การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด การเคลื่อนไหวและความต้องการทางเพศความต้องการ หรือความคาดหวัง แรงผลักดันเป้าหมาย

2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs) ได้แก่ ความต้องการความมั่นคงความเท่าเทียม ความเสมอภาค ความไว้วางใจ ตลอดจนความปลอดภัยจากสิ่งแวดล้อมที่อันตราย

3) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and Belonging) ได้แก่ ความต้องการ ความรักความใกล้ชิด ความอบอุ่นเห็นอกเห็นใจ ความเป็นเจ้าของ

4) ความต้องการการยอมรับนับถือ (Esteem Needs) ได้แก่ การตระหนักในคุณค่าและความสามารถ ต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นการได้รับความเป็นอิสระ

5) ความต้องการที่จะบรรลุถึงความสำเร็จสมหวังในชีวิต ได้แก่ ความต้องการที่อยากจะสำเร็จตามความนึกคิดหรือความคาดหวังทะเยอทะยานใฝ่ฝันภายหลังจากที่มนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการทั้ง 4 ขั้นอย่างครบถ้วนแล้ว ความต้องการในขั้นนี้จะเกิดขึ้นและมักเป็นความต้องการที่เป็นอิสระเฉพาะแต่ละคน ซึ่งต่างมีความนึกคิดใฝ่ฝันที่อยากได้รับผลสำเร็จในสิ่งสูงสุดในทัศนะของตน

Maynard (1975: 252-268) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้มีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ สิ่งหนึ่งที่จะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจของมนุษย์ ได้แก่ ทรัพยากร หรือสิ่งเร้า การวิเคราะห์ระบบความพึงพอใจ คือการศึกษาว่าทรัพยากรหรือสิ่งเร้า แบบใดเป็นสิ่งที่ต้องการที่จะทำให้เกิดความพอใจและความสุขแก่มนุษย์ ความพอใจจะเกิดได้มากที่สุดเมื่อมีทรัพยากรทุกอย่างที่เป็นความต้องการครบถ้วน

จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าหากนักเรียนอยู่ในชั้นของความสนใจ ความพอใจ การสร้างความพึงพอใจควรให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างอิสระ สร้างสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิดกับนักเรียน เพื่อให้การปฏิบัติเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนจะใช้การจัดการเรียนรู้แบบเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน ซึ่งผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะก่อให้เกิดแรงจูงใจหลาย ๆ ด้าน เช่น การจัดบรรยากาศ สถานการณ์ เทคนิคการสอนที่ดีให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนตามความต้องการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน การยกย่องชมเชย การให้รางวัลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ ในความสำเร็จ

4. การประเมินความพึงพอใจ

ถวิลย์ ธาราโภชน (2546: 77-86) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจคือการวัดความรู้สึกหรือการวัดทัศนคติจะวัดออกมาในลักษณะของทิศทาง ซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวกและทางลบทางบวกหมายถึง การประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ดีชอบหรือพอใจ ทางลบการประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ไม่ดีไม่ชอบหรือไม่พอใจ และการวัดในลักษณะปริมาณ ซึ่งเป็นความเข้มข้น ความรุนแรง ซึ่งวิธีการวัดนั้นมีอยู่หลายวิธี เช่น วิธีการสังเกต วิธีการสัมภาษณ์ วิธีการใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) วิธีการสังเกตเป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการเฝ้ามองและจดบันทึกอย่างมีแบบแผนเป็นวิธีที่เก่าแก่และยังนิยมใช้จนถึงปัจจุบันแต่จะเหมาะสมในการศึกษาเป็นรายกรณีเท่านั้น

2) วิธีการสัมภาษณ์เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยต้องออกไปสอบถาม โดยการพูดคุยกับบุคคลนั้น ๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3) วิธีการใช้แบบสอบถามวิธีนี้จะเป็นการใช้แบบสอบถามที่มีคำอธิบายอย่างเรียบง่ายเพื่อให้ผู้ตอบทุกคนตอบมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักจะใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ๆ วิธีนี้นิยมในการวัดทัศนคติรูปแบบของแบบสอบถามจะมีคำตอบที่แสดงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

โยธิน แสงวดี (2551) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ถามแบบสอบถาม จะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำให้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือคำตอบอิสระ คำถามดังกล่าวถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ หรือวัดความพึงพอใจจากการสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดี จึงจะทำให้ข้อมูลเป็นจริงได้และการสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดกิริยาท่าทางวิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการตรวจสอบความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถวัดได้หลายวิธี ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถามความคิดเห็น การใช้แบบสำรวจความรู้สึก การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ตามวิธีของริเคิร์ด ซึ่งกำหนดช่วงความรู้สึกไว้ 3 ระดับ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนแบ่งได้เป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาวิชา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล วัดได้โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษกับความพึงพอใจ

ตาราง 2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษกับความพึงพอใจ

ที่	การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบเอส ที เอ ดี ร่วมกับ เกมกระดาน	ผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียน	ความพึงพอใจ			
			ด้าน เนื้อหา	ด้าน กิจกรรม การเรียนรู้	ด้าน สื่อการ เรียนรู้	ด้านการ วัดและ ประเมินผล
1	ขั้นการนำเสนอเนื้อหา		✓		✓	
2	ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกม กระดาน	✓	✓	✓	✓	
3	ขั้นการทดสอบย่อย	✓	✓	✓	✓	✓
4	ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา			✓	✓	
5	ขั้นการรับคำชมเชย					✓

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

จิรนนท์ ภูษะโมรินทร์ (2558: 78-79) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.74/84.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ของนักเรียน มีค่าเท่ากับ 0.7246 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.46 นักเรียนที่เรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

วอิสรา รุ่งอภิญญา (2558: 93) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก อยู่ในระดับเห็นด้วยมากโดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.29$ และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.73

กรองกาญจน์ มูลไธสง (2564: 85) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เท่ากับ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, SD = 0.44) 4) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, SD = 0.43)

มารวี กันทะสอน (2564: 89-90) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการ จัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.56/82.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 82.8 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564: 87) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อ พัฒนาศาสมารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความรู้สึกรักชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ ในระดับมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Yen-Hui Wang (2010, 69-72) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมภาษาเพื่อการสื่อสารใน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมในไต้หวัน ผลวิจัยพบว่า การใช้เกมภาษาที่กระตุ้น การสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ในบริบททางการเรียนรู้ขึ้น เป้าหมายของงานวิจัยฉบับนี้เพื่อทดสอบ การใช้เกม ภาษาเพื่อการสื่อสารในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมในไต้หวัน ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าเมื่อพิจารณานักเรียนที่มีภูมิหลังลักษณะการเรียนรู้ ความต้องการ และ ความคาดหวังซึ่งแตกต่างกัน ครูควรตระหนักถึงความแตกต่างของตัวผู้เรียนเป็นเหตุให้ต้องมีความยืดหยุ่นมากในการใช้เกมเพื่อการสื่อสารเพื่อเพิ่มผลทางการศึกษา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมภาษา

เพื่อสื่อสารจะดึงดูดความสนใจมากขึ้นและจะมีการนำมาใช้ในห้องเรียนเป็นที่กว้างขวางมากขึ้นพร้อมกับครูสอนภาษามีทัศนคติเชิงบวกมากขึ้น

Karlee Demierre (2011, 89-91) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาอังกฤษทำให้การสอนศัพท์ง่ายและสนุกด้วย กล่าวว่าการเรียนคำศัพท์ใหม่ ๆ นั้นถือเป็นการนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ ซึ่งใครที่เคยสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจะรู้จุดนี้ดี แต่เคยรู้ใหม่ว่าเกมภาษาอังกฤษนั้น มีผลต่อการเรียนในห้องเรียนและในฐานะที่เป็นครู ที่จะสอนศัพท์ใหม่ ๆ ให้เด็ก ๆ เข้าใจโดยที่ง่ายและสนุกต่อพวกเขาและการท่องเป็นหัวใจสำคัญ เพราะแน่นอนทุกคนต่างรู้ว่ายิ่งได้ยิน ได้พูด ได้ทำ อะไรก็ตาม มันยิ่งซึมเข้าสมองได้เท่านั้น อย่างไรก็ตามการท่องในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการท่องแบบเก่า ๆ ที่นั่งอยู่ที่เดิมแล้วก็พูดแบบเดิมซ้ำ ๆ แต่หมายถึงบางสิ่งที่สนุกมากกว่านั้น ในครั้งแรกที่เริ่มสอนศัพท์ใหม่ ๆ กับนักเรียนลองเอาการ์ดคำศัพท์ ชี้หรือเคลื่อนไหววัตถุเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ไปมาลองถามเขาและให้พูดศัพท์นั้นซ้ำ มันจะทำให้เขาจำได้ต่อมาลองใช้แบบฝึกใหม่โดยใช้ศัพท์คำเดิมอาจเป็นการร้องเพลงหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต่างไป วิธีการที่กล่าวมานี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้เด็กนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟังได้พูด คำศัพท์เดิมซ้ำ ๆ แต่ยังช่วยให้พวกเขาสนใจเรียนและมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย ฉะนั้น การเพิ่มสีสันความหลากหลายในการสอนคำศัพท์แบบท่องนั้นจะสามารถเพิ่มความเร็วในการเรียนรู้และจดจำของเด็ก ๆ ได้

Aslan (2021: 85) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ต่อผู้เรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิค เอส ที เอ ดี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี 2) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี สามารถพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยรวมอยู่ในระดับมากกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีทั้งทางด้านทักษะการคิด สติปัญญา อารมณ์ ทักษะทางด้านสังคม ทักษะด้านการศึกษาหาความรู้และทักษะด้านการแก้ปัญหาอื่น ๆ ช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ในวิชานั้น ๆ ดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันมีความสามัคคีภายในกลุ่ม เข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เชื่อมมั่นในตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในรูปแบบที่หลากหลาย ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมจัดการเรียนการสอนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างทั่วถึงในกลุ่มย่อย ทำให้เห็นความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคลกิจกรรมต่าง ๆ และการใช้เกมกระดานสอนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ เกมกระดานยังทำให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียนและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีและทำให้นักเรียนที่ไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเกิดความอยากรู้อยากเรียนเพราะใช้เกมกระดาน และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ดีขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งดำเนินการวิจัยเป็นวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (Pretest – Posttest Control Group Design)

ตาราง 3 แบบแผนการวิจัย

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X ₁	T ₂

โดยกำหนดให้

T₁ แทน การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

X₂ แทน การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

T₂ แทน การทดสอบหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน และแบบประเมินความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เอกสาร หนังสือภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนำวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ศึกษารายละเอียดการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

1.3 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานของชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน โดยจัดกิจกรรมเป็นไปตามรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเสนอผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือจำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านการวิจัย เพื่อประเมินคุณภาพของแผนกิจกรรมเสริมหลักสูตร ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบดังนี้

- 5 หมายถึง องค์กรประกอบแผนมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง องค์กรประกอบแผนมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง องค์กรประกอบแผนมีความสอดคล้องอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง องค์กรประกอบแผนมีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง องค์กรประกอบแผนมีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลผลระดับคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมเสริมสูตร ดังนี้
 คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 แปลความว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด
 คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 แปลความว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก
 คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 แปลความว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับปานกลาง
 คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 แปลความว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อย
 คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 แปลความว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ระดับคุณภาพความเหมาะสม ที่ยอมรับว่าแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ได้ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรทั้ง 4 แผน อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.89 (ภาคผนวก ง) และมีข้อเสนอแนะ ให้ปรับการเขียนในขั้นตอนของการจัดกิจกรรมให้มีบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนอย่างชัดเจน ให้ปรับรูปแบบการใช้คำและโครงสร้างประโยคและปรับแบบทดสอบย่อย

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหัวเขา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องในการใช้ความเหมาะสมของกิจกรรมกับเวลาที่กำหนดแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมเสริมสูตร โดยผู้วิจัยได้ปรับแก้เรื่องเวลาให้มีความกระชับขึ้น ปรับแก้แบบทดสอบย่อยและใบความรู้ก่อนนำไปทดลองจริง

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ไปใช้ในการวิจัย

ตาราง 4 รายละเอียดแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	ชื่อเกม	เวลา (ชั่วโมง)
มหัศจรรย์หัวเขา	Place around me	Snakes and ladders Game	3
(Amazing Huakao)	The way back into Songkhla	Snakes and ladders Game	3
	My Local food	Bingo Game	3
	My jobs	Matching Game	3
รวม			12

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษจากเอกสาร และตำราเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้แต่ละเนื้อหา กำหนดจำนวนข้อสอบในแต่ละเนื้อหา

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ใช้จริง จำนวน 20 ข้อ ตามสัดส่วนจำนวนข้อสอบที่กำหนด

ตาราง 5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ผลการเรียนรู้	Place around me		The way back into Songkhla		My Local food		My jobs		รวม	
	สร้าง	คัดเลือก	สร้าง	คัดเลือก	สร้าง	คัดเลือก	สร้าง	คัดเลือก	สร้าง	คัดเลือก
1. สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้	4	2	4	2	4	2	4	3	16	10
2. ตอบคำถามจากการฟังเรื่องที่เรียนได้	3	2	4	2	4	1	4	1	17	7
3. สามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้	3	1	2	1	2	2	2	1	7	3
รวม	10	5	10	5	10	5	10	5	40	20

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นทั้งหมด 40 ข้อ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบรายข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2558: 268-269)

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

2.5 วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยข้อสอบแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ข้อคำถามในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า 0.66-1.00 (ดังภาคผนวก ง)

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้วิจัยได้ปรับแก้เรื่องการใช้ภาษาให้เข้าใจง่ายเพื่อความเหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านหัวเขา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพโดยตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ โดยค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลจากการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.57-0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.45 (ภาคผนวก ง)

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 40 มาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้การหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.86

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ ที่ได้หาคุณภาพเรียบร้อยแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ และวิธีการสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทแบบประเมินจากเอกสาร หนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดนิยามความพึงพอใจเพื่อใช้เป็นกรอบในการกำหนดรายการแบบประเมินและออกแบบโครงสร้างแบบประเมินตามชนิดของแบบประเมินความพึงพอใจที่เลือกใช้

3.3 กำหนดรายการประเมิน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล และสร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามโครงสร้างของแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนการประเมินผลดังนี้

3	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายค่าคะแนนความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34 - 3.00 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.68 - 2.33 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.67 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ

3.5 คำนวณค่า IOC (Index of Item Congruency) ของรายการสอบถามรายข้อแล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่าเป็นข้อคำถามที่มีความสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

+1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

-1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

3.6 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าเป็นข้อคำถามที่มีความสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ข้อคำถามในแบบประเมินมีค่า 1.00 ทุกข้อ (ดังภาคผนวก ง)

3.7 ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านหัวเขา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.8 นำผลทดลองที่ได้ไปวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) จากผลการวิเคราะห์พบว่าแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3.9 จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจให้เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล กับนักเรียนต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอ สิงหนคร จังหวัด สงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวนนักเรียน 30 คน โดยใช้รูปแบบวิจัยแบบ One group pretest-posttest design มีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อน และหลังการทดลอง โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 45 นาที
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. ทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 45 นาที
4. ดำเนินการให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

1) หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมใช้แบบประมาณค่า 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert scale)

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1) หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

- 2) หาค่าความยากง่าย (Difficulty)
- 3) หาค่าอำนาจจำแนก (Reliability)
- 4) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

KR-20 (Kuder-Richardson)

1.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

- 1) หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
- 2) หาค่าความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient)
- 3) เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลความพึงพอใจ

เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายค่าคะแนนความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น

3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34 – 3.00 หมายถึง พึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.68 – 2.33 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.67 หมายถึง พึงพอใจน้อย

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยใช้สถิติทดสอบแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent sample)

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ (ร้อยละ 70) โดยใช้สถิติการทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (t-test for one sample)

2.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้เสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สัญลักษณ์ ดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (t-test)
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน มีผลวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏผลดังตาราง 6

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน (n = 30)

ผลการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	ก่อนจัด		หลังจัด		t
		กิจกรรมเสริม		กิจกรรมเสริม		
		สูตร		สูตร		
		$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD	
1. สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้	9	3.53	1.25	7.31	1.34	16.87**
2. ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้	6	2.24	1.14	4.93	0.91	13.60**
3. สามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้	5	2.00	0.98	3.93	0.91	10.10**
รวม	20	7.77	2.06	16.17	1.95	23.50**

**มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

จากตาราง 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.77 และคะแนนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.53$) ข้อตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.24$) และข้อสามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 2$)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 มีผลวิเคราะห์ข้อมูล ดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบผลฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ($n = 30$)

ผลการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	หลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร			t
		$\bar{X}$	SD	เกณฑ์ร้อยละ 70	
1. สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้	9	7.31	1.34	6.30	6.93**
2. ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้	6	4.93	0.91	4.20	6.44**
3. สามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้	5	3.93	0.91	3.50	6.44**
รวม	20	16.17	1.95	14.00	6.09**

**มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

จากตาราง 7 พบว่า ผลฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 7.31$) ข้อตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.93$) และข้อสามารถใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานได้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 3.93$)

3. ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ดังตาราง 8

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ($n = 30$)

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	SD	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความน่าสนใจ	2.67	0.22	มาก
2. เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน	2.47	0.52	มาก
3. เนื้อหาช่วยให้นักเรียนรู้จักชุมชนมากขึ้น	2.50	0.52	มาก
เฉลี่ย	2.54	0.66	มาก

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	SD	ระดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
4. นักเรียนพอใจต่อการเรียนที่มีการทำงานเป็นกลุ่ม	2.77	0.56	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	2.57	0.42	มาก
เฉลี่ย	2.67	0.60	มาก
ด้านสื่อการสอน			
6. เกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน	2.83	0.21	มาก
7. สื่อการเรียนมีความเหมาะสมกับนักเรียน	2.57	0.38	มาก
8. เกมกระดานช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	2.63	0.30	มาก
เฉลี่ย	2.68	0.56	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
9. ครูให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้	2.60	0.51	มาก
10. ครูประเมินโดยการให้นักเรียนทำกิจกรรมกับเพื่อนและรายงานหน้าชั้นเรียน	2.77	0.18	มาก
เฉลี่ย	2.68	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	2.64	0.60	มาก

จากตาราง 8 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานโดยรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผลโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานอยู่ในระดับมากทุกด้านโดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านสื่อการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.68 ด้านการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.68 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67 และด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านสื่อการสอนข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ เนื้อหา มีความเหมาะสมกับนักเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.47

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอสองขัน จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน โดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้การจัดการกิจกรรมเสริมหลักสูตรเรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน จำนวน 4 แผน 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t - test แบบ Dependent Sample แปลผลเปรียบเทียบกับเกณฑ์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน พบว่า คะแนนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อน การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัด กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.64, SD = 0.60

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน พบว่า คะแนนหลังการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และผลฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและให้นักเรียนได้แสดงออก ได้ฝึกปฏิบัติ จึงเกิดการเรียนรู้เป็นทีม ทำให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกมกระดาน จึงส่งผลให้ผลฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ในขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหาเป็นขั้นที่ครูผู้สอนเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน แจกสารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นต้น ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถ ครูชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งระหว่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย เป็นขั้นที่ครูทำการสอบย่อยนักเรียนโดยนักเรียนต่างคนต่างทำเพื่อประเมินความรู้นักเรียนได้มา ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นคิดคะแนนพัฒนาการของนักเรียน และขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย เป็นขั้นตอนที่ครูสรุปบทเรียนกับนักเรียน จัดอันดับคะแนนกลุ่มและชี้แจงข้อควรปรับปรุงในแต่ละกลุ่ม มอบรางวัลและชื่นชมกับกลุ่มที่ทำคะแนนได้ดี อีกทั้งยังกล่าวชื่นชมและให้กำลังใจกับกลุ่มที่ต้องปรับปรุงคะแนน ในขั้นตอนนี้จะส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำคะแนน ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของครูผู้สอน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนักเรียนได้เรียนรู้และฝึกการทำงานกลุ่ม แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันภายในกลุ่มผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานซึ่งสอดคล้องกับสัทวีย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 170-171) สรุปไว้ว่าการเรียนรู้แบบเอส ที เอ ดี เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกัน กลุ่มละ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้เนื้อหาสาระที่ครูเตรียมให้แล้วทำการทดลองความรู้คะแนนที่ได้

จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำเอามารวมกัน เป็นคะแนนรวมของกลุ่ม ครูจะต้องใช้เทคนิคในการเสริมแรง เช่น ดังนั้น สมาชิกในกลุ่มจะมีเป้าหมายร่วมกันคือการปฏิบัติงานให้เสร็จ เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม จากขั้นตอนดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ และครูใช้สื่อเกมกระดานช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกมกระดาน นอกจากนี้ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2555: 45) ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้กับนักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้มาใช้ในการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่เก่งในแต่ละกลุ่มนั้นได้รับการพัฒนาความรู้ ผักผ่อนตนเอง ทบทวนความรู้ในบทเรียน และจากการที่ต้องทบทวน สรุปความรู้และถ่ายทอดให้สมาชิกคนที่อ่อนได้เข้าใจบทเรียนนั้นส่งผลให้ทั้งนักเรียนที่เก่ง และอ่อนได้แสดงบทบาทหน้าที่ของตนเองในกลุ่ม ได้แสดงความคิดเห็น ได้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างผลงานของกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนอ่อนนั้นมีความกระตือรือร้นในการเรียนและร่วมกิจกรรม จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนด นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความเพียรพยายามในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ในการเล่นเกมนักเรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ โดยมีโอกาสนำภาษาไปใช้ในการเล่นเกมกระดาน สอดคล้องกับคำกล่าวของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558: 162) ที่กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกม และยังช่วยทบทวนบทเรียน และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของสุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2552: 97) การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้เกมกระดานสามารถเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน ช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตัวเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน และเกมกระดานช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกมกระดาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Karlee (2011: 89-91) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาอังกฤษทำให้การสอนศัพท์ง่ายและสนุกด้วย และได้กล่าวอีกว่าการเรียนคำศัพท์ใหม่ ๆ นั้นถือเป็นการนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ ซึ่งจะทำให้นักเรียนเข้าใจโดยที่ง่ายและสนุกพวกเขาและการท่องเป็นหัวใจสำคัญ เพราะแน่นอนทุกคนต่างรู้ว่า ยิ่งได้ยิน ได้พูด ได้ทำอะไรก็ตาม มันยิ่งซึมเข้าสมองได้เท่านั้น อย่างไรก็ตามการท่องในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการท่องแบบเก่า ๆ ที่นั่งอยู่ที่เดิมแล้วก็พูดแบบเดิมซ้ำๆ แต่หมายถึงบางสิ่งที่สนุกมากกว่านั้น ในครั้งแรกที่เริ่มสอนศัพท์ใหม่ ๆ กับนักเรียน ลองเอาการ์ดคำศัพท์ขึ้นหรือเลื่อนไหว่วัตถุที่เกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ไปมาลองถามเขาและให้พูดศัพท์นั้นซ้ำ มันจะทำให้เขาจำได้ ต่อมาลองใช้แบบฝึกใหม่โดยใช้ศัพท์คำเดิมอาจเป็นการร้องเพลงหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต่างไป วิธีการที่กล่าวมานี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟังได้พูด คำศัพท์เดิมซ้ำ ๆ แต่ยังช่วยให้พวกเขาสนใจเรียนและมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย

ฉะนั้น การเพิ่มสีสันความหลากหลายในการสอนคำศัพท์แบบท่องนั้นจะสามารถเพิ่มความเร็วในการเรียนรู้และจดจำของเด็ก ๆ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564: 87) ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรองกาญจน์ มูลโธสง (2563: 85) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64$, $SD = 0.60$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{X} = 2.68$, $SD = 0.56$) รองลงมาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 2.67$, $SD = 0.60$) ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 2.64$, $SD = 0.60$) และด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 2.54$, $SD = 0.66$) ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการทำงานกลุ่มมีการปรึกษาหารือ พูดคุย ซักถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ก่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีและมีเกมกระดานมาร่วมในกิจกรรมเสริมสูตรทำให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถเข้าใจได้ง่ายและการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน สามารถทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น เนื่องจากเกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับ เดิมศักดิ์ คทวนิช (2546: 151) ที่ได้กล่าวไว้ สรุปได้ว่าความพึงพอใจเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้งานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้สิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จโดยตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความสัมพันธ์บางอย่างระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมตอบสนอง กล่าวคือ เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้นร่างกายจะเกิดความพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลากหลายรูปแบบ ซึ่งบุคคลในที่นี้คือนักเรียนจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้นเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งประสบการณ์จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์และเกิดแรงจูงใจสู่เป้าหมาย เมื่อถึงเป้าหมายแล้วจะเกิดความพึงพอใจ เมื่อนักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการของร่างกายและจิตใจจนเป็นที่พึงพอใจแล้วจะเกิดความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจเพื่อสนองความต้องการสิ่งใหม่เพิ่มขึ้นไม่ซ้ำสิ่งเดิม อันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน มีการเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ชนะ จึงทำให้นักเรียนต้องร่วมมือและ

ช่วยเหลือกันอย่างเต็มที่ นักเรียนจึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรนนท์ ภูษะโมรินทร์ (2558: 78-79) เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาธวี กันทะสอน (2564: 89-90) เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.56/82.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 82.8 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เห็นว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป จึงนำเสนอข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ในขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ซึ่งเป็นขั้นที่นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจะต้องอธิบายและชี้แจงข้อควรปฏิบัติในการทำงานร่วมกัน ชี้แจงบทบาทของนักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มอย่างละเอียด เพื่อให้ นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข และในขั้นตอนนี้ดังกล่าวเป็นขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน ครูควรใส่ใจและระมัดระวัง รวมถึงคอยชี้แนะแนวทางในการลงมือปฏิบัติ เนื่องจากเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อาจมีการเล่นตามช่วงวัยจึงส่งผลให้การทำกิจกรรมอาจไม่ทันกับเวลาที่กำหนด

1.2 การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ในขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย ซึ่งเป็นขั้นตอนหลังทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรเสร็จสิ้นลง จะมีกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดและคะแนนต่ำสุดในแต่ละกลุ่มการแข่งขัน ซึ่งอาจทำให้

นักเรียนเสียใจ เสียความรู้สึก ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรหาวิธีการแก้ไขโดยการให้กำลังใจ ให้คำชมทุกกลุ่มและจะต้องสอนให้นักเรียนรู้จักการยอมรับความจริง และพยายามฝึกฝนเองทุกครั้งเมื่อทำกิจกรรมเสร็จ เพื่อกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนร่วมมือกันและตั้งใจทำกิจกรรมใหม่เพื่อให้ได้คะแนนมากกว่าเดิม

1.3 ในการสร้างเกมกระดาน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย โดยเฉพาะเกมกระดานประเภทออนไลน์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเสรี

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้เป็นกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think Pair Share) เป็นต้น ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น

2.3 ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานโดยใช้เนื้อหา เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา (Amazing Huakao) ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยใช้เนื้อหาอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หรือระดับชั้นอื่น ๆ

2.4 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ควรพัฒนาตัวแปรตามอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เป็นต้น

2.5 ควรนำกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ไปทดลองใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น

2.6 ควรนำกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา มาใช้ในหน่วยการเรียนรู้ ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2557). **หลักสูตรฝึกอบรมเทคนิคการวัดและประเมินผลระดับชั้นเรียน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2551). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรองกาญจน์ มูลไธสง. (2564). “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.” **วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร**, 6(1), 138-149.
- กองการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม. (2566). **แหล่งศิลปกรรมควอรักษ์** (online). <https://tis.dasta.or.th/stisdasta/attraction/5531>, 8 กันยายน 2566
- กองวิจัยทางการศึกษา. (2542). **ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียน การสอน**. กรุงเทพมหานคร: ครูสภาลาดพร้าว.
- จิตตินันท์ นันทไพบูลย์. (2551). **จิตวิทยาการบริการ**. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- จิรนนท์ กุญชะโมรินทร์. (2558). **การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงและ เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบ เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จรัส จันทะ. (2561). **การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต. สาขาวิชาวิทยาการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ใจจริง บุญเรืองรอด. (2541). **กิจกรรมร่วมหลักสูตร**. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายเอกสารตำรา สถาบันราชภัฏสวนดุสิต
- ชวาล แพรัตกุล. (2552). **เทคนิคการวัดผล**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- โชติกา ภาษีผล (2554). **การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร: คณะจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). **การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2546). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ถวิล ธราโภชน. (2546). **จิตวิทยาสังคม**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- _____. (2551). **รูปแบบการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- _____. (2563). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรศักดิ์ อัครบวร. (2545). **กิจกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น: เพื่อทรัพยากรมนุษย์และสังคมแห่งการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ก.กมลพิมพ์ (1996) จำกัด.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) . **การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรรณรัตน์ เจริญธรรมสาร (2540). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ไพโรจน์ คเชนทร์ . (2556). **การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** (online).
<http://wattoongpel.com/Sarawichkarn/wichakarn/1-10>, 5 มกราคม 2565
- ไพศาล วรคำ. (2558). **การวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 7. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- ไพศาล หวังพานิช. 2523. **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2552). **การวิจัยสำหรับครู**. กรุงเทพมหานคร: สุริยาสาสน.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). **ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Theories and development instructional model)**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เอสพี นวัตกรรมไทยแฟคตอรี.
- ประกอบ ประพันธ์วิทยา. (2542). **ทักษะการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์เอกสารตำราสถาบันราชภัฏพระนคร.
- ประเสริฐ ธรรมโฆหาร. (2542). **การศึกษาวิชาหลักสูตรและการจัดการมัธยมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- มาธวี กันทะสอน. (2564). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยอุตรดิตถ์.
- ยุทธ ไกยวรรณ. (2550). **หลักการทำวิจัยและการทำวิทยานิพนธ์**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริม กรุงเทพมหานคร.
- โยธิน แสงดี. (2551). **การวิจัยเชิงคุณภาพ**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. (2551). **เทคนิคการสอน**. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

- โรงเรียนบ้านหัวเขา. (2564). รายงานการพัฒนาคณาภพการศึกษาประจำปีของสถานศึกษา
ปีการศึกษา 2564. สงขลา. (เอกสารอัดสำเนา)
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). “การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย.”
วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ, 15(2), 117-132
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2553). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 11
 กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วรภรณ์ สุวรรณโณ. (2566). คุณครูประจำโรงเรียนบ้านหัวเขา. สัมภาษณ์. 17 สิงหาคม 2566
- วอิสรา รุ่งอภิญา. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของประโยค ของนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึก. วิทยานิพนธ์
 ปริญญาตรี ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชา การสอนภาษาไทย
 มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2551). **การพัฒนาการเรียนการสอน**. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัย
 มหาสารคาม.
- _____. (2555). **นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้**. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน. คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยสารคาม.
- วัฒนาพร กระจับทุกข์. (2543). **แผนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
 วัฒนาพานิช จำกัด.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). **รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ
 ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2561** (online).
<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>,
 17 มกราคม 2566.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2556). **การวัดผลการศึกษา**. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมศักดิ์ คงเที่ยง และอัญชลี โพธิ์ทอง. (2543). **เอกสารการบรรยายกระบวนการวิชา EA 733
 การบริหารบุคคลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). **จักรวาลกระดานเดียว**. กรุงเทพมหานคร: แชลมอน.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2558). **การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่
 21**. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพรินต์
- สุภาพ วาดเขียน. (2525). **มาตรฐานและประเมินผลพฤติกรรม**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2553). **กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์

- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). **การจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ**. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- สุวิมล เขียวแก้ว. (2540). **การสอนวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา**. ปัตตานี : ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). **แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อัจฉรา สุขารมณ. (2542). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Aslan, B. (2021). "The Effect of Cooperative Learning on EFL Learners' Success of Reading Comprehension: An Experimental Study Implementing Slavin's STAD Method." **TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology**, 20(4), 90-100.
- Ertl, B., Kopp, B., and Mandl, H. (2005). Effects of an individual's prior knowledge on collaborative knowledge construction and individual learning outcomes in videoconferencing. **Paper presented at the computer support for collaborative learning**. Taipei, Taiwan
- Gardner, H. (2006). **Five Minds for the future**. Boston: Harvard Business School
- Johnson, D.W. and Johnson, F.P. (2003). **Joining Together: Group Theory and Group Skill**. Boston: Pearson Allyn and Bacon.
- Harmer, J. (2007). **How to teach English**. England: Peason Education Limited.
- Hinebaugh, J.P. (2009). **A Board Game Education**. New York: R&L Education.
- Karlee, D. (2011). Teaching Vocabulary. **English Language Games Make Teaching Vocabulary Fun and Easy** (Online). <http://ezinearticles.com/?English-Language-Games-Make-Teaching-Vocabulary-Fun-and-Easy!&id=>, January 21,2023.
- Launius, R. (2005). **Arkham Horror**. Roseville, MN: Fantasy Flight Games.
- Mahoney, J. (2005). **After-school program participation and the development of child obesity and peer acceptance** (Online). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16026498/>, September 15,2023
- Maslow, A. (1970). **Motivation and Personality**. New York: Harper and Row.
- Maynard, W. (1975). **Responding to Social Change**. Pensylvania: Dowden Hutchision & Press.

- McClelland, D. C. (1975). **Business drive and national achievement**. New York: D. Van Nostrand.
- Meara, P. (2002). **An alternative to multiple choice vocabulary tests**. Language Testing.
- Nation, I. (2012). **Learning vocabulary in another language**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roland, W. (2010). **Greek Board games** (Online).
<https://healthy.uwaterloo.ca/museum/Archives/Austin/index/html>, January 8, 2023.
- Schmitt, N. (2010). **Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual**. New York: Palgrave Macmillan.
- Silverman, D. (2013). **Instant Raspberry Pi Gaming: Your Guide to Gaming on the Raspberry Pi, From Classic Arcade Games to Modern 3D Adventures**. Birmingham Packt Publishing.
- Silverman, D. (2013). **How to learn board game design and development**. Massachusetts: McGraw - Hill.
- Skinner. (2007). **Skinner's Behavioral Theory**. USA: Indiana University.
- Slavin, Robert E. (1987). Cooperative learning and cooperative schools. **Educational Leadership**. 45, 7-13.
- ____ (1978). "Cooperative Learning." **Journal of Research and Development in Educational**. 50(2), 315-342
- Yen-Hui, W. (2010). "Using Communicative Language Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools." **Journal of Engineering Technology and Education**. 7(1), 126-142



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพเก้า ณ พัทลุง ตำแหน่ง อาจารย์
 สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยทักษิณ
 สาขาที่เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล
2. นางคานิ่ง เด่นดวง ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ
 สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยทักษิณ
 สาขาที่เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตร
3. นางยามีลา ปาสะกุล ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนนราสิกขาลัย นราธิวาส
 สาขาที่เชี่ยวชาญ ด้านภาษาอังกฤษ





ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๖๙๕



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวนิชอร พันธ์เย็น รหัส ๖๔๓๐๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคปกติ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์/คณค่วาอิสระ ดังนี้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
๒. อาจารย์ ดร.อรุณรัตน์ ปานรอด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาคนดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรุตพงศ์ ภูวพัชรานนท์)
คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๙๘ ๑๖๕๐

โทรสาร ๐ ๗๔๒๖ ๐๒๖๗

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@skru.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ นางสาวนิชอรุณี บินหะยีนิยิ รหัส ๖๔M๑๙๑๒๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคปกติ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา” นั้น ข้าพเจ้า ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และขอแจ้งว่า

- ☐ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....



(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง)

ตำแหน่ง อาจารย์

หน่วยงาน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา

ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๖๙๖



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์คำนิง เด่นดวง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

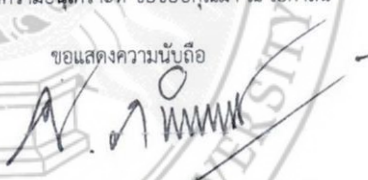
ด้วย นางสาวนิชพักร บินทะยิณีย์ รหัส ๖๔M๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคปกติ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์/คณควาอิสระ ดังนี้

- | | |
|--|---------------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศรี ชูรักษ์ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. อาจารย์ ดร.อรุณรัตน์ ปานรอด | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาคนดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภดิพงษ์ ภูวธีรารานนท์)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๙๘ ๑๖๕๐

โทรสาร ๐ ๗๔๒๖ ๐๒๖๗

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@skru.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า นางค่านิ่ง เตนดวง เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ นางสาวนิตพร บินทะยิณี รหัส ๖๔M๑๔๒๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ที ร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา” นั้น ข้าพเจ้าทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และขอแจ้งว่า

- ☒ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ).....

(นางค่านิ่ง เตนดวง)

ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ

หน่วยงาน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๖๓๙



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณยามีลา ปาละกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวนิชพักร บินะยีนีอิ รหัส ๖๔14๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคปกติ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที ดี เติร์วกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์/คณบดีว่าอิสระ ดังนี้

- | | |
|--|---------------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิทย์ ฐิรักษา | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. อาจารย์ ดร.สุรารัตน์ ปาจนรอด | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตพงศ์ ภู่วิชาวรรณ)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๘๘ ๑๖๕๐

โทรสาร ๐ ๗๔๖๖ ๐๖๖๗

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@sku.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า นางยามีลา ปาละกุล เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ นางสาวนิตพัทธ์ นินทะยิทธิ รหัส บัณฑิต ๒๕1๑๑๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคปกติ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทบทวนวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอสที เอ ดี ร่วมกับบทละครตอนที่มีข้อสงสัยต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหัวเขา" นั้น ข้าพเจ้าทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และขอแจ้งว่า

- ☒ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ)

(นางยามีลา ปาละกุล)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
หน่วยงาน โรงเรียนนาสิกขาลัย จังหวัดนราธิวาส



ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คู่มือกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา “Amazing Huakao” เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยครูจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในสาระการเรียนรู้ ท้องถิ่น กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ดำเนินกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

รู้และเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับเนื้อหาท้องถิ่น เช่น สถานที่ต่าง ๆ สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ อาหาร และอาชีพต่าง ๆ และนักเรียนสามารถให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในชุมชน ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทราบถึงความเป็นมาท้องถิ่นของตนเอง อีกทั้งยังทำให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีผลต่อการดำรงชีวิต

2. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้

- นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้
- นักเรียนสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง

ด้านทักษะ/กระบวนการ

- นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถถาม-ตอบประโยคง่าย ๆ

ด้านคุณลักษณะ

- มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ
- มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 Place around me
- 3.2 The way back into Songkhla
- 3.3 My Local food
- 3.4 My jobs

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ใฝ่เรียนรู้
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) **ขั้นการนำเสนอเนื้อหา** ครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน แจ้งสาระการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นต้น

2) **ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน** ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบความสามารถ ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มว่านักเรียนต้องช่วยเหลือกัน เรียนร่วมกันและตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งระหว่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนจะสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ

3) **ขั้นการทดสอบย่อย** หลังจากที่นักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูก็ทำการทดสอบย่อยนักเรียนโดยนักเรียนต่างคนต่างทำเพื่อประเมินความรู้ที่นักเรียนได้มา

4) **ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา** คะแนนพัฒนาการของนักเรียนจะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนทำงานหนักขึ้น ในการทดสอบแต่ละครั้งครูจะมีคะแนนฐานซึ่งเป็นคะแนนต่ำสุดของนักเรียนในการทดสอบแต่ละครั้ง ซึ่งคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนพื้นฐาน (คะแนนต่ำสุดในการทดสอบ) กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ในการทดสอบย่อย ส่วนคะแนนของกลุ่ม ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกัน

5) **ขั้นการรับคำชมเชย** ประกาศคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ทราบพร้อมกับให้กับคำชมเชย หรือรางวัลกับกลุ่มที่มีพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) ใบงาน 1-2
- 2) แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1-4
- 3) เกมกระดาน ประกอบด้วย Snakes and ladders Games, Bingo Game, Matching Game

การวัดและการประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การ ประเมิน
ทักษะ (K) การอ่านออกเสียง สะกด คำศัพท์ได้	ประเมินการอ่านออก เสียง	แบบประเมินการอ่าน ออกเสียง	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ 70
ความรู้/กระบวนการ (P) ออกเสียงคำศัพท์ได้อย่าง ถูกต้อง	ประเมินความถูกต้อง ของการพูดและปฏิบัติ ตามคำสั่ง	แบบทดสอบย่อย	
คุณลักษณะ (A) - มีความรู้สึที่ดีต่อการใช้ ภาษาอังกฤษ - มีการวางแผนในการทำงาน กลุ่ม	- สังเกตการใช้การใช้ ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงานกลุ่ม	- แบบวัดพฤติกรรม ต่อการใช้ ภาษาอังกฤษ - แบบประเมินการ ทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ ดี/5 คะแนน ขึ้นไป

แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Amazing Huakao: Place around me

เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

รู้และเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่บริเวณชุมชน หมู่บ้านของตนเอง และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมในชุมชนท้องถิ่นของเรา ถ้าเราสามารถใช้อังกฤษในการสื่อสารได้ ย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีผลต่อการดำรงชีวิต

2. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณลักษณะ (A)
1) อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้	1) ออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง	1) มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ 2) มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม

3. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: a temple, a hospital, a house, a bank, a market, a restaurant, a mosque

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ใฝ่เรียนรู้
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- ใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

1) ครูแจ้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง Place around me ร่วมกับกระดานเกมให้นักเรียนเข้าใจ

2) ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ

3) ครูนำนักเรียนสนทนาเรื่องสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่ในหมู่บ้านและชุมชนของตนเอง

4) ครูเขียนคำศัพท์พร้อมคำแปลดังต่อไปนี้ลงบนกระดาน และครูออกเสียงทีละคำและสะกดคำนั้น ๆ

Temple	=	วัด	Hospital	=	โรงพยาบาล
House	=	บ้าน	Bank	=	ธนาคาร
Market	=	ตลาด	Restaurant	=	ร้านอาหาร
Mosque	=	มัสยิด			

5) คุณครูให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์พร้อม ๆ กัน และออกเสียงอย่างถูกต้อง ทำอย่างนี้ประมาณ 2 ครั้ง

6) คุณครูแบ่งกลุ่มใหญ่เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์ซ้ำ ๆ 4-5 รอบ

7) คุณครูให้นักเรียนจดคำศัพท์บนกระดานลงไปในสมุดของตนเอง และจับคู่มาอ่านคำศัพท์กับคุณครู

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน

8) คุณครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน คละความสามารถ คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

9) คุณครูแจกใบงานที่ 1 เมื่อนักเรียนได้รับใบงานแล้ว ให้นักเรียนอ่านคำชี้แจง โดยในใบงานกำหนดให้นักเรียนตัดกระดาษติดลงในสมุดของตนเอง และเขียนชื่อสถานที่ที่กำหนดให้ถูกต้อง

10) คุณครูนำเสนอโครงสร้างประโยค

A: Where are you?

B: I am at the school.

11) ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียง

12) คุณครูแจกใบความรู้ให้นักเรียนและให้นักเรียนฝึกถาม-ตอบกับคู่สนทนา รอบต่อไปคุณครูสุ่มให้นักเรียนออกไปนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยมีครูเดินไปให้คำปรึกษาและแนะนำ

ชั่วโมงที่ 3

13) ให้นักเรียนเล่นเกม Snakes and Ladders Game ใช้กลุ่มเดิม

วิธีการเล่น

13.1) ครูแจกแผ่นกระดานสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น

13.2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ และบัตรภาพ คุณครูสุ่มถามตอบไปเรื่อย ๆ เพื่อให้นักเรียนตอบคำศัพท์เดิม ๆ

13.3) ครูและนักเรียนร่วมกันเล่นกระดานเกมที่ครูจัดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย

14) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1 เรื่อง Place around me ใช้เวลา 10 นาที โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษาหารือ

ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

15) ครูและนักเรียนแต่ละคนร่วมกันตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบเป็นคะแนนรายบุคคลและนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนเป็นคะแนนฐานครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

16) ครูยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนและนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การกำหนดกลุ่มที่ได้รับรางวัลด้วยสแตมป์

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) ใบงานที่ 1
- 2) แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1
- 3) เกมกระดาน Snakes and Ladders Game

10. การวัดและการประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ทักษะ (K) การอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ได้	ประเมินการอ่านออกเสียง	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70
ความรู้/กระบวนการ (P) ออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง	ประเมินความถูกต้องของการพูดและปฏิบัติตามคำสั่ง	แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 1	
คุณลักษณะ (A) - มีความรู้สึที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ - มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม	- สังเกตการใช้การใช้ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงานกลุ่ม	- แบบวัดพฤติกรรมต่อการใช้ภาษาอังกฤษ - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพดี/5 คะแนนขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน	
ผลการจัดการเรียนรู้	
1. การประเมินด้านความรู้	
.....	
.....	
.....	
2. การประเมินด้านทักษะกระบวนการ	
.....	
.....	
.....	
3. การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	
.....	
.....	
.....	
ปัญหาในชั้นเรียน	
ปัญหาและอุปสรรค	
.....	
.....	
.....	
แนวทางการแก้ไข	
.....	
.....	
ข้อเสนอแนะจากหัวหน้ากลุ่มสาระ	
.....	
.....	
.....	

ชื่อ: _____

ใบงานที่ 1

PLACE AROUND ME

คำสั่ง: ให้นักเรียนตัดภาพและติดสมุด พร้อมเขียนชื่อคำศัพท์ให้ถูกต้อง

Temple

School

Hospital

Mosque

House

Bank



แบบทดสอบย่อย ครั้งที่ 1

เรื่อง PLACE AROUND ME

ชื่อนามสกุล.....ชั้น.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

Bank

Mosque

House

Temple

School

Hospital







ข้อคำถาม



แบบประเมินการอ่านออกเสียง

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน การอ่านออกเสียง

[illegible]

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ คะแนน ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
การอ่านออกเสียง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการออกเสียงตลอดการอ่านทั้งหมด	มีข้อบกพร่องเล็กน้อย ส่วนใหญ่สามารถอ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก มีบางส่วนที่ไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องมากส่วนใหญ่อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	2	4
การอ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้ถูกต้อง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้บ้าง สื่อสารได้พอสมควร	อ่านออกเสียงคำ/ประโยคไม่ถูกต้องแต่ยังสามารถสื่อสารได้	2	4
ความถูกต้องของคำศัพท์สำนวน และ ประโยค	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้ถูกต้องตลอดการอ่านออกเสียง	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้โดยมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้โดยมีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก	มีข้อบกพร่องในการอ่านคำศัพท์ ส่วนใหญ่อ่านไม่ถูกต้อง	2	4
รวม					6	12

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 8-9 หมายถึง ดี

คะแนน 6-7 หมายถึง พอใจ

คะแนน 5-0 หมายถึง ปรับปรุง

แบบวัดพฤติกรรมต่อการใช้ภาษาอังกฤษ

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. สังเกตการใช้ภาษาอังกฤษ

ที่	ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรมประเมิน						ผลการประเมิน
		อาสาทำงานในการร่วมกิจกรรม	กระตุ้นผู้ร่วมงานทำงานให้เสร็จตามกำหนด	กล้าถาม-ตอบกับภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ	ปฏิบัติตามกฎระเบียบโรงเรียน	ช่วยทำงานกับผู้อื่นด้วยความพอใจ	ขอโทษเมื่อทำผิด	

หมายเหตุ

1. ให้ผู้สังเกตพิจารณาจากรายงานพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละระดับแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการพฤติกรรมที่นักเรียนผ่าน
2. นักเรียนผ่านรายการพฤติกรรมทุกรายการถือว่าผ่าน

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความร่วมมือ	แสดง ความ คิดเห็น	ความ รับผิดชอบ	รวม คะแนน
		4	3	3	10

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
	4	3	2	1		
ความร่วมมือในการทำงาน	วางแผนร่วมกัน	ส่วนใหญ่ร่วมวางแผน	วางแผนร่วมกัน	บางคนร่วมวางแผนไม่	2	4
	ยอมรับข้อตกลงของกลุ่ม ทำตามขั้นตอน	ยอมรับข้อตกลง ทำตามขั้นตอน	น้อยไม่ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม		
	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม				
การแสดงความคิดเห็น		สมาชิกภายในกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกส่วนใหญ่ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น	1.5	3
ความรับผิดชอบ		สมาชิกทุกคนที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์	สมาชิกบางคนไม่ทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายงานไม่เสร็จตามเวลา	1.5	3
รวม					5	10

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 8-10 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 5-7 หมายถึง ดี

คะแนน 4-3 หมายถึง พอใจ

คะแนน 2-0 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Amazing Huakao: The way back into Songkhla เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

รู้และเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่อยู่ในบริเวณชุมชน หมู่บ้านของตนเอง และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้น ๆ ได้ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ย่อมมีประโยชน์ต่อผู้ศึกษา ซึ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์นั้นจะให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและทราบถึงความเป็นมาท้องถิ่นของตนเอง และสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีผลต่อการดำรงชีวิต

2. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณลักษณะ (A)
1) อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้	1) ออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง	1) มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ 2) มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม

3. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: Lob Suea Pavilion, Chao Nakorn Temple, Suwankhiri Temple, The fort of Meaung Songkhla, Tiger, Pavilion, Shoot, Mountain, Hill

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ใฝ่เรียนรู้
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- ใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับ เกมกระดาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

1) ครูแจ้งการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง The way back into Songkhla ร่วมกับกระดาน เกม ให้นักเรียนเข้าใจ

2) ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ

3) ครูให้นักเรียนสนทนาและอธิบายถึงความสำคัญของสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่บริเวณชุมชนและเล่าประวัติความเป็นมา ความสำคัญของแต่ละสถานที่ทางประวัติศาสตร์

4) ครูเขียนคำศัพท์พร้อมคำแปลดังต่อไปนี้ลงบนกระดาน และครูออกเสียงทีละคำและสะกดคำนั้น ๆ

Lob Suea Pavilion	=	ศาลาหลบเสือ	Suwankhiri Temple	=	วัดสุวรรณคีรี
The fort of Meaung Songkhla	=	กำแพงเมืองสงขลา	Chao Nakorn Temple	=	วัดเจ้านคร
Tiger	=	เสือ	Pavilion	=	ศาลา
Shoot	=	ยิง	Mountain	=	ภูเขา

5) คุณครูให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์พร้อม ๆ กัน โดยฝึกอ่านซ้ำ ๆ เริ่มจากกลุ่มใหญ่ไปยังกลุ่มเล็ก พร้อมทั้งคุณครูให้คำแนะนำ

6) คุณครูให้นักเรียนจดคำศัพท์บนกระดานลงในสมุดของตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน

7) ให้นักเรียนเล่นเกมโดยใช้เกม “Against time” ครูกำหนดชุดคำศัพท์ที่จะให้นักเรียนตอบให้ทันภายในเวลา 5 วินาที โดยต้องไม่ซ้ำกับเพื่อน โดยกลุ่มคำจะเกี่ยวข้องกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์ รอบต่อไปเปลี่ยนคน เปลี่ยนบัตรคำศัพท์และบัตรภาพ ทำเช่นเดียวกันจนนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ครบตามที่ครูกำหนด จากนั้นคุณครูแจกใบงานที่ 2 เพื่อทบทวนบทเรียน

8) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน คละความสามารถ คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

9) คุณครูนำเสนอโครงสร้างประโยค

A: Where is it?

B: It is a Lob Suea Pavilion.

10) ให้นักเรียนฝึกอ่านตามครู และฝึกถามตอบซ้ำ ๆ เริ่มจากกลุ่มใหญ่ไปยังกลุ่มเล็ก

11) ให้นักเรียนทำใบความรู้และให้แต่ละกลุ่มฝึกถาม-ตอบกับคู่สนทนา โดยมีครูเดินไปให้คำปรึกษาและแนะนำ

ชั่วโมงที่ 3

12) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมานำเสนอบทสนทนาหน้าชั้นเรียน

13) ให้นักเรียนเล่นเกม Snakes and Ladders Game ใช้กลุ่มเดิม
วิธีการเล่น

13.1) ครูแจกแผ่นกระดานสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น

13.2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือบัตรภาพ

13.3) ครูและนักเรียนร่วมกันเล่นกระดานเกมที่ครูจัดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย

14) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2 เรื่อง The way back into Songkhla ใช้เวลา 15 นาที โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษาหารือ

ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

15) ครูและนักเรียนแต่ละคนร่วมกันตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาปรับเป็นคะแนนรายบุคคลและนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนไปรวมกับคะแนนฐานเดิมและเฉลี่ยเป็นคะแนนฐานครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

16) ครูยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การกำหนดกลุ่มที่ได้รับรางวัลด้วยสแตมป์ดาว

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1) ใบงานที่ 2

2) แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2

2) เกมกระดาน Snakes and Ladders Game

10. การวัดและการประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การ ประเมิน
ทักษะ (K) การอ่านออกเสียง สะกด คำศัพท์ได้	ประเมินการอ่านออก เสียง	แบบประเมินการอ่าน ออกเสียง	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน ร้อยละ 70
ความรู้/กระบวนการ (P) ออกเสียงคำศัพท์ได้ อย่างถูกต้อง	ประเมินความถูกต้อง ของการพูดและปฏิบัติ ตามคำสั่ง	แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 2	
คุณลักษณะ (A) - มีความรู้สึกที่ดีต่อการ ใช้ภาษาอังกฤษ - มีการวางแผนในการ ทำงานกลุ่ม	- สังเกตการใช้การใช้ ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงาน กลุ่ม	- แบบวัดพฤติกรรมต่อ การใช้ภาษาอังกฤษ - แบบประเมินการทำงาน กลุ่ม	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน ระดับ คุณภาพดี / 5 คะแนน ขึ้นไป

ชื่อ: _____

ใบงานที่ 2

THE WAY BACK INTO SONGKHLA

คำสั่ง: ให้นักเรียนเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง พร้อมระบายสีให้สวยงาม



t _ _ _ _



sh _ _ _



F _ _ t



T _ _ P _ _



M _ _ t _ _ _



P _ _ _ _ _ ion

แบบทดสอบย่อย ครั้งที่ 2



เรื่อง THE WAY BACK INTO SONGKHLA

ชื่อนามสกุล.....ชั้น.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำที่กำหนดให้และเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

Lob Suea
Pavilion

Chao Nakorn
Temple

Suwankhiri
Temple

The fort of
Meaung Songkhla

TIGER
PAVILION
SHOOT

FORT
SHOOT
TOP THE MOUNTAIN

SUWAN TOWER
TEMPLE
ON THE HILL

TEMPLE
HUAKAO
PATANI



The way back into Songkhla

ข้อคำถาม

Question 1

- 4- สถานที่ใดมีเกี่ยวข้องกับ Fort
- 8- Temple ที่นักเรียนรู้จักชื่ออะไรบ้าง

Question 2

- 1 - สถานที่ใดมีเกี่ยวข้องกับ Lion
- 19 - สถานที่ใดอยู่บน Mountain

Question 2

- 17 - สถานที่ใดมีเกี่ยวข้องกับ Shoot
- 23 - Temple อะไรอยู่บนเขา

แบบประเมินการอ่านออกเสียง

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน การอ่านออกเสียง

ที่	ชื่อ-นามสกุล	เกณฑ์การให้คะแนน													รวม (12)
		การอ่านออกเสียง				อ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา				ความถูกต้องของคำศัพท์ สำนวน และประโยค					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ คะแนน ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
การอ่านออกเสียง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการออกเสียงตลอดการอ่านทั้งหมด	มีข้อบกพร่องเล็กน้อย ส่วนใหญ่สามารถอ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก มีบางส่วนที่ไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องมากส่วนใหญ่อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	2	4
การอ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้ถูกต้อง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้บ้าง สื่อสารได้พอสมควร	อ่านออกเสียงคำ/ประโยคไม่ถูกต้องแต่ยังสามารถสื่อสารได้	2	4
ความถูกต้องของคำศัพท์สำนวน และ ประโยค	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้ถูกต้องตลอดการอ่านออกเสียง	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้ โดยมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้โดยมีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก	มีข้อบกพร่องในการอ่าน คำศัพท์ ส่วนใหญ่อ่านไม่ถูกต้อง	2	4
รวม					6	12

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 8-9 หมายถึง ดี

คะแนน 6-7 หมายถึง พอใจ

คะแนน 5-0 หมายถึง ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษ

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. สังเกตการใช้ภาษาอังกฤษ

ร.ร.	ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรมการประเมิน						ผลการประเมิน
		ออกเสียงหรืออ่านคำในภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใช้คำหรือวลีที่ถูกต้องเหมาะสม	ใช้คำหรือวลีที่ถูกต้องเหมาะสม	ใช้คำหรือวลีที่ถูกต้องเหมาะสม	ใช้คำหรือวลีที่ถูกต้องเหมาะสม	ใช้คำหรือวลีที่ถูกต้องเหมาะสม	

หมายเหตุ

1. ให้ผู้สังเกตพิจารณาจากรายงานพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละระดับแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการพฤติกรรมที่นักเรียนผ่าน
2. นักเรียนผ่านรายการพฤติกรรมทุกรายการถือว่าผ่าน

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความร่วมมือ	การแสดง ความ คิดเห็น	ความ รับผิดชอบ	คะแนน รวม
		4	3	3	10

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
	4	3	2	1		
ความร่วมมือในการทำงาน	วางแผนร่วมกัน	ส่วนใหญ่ร่วมวางแผน	วางแผนร่วมกัน	บางคนร่วมวางแผนไม่	2	4
	ยอมรับข้อตกลงของกลุ่ม	ยอมรับข้อตกลง	ทำตามขั้นตอน	วางแผนไม่		
	ทำตามขั้นตอน	ทำตามขั้นตอน	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม		
	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม				
การแสดงความคิดเห็น		สมาชิกภายในกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกส่วนใหญ่ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น	1.5	3
ความรับผิดชอบ		สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกบางคนไม่ทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายงานไม่เสร็จตามเวลา	1.5	3
		รวม			5	10

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 8-10 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 5-7 หมายถึง ดี

คะแนน 4-3 หมายถึง พอใจ

คะแนน 2-0 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Amazing Huakao: My local food

เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ในชีวิตประจำวันเราต้องเกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวเรา ถ้าเราสามารถใช้อังกฤษในการสื่อสารได้ ย่อมเป็นการก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี และมีผลต่อการดำรงชีวิต

2. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณลักษณะ (A)
1) อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้	1) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้	1) มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ 2) มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม

3. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: khai khrop (ไข่ครอบ), duck egg, salt, water, eggshell

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ใฝ่เรียนรู้
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- ใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับ เกมกระดาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

- 1) ครูแจ้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง My local food ร่วมกับกระดานเกม ให้นักเรียนเข้าใจ
- 2) ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ
- 3) ครูให้นักเรียนสนทนาเรื่องอาหารพื้นเมืองที่นักเรียนรู้จัก และคุณครูแจ้งนักเรียนว่าวันนี้จะเรียนเกี่ยวกับวิธีการทำไข่ครอบ
- 4) ครูเขียนคำศัพท์พร้อมคำแปลดังต่อไปนี้ลงบนกระดาน และครูออกเสียงทีละคำและสะกดคำนั้น ๆ

Khai khrop	=	ไข่ครอบ	Chicken	=	ไก่
Duck	=	เป็ด	Duck egg	=	ไข่เป็ด
Egg	=	ไข่	Egg yolk	=	ไข่แดง
Egg white	=	ไข่ขาว	Eggshell	=	เปลือกไข่
Water	=	น้ำ	Salt	=	เกลือ

- 5) คุณครูให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์พร้อม ๆ กัน
- 6) คุณครูให้นักเรียนจดคำศัพท์ตามบนกระดานลงไป ในสมุดของตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน

- 7) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน คละความสามารถ คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 8) ให้นักเรียนเล่นเกมโดยใช้เกม “Matching in the row” ใช้บัตรคำและบัตรภาพ แจกบัตรคำและบัตรภาพอย่างละ 5 ใบ ให้นักเรียนอาสาสมัคร 10 คน ให้นักเรียนจับคู่บัตรคำและบัตรภาพ และบอกความหมายให้ถูกต้อง รอบต่อไปเปลี่ยนคน เปลี่ยนบัตรคำศัพท์และบัตรภาพ ทำเช่นเดียวกันจนนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ครบตามที่ครูกำหนด
- 9) คุณครูอธิบายถึงวิธีการทำไข่ครอบให้นักเรียนฟัง
- 10) ให้นักเรียนจดวิธีการทำไข่ครอบลงในสมุด

ชั่วโมงที่ 3

11) ให้นักเรียนเล่นเกม Bingo ใช้กลุ่มเดิม

วิธีการเล่น

- 11.1) ครูแจกแผ่นกระดานสำหรับการเล่นให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น
- 11.2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือบัตรภาพ
- 11.3) ครูและนักเรียนร่วมกันเล่นกระดานเกมที่ครูจัดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย

- 12) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3 เรื่อง My local food ใช้เวลา 10 นาที โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษาหรือหารือ

ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

13) ครูและนักเรียนแต่ละคนร่วมกันตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาปรับเป็นคะแนนรายบุคคลและนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนไปรวมกับคะแนนฐานเดิมและเฉลี่ยเป็นคะแนนฐานครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

14) ครูยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนและนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การกำหนดกลุ่มที่ได้รับรางวัลด้วยแสตมป์ดาว

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3
- 2) เกมกระดาน Bingo

10. การวัดและการประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ทักษะ (K) การอ่านออกเสียง สะกด คำศัพท์ได้	ประเมินการอ่านออกเสียง	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 70
ความรู้/กระบวนการ (P) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้	ประเมินความถูกต้องของการพูดและปฏิบัติตามคำสั่ง	แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 3	
คุณลักษณะ (A) - มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงานกลุ่ม - มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม	- สังเกตการใช้การใช้ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงานกลุ่ม	- แบบวัดพฤติกรรมต่อการใช้ภาษาอังกฤษ - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพดี / 5 คะแนน ขึ้นไป



แบบทดสอบย่อย ครั้งที่ 3

เรื่อง MY LOCAL FOOD 🍜

ชื่อ นามสกุล..... ชั้น.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เติมในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

Chicken

Egg yolk

Egg white

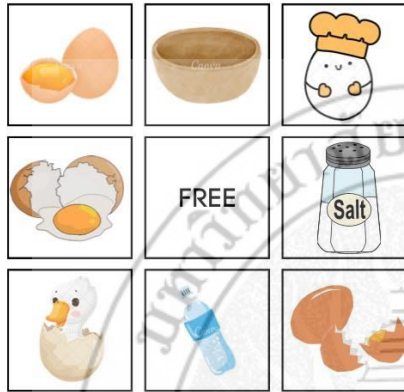
Salt

Egg



KHAI KHROP

Player 1 turns over a bingo card and reads the clue. The other players locate and cover it. The first player to cover all calls out BINGO!



KHAI KHROP

Player 1 turns over a bingo card and reads the clue. The other players locate and cover it. The first player to cover all calls out BINGO!



KHAI KHROP

Player 1 turns over a bingo card and reads the clue. The other players locate and cover it. The first player to cover all calls out BINGO!



KHAI KHROP

Player 1 turns over a bingo card and reads the clue. The other players locate and cover it. The first player to cover all calls out BINGO!



แบบประเมินการอ่านออกเสียง

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน การอ่านออกเสียง

[illegible]

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
		4	3	2	1		
การอ่านออกเสียง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการออกเสียงตลอดการอ่านทั้งหมด	มีข้อบกพร่องเล็กน้อย ส่วนใหญ่สามารถอ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก มีบางส่วนที่ไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องมากส่วนใหญ่อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง		2	4
การอ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้ถูกต้อง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้บางส่วน	อ่านออกเสียงคำ/ประโยคไม่ถูกต้องแต่ยังสามารถสื่อสารได้		2	4
ความถูกต้องของคำศัพท์สำนวน และ ประโยค	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้ถูกต้องตลอดการอ่านออกเสียง	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้ โดยมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	อ่านคำศัพท์ สำนวนและ ประโยคได้โดยมีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก	มีข้อบกพร่องในการอ่าน คำศัพท์ ส่วนใหญ่อ่านไม่ถูกต้อง		2	4
รวม						6	12

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 8-9 หมายถึง ดี

คะแนน 6-7 หมายถึง พอใจ

คะแนน 5-0 หมายถึง ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษ

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษ

[illegible]

หมายเหตุ

1. ให้ผู้สังเกตพิจารณาจากรายงานพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละระดับแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการพฤติกรรมที่นักเรียนผ่าน
2. นักเรียนผ่านรายการพฤติกรรมทุกรายการถือว่าผ่าน

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความร่วมมือ	การแสดงความ ความคิดเห็น	ความ รับผิดชอบ	คะแนน รวม
		4	3	3	10

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ความสำคัญ	คะแนนรวม
	4	3	2	1			
ความร่วมมือในการทำงาน	วางแผนร่วมกัน	ส่วนใหญ่ร่วมวางแผน	วางแผนร่วมกัน	บางคนร่วมวางแผนไม่	2	4	
	ยอมรับข้อตกลงของกลุ่ม	ยอมรับข้อตกลงทำตามขั้นตอน	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม			
	ทำตามขั้นตอน	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม					
	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม						
การแสดงความคิดเห็น		สมาชิกภายในกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกส่วนใหญ่ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น	1.5	3	
ความรับผิดชอบ		สมาชิกทุกคนที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกบางคนไม่ทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายงานไม่เสร็จตามเวลา	1.5	3	
		รวม				5	10

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 8-10 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 5-7 หมายถึง ดี

คะแนน 4-3 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Amazing Huakao: My jobs

เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ในชีวิตประจำวันเราต้องเกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมในชุมชนท้องถิ่นของเรา ถ้าเราสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีผลต่อการดำรงชีวิต

2. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณลักษณะ (A)
1) อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้	1) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้	1) มีความรู้สึกที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ 2) มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม

3. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: Teacher, Policeman, Nurse, Doctor, Fishermen, Seller

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ใฝ่เรียนรู้
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- ใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา

- 1) ครูแจ้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง My jobs ร่วมกับกระดานเกม ให้นักเรียนเข้าใจ
- 2) ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ
- 3) ครูนำนักเรียนสนทนาเรื่องอาชีพต่าง ๆ และอธิบายถึงความสำคัญของแต่ละอาชีพ
- 4) ครูเขียนคำศัพท์พร้อมคำแปลดังต่อไปนี้ลงบนกระดาน โดยครูชูบัตรภาพให้นักเรียนดูทีละภาพตามลำดับ พร้อมทั้งออกเสียงที่ละคำและสะกดคำนั้น ๆ

Teacher	=	ครู	Policeman	=	ตำรวจ
Nurse	=	พยาบาล	Doctor	=	คุณหมอ
Fishermen	=	ชาวประมง	Seller	=	แม่ค้า

- 5) คุณครูให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์พร้อม ๆ กัน พร้อมทั้งคุณครูให้คำแนะนำ
- 6) คุณครูให้นักเรียนจดลงไปในสมุดของตนเอง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเกมกระดาน

- 7) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน คละความสามารถ คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยสมาชิกทุกกลุ่มจะเรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 8) ให้นักเรียนเล่นเกมโดยใช้เกม “Against time” ครูกำหนดชุดคำศัพท์ที่จะให้นักเรียนตอบให้ทันภายในเวลา 5 วินาที โดยต้องไม่ซ้ำกับเพื่อน โดยกลุ่มคำจะเกี่ยวข้องกับอาชีพต่าง ๆ รอบต่อไปเปลี่ยนคน เปลี่ยนบัตรคำศัพท์และบัตรภาพ ทำเช่นเดียวกันจนนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ครบตามที่ครูกำหนด
- 9) คุณครูนำเสนอโครงสร้างประโยค
A : What does she/he do?
B : She/he is a/an _____.
- 10) ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียง
- 11) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกถาม-ตอบกับคู่สนทนา และออกนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยมีครูเดินไปให้คำปรึกษาและแนะนำ

ชั่วโมงที่ 3

12) ให้นักเรียนเล่นเกม Matching Game ใช้กลุ่มเดิม

วิธีการเล่น

- 13.1) ครูแจกแผ่นกระดานสำหรับการเล่นให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น
- 13.2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือบัตรภาพ
- 13.3) ครูและนักเรียนร่วมกันเล่นกระดานเกมที่ครูจัดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดสอบย่อย

14) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยครั้งที่ 4 เรื่อง My jobs ใช้เวลา 10 นาที โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ไม่มีการปรึกษาหารือ

ขั้นที่ 4 ขั้นการคิดคะแนนในการพัฒนา

15) ครูและนักเรียนแต่ละคนร่วมกันตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาปรับเป็นคะแนนรายบุคคลและนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนไปรวมกับคะแนนฐานเดิมและเฉลี่ยเป็นคะแนนฐานครั้งต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการรับคำชมเชย

16) ครูยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนและนำคะแนนพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การกำหนดกลุ่มที่ได้รับรางวัลด้วยแสดมภ์ดาว

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1) แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 4
- 2) เกมกระดาน Matching Game

10. การวัดและการประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ทักษะ (K) การอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ได้	ประเมินการอ่านออกเสียง	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70
ความรู้/กระบวนการ (P) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้	ประเมินความถูกต้องของการพูดและปฏิบัติตามคำสั่ง	แบบทดสอบย่อยครั้งที่ 4	
คุณลักษณะ (A) - มีความรู้สึกที่ดีต่อการ ใช้ภาษาอังกฤษ - มีการวางแผนในการทำงานกลุ่ม	- สังเกตการใช้ การใช้ภาษาอังกฤษ - ประเมินการทำงานกลุ่ม	- แบบวัดพฤติกรรม ต่อการใช้ ภาษาอังกฤษ - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ ดี/5 คะแนน ขึ้นไป

แบบทดสอบย่อย ครั้งที่ 4

เรื่อง MY JOBS



ชื่อนามสกุล.....ชั้น.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนสร้างบทสนทนาตามภาพที่กำหนดให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

Teacher

Police

Fishmen

Nurse



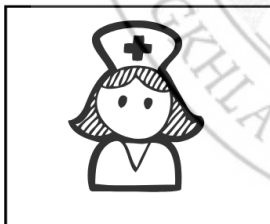
1. What does she do?

.....



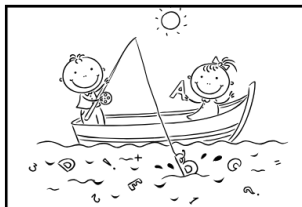
2. What does he do?

.....



3. What does she do?

.....



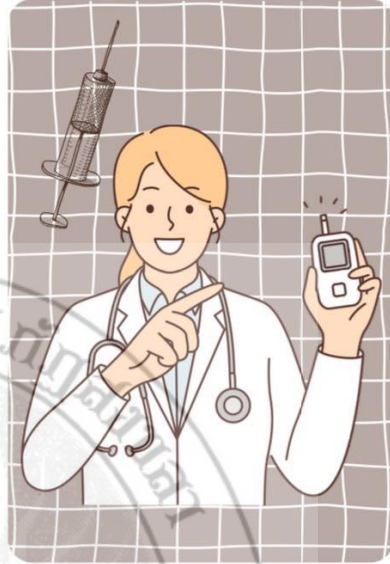
4. What does they do?

.....



Policeman

Teacher



Nurse

Doctor



Fishermen

Seller

แบบประเมินการอ่านออกเสียง

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน การอ่านออกเสียง

ที่	ชื่อ-นามสกุล	เกณฑ์การให้คะแนน												รวม (12)
		การอ่านออกเสียง				อ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา				ความถูกต้องของคำศัพท์ สำนวน และประโยค				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ คะแนน ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
การอ่านออกเสียง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการออกเสียงตลอดการอ่านทั้งหมด	มีข้อบกพร่องเล็กน้อย ส่วนใหญ่สามารถอ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก มีบางส่วนที่ออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	มีข้อบกพร่องมากส่วนใหญ่อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง	2	4
การอ่านออกเสียงเน้นเสียงหนักเบา	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้ถูกต้อง	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	อ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง มีเน้นคำหนักในคำ/ประโยคได้บ้าง สื่อสารได้พอสมควร	อ่านออกเสียงคำ/ประโยคไม่ถูกต้องแต่ยังสามารถสื่อสารได้	2	4
ความถูกต้องของคำศัพท์สำนวน และ ประโยค	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้ถูกต้องตลอดการอ่านออกเสียง	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้ โดยมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	อ่านคำศัพท์สำนวนและประโยคได้โดยมีข้อบกพร่องค่อนข้างมาก	มีข้อบกพร่องในการอ่านคำศัพท์ ส่วนใหญ่อ่านไม่ถูกต้อง	2	4
รวม					6	12

ระดับคะแนนคุณภาพ

คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 8-9 หมายถึง ดี

คะแนน 6-7 หมายถึง พอใจ

คะแนน 5-0 หมายถึง ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษ

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. สังเกตการใช้ภาษาอังกฤษ

ร.	ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรมการประเมิน						ผลการประเมิน
		อาสาทำงานในการร่วมกิจกรรม	กระตุ้นผู้ร่วมงานทำงานให้เสร็จตามกำหนด	กล้าถาม-ตอบเป็นภาษาอังกฤษ	ปฏิบัติตามกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	ช่วยทำงานกับผู้อื่นด้วยความพอใจ	ตนเองเป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่น	

หมายเหตุ

1. ให้ผู้สังเกตพิจารณาจากรายงานพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละระดับแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการพฤติกรรมที่นักเรียนผ่าน
2. นักเรียนผ่านรายการพฤติกรรมทุกรายการถือว่าผ่าน

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

ชื่อหน่วย.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สิ่งที่ประเมิน 1. ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

[illegible]

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การประเมิน	ระดับ คะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
		4	3	2	1		
ความร่วมมือ ในการ ทำงาน	วางแผน	ส่วนใหญ่ร่วม	วางแผนร่วมกัน	บางคนร่วม		2	4
	ร่วมกัน	วางแผน	ทำตามขั้นตอน	วางแผนไม่			
	ยอมรับ	ยอมรับ	น้อยไม่	ช่วยเหลือเพื่อน			
	ข้อตกลงของ	ข้อตกลง ทำ	ช่วยเหลือเพื่อน	ในกลุ่ม			
	กลุ่ม ทำตาม	ตามขั้นตอน	ในกลุ่ม				
	ขั้นตอน	ช่วยเหลือ					
การแสดง ความคิดเห็น	ช่วยเหลือ	เพื่อนในกลุ่ม				1.5	3
	เพื่อนในกลุ่ม						
		สมาชิก	สมาชิกส่วน	สมาชิกไม่ให้			
		ภายในกลุ่ม	ใหญ่ร่วมแสดง	ความร่วมมือใน			
ความ รับผิดชอบ	ร่วมแสดง	ความคิดเห็น	ความคิดเห็น	การแสดงความคิดเห็น		1.5	3
		สมาชิกทุก	สมาชิกส่วน	สมาชิกบางคน			
		คนทำงานที่	ใหญ่ทำงานที่	ไม่ทำตามหน้าที่			
		ได้รับ	ได้รับมอบหมาย	ที่ได้รับ		1.5	3
		มอบหมายจน	จนเสร็จสมบูรณ์	มอบหมายงาน			
		เสร็จสมบูรณ์		ไม่เสร็จตาม			
		ทันเวลา		เวลา			
		รวม				5	10

ระดับคะแนนคุณภาพ

- คะแนน 8-10 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 5-7 หมายถึง ดี
- คะแนน 4-3 หมายถึง พอใจ
- คะแนน 2-0 หมายถึง ปรับปรุง

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง มหัศจรรย์หัวเขา	
คำชี้แจง: 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบเลือกตอบ 20 ข้อ 45 นาที 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว	
1. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Temple b. Bank c. School	6. สถานที่ใดมีความเกี่ยวข้องกับป้อมเมืองสงขลา a. Chao Nakorn Temple b. Lob Suea Pavilion c. The fort of Meaung Songkhla
2. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. House b. School c. Market	7. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Dog b. Cat c. Tiger
3. ข้อใดให้ความหมายว่า “ฉันอยู่ที่ตลาด” a. I am at the market. b. I am at the temple. c. I am at the bank.	8. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. pavilion b. Temple c. Mountain
4. ถ้านักเรียนหัวแตก นักเรียนต้องไปที่ไหน a. Bank b. School c. Hospital	9. สถานที่ใดมีความเกี่ยวข้องกับเจดีย์สุวรรณ a. Chao Nakorn Temple b. Suwankhiri Temple c. Lob Suea Pavilion
5. วันนี้คุณปู่และคุณย่าไปร่วมงานศพที่วัด คุณปู่และคุณย่าไปไหน a. Bank b. Mosque c. Temple	10. ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า Top the Mountain a. ใต้ภูเขา b. ข้างในภูเขา c. บนยอดภูเขา

11. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Egg b. Water c. Chicken	16. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Teacher b. Nurse c. Fishermen
12. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Egg b. Water c. Salt	17. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Teacher b. Nurse c. Police
13. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. egg shell b. water c. salt	18. ข้อใดมีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้  a. Teacher b. Nurse c. Police
14. What color is an egg yolk? a. It is a blue. b. It is a green. c. It is an orange.	19. ข้อใดไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการทำไข่ครอบ a. separate yolk from egg white b. put salt c. put sugar
15. ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า “แยกไข่ขาว” a. put egg yolk b. separate yolk c. separate egg white	20. ใช้บทสนทนาข้างล่างนี้ ตอบข้อ 20 Anne: What __20__ she do? Sara: She is a teacher. a. do b. does c. is

กระดาษคำตอบ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มหัตศจรรย์หัวเขา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก 1 คำตอบ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียวแล้วทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบ (จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน)

ข้อ	a	b	c	ข้อ	a	b	c
1				11			
2				12			
3				13			
4				14			
5				15			
6				16			
7				17			
8				18			
9				19			
10				20			

**เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มหัตศรรรยหัวเขา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา**

ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย
1	c	11	c
2	a	12	c
3	a	13	a
4	c	14	c
5	c	15	c
6	c	16	c
7	c	17	c
8	c	18	a
9	b	19	c
10	c	20	b

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวเขา

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก/ความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ประเมินดังนี้

3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
			
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความน่าสนใจ			
2. เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน			
3. เนื้อหาช่วยให้นักเรียนรู้จักชุมชนมากขึ้น			
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
4. นักเรียนพอใจต่อการเรียนที่มีการทำงานเป็นกลุ่ม			
5. กิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น			
ด้านสื่อการเรียนรู้			
6. เกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน			
7. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักเรียน			
8. เกมกระดานช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน			
ด้านการวัดและประเมินผล			
9. ครูให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้			
10. ครูประเมินโดยการให้นักเรียนทำกิจกรรมกับเพื่อนและรายงานหน้าชั้นเรียน			



ภาคผนวก ง
การหาคุณภาพเครื่องมือ

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรื่อง
มหัศจรรย์หัวใจเขา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกม
กระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ 1

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
ด้านสาระการเรียนรู้						
1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและ สัมพันธ์กัน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				4.8	0.41	มากที่สุด
ด้านผลการเรียนรู้						
3. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้อง กับผลการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
4. กิจกรรมเหมาะสมกับความสามารถ ของผู้เรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
5. ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและ ประเมินผลได้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน						
6. การจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและ ความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้สอดคล้องตาม ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD)	5	5	5	5	0	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียน ใช้ทักษะการทำงานกลุ่ม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
9. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ เหมาะสม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
ด้านสื่อการสอน						
10. เนื้อหาในสื่อการสอนถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5	0	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
12. สื่อการสอนสอดคล้องกับสาระเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
13. สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจ ของนักเรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล						
14. เครื่องมือวัดและประเมินผล สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
15. เครื่องมือวัดและประเมินผลมี ความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.73	0.33	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน				4.96	0.15	มากที่สุด

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดกิจกรรม เสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ 2

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ผลการ วิเคราะห์
	1	2	3			
ด้านสาระการเรียนรู้						
1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				4.8	0.41	มากที่สุด
ด้านผลการเรียนรู้						
3. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
4. กิจกรรมเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
5. ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน						
6. การจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้สอดคล้องตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD)	5	5	5	5	0	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการทำงานกลุ่ม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
9. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ผลการ วิเคราะห์
	1	2	3			
ด้านสื่อการสอน						
10. เนื้อหาในสื่อการสอนถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
12. สื่อการสอนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
13. สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.9	0.33	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล						
14. เครื่องมือวัดและประเมินผลสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.6	4.6	มากที่สุด
15. เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	5	4	5	4.6	4.6	มากที่สุด
รวม				4.6	0.00	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน				4.86	0.20	มากที่สุด

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดกิจกรรม เสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจเขา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
ด้านสาระการเรียนรู้						
1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				4.8	0.41	มากที่สุด
ด้านผลการเรียนรู้						
3. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
4. กิจกรรมเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
5. ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน						
6. การจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้สอดคล้องตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD)	5	5	5	5	0	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการทำงานกลุ่ม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
9. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ) รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
ด้านสื่อการสอน						
10. เนื้อหาในสื่อการสอนถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
12. สื่อการสอนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
13. สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.9	0.33	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล						
14. เครื่องมือวัดและประเมินผลสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
15. เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.6	0.58	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน				4.86	0.20	มากที่สุด

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้การจัดกิจกรรม เสริมหลักสูตร เรื่อง มหัศจรรย์หัวใจ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3) แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ 4

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
ด้านสาระการเรียนรู้						
1. แผนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				4.8	0.41	มากที่สุด
ด้านผลการเรียนรู้						
3. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
4. กิจกรรมเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
5. ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน						
6. การจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้สอดคล้องตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี (STAD)	5	5	5	5	0	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการทำงานกลุ่ม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
9. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	5	5	5	5	0	มากที่สุด
รวม				5	0	มากที่สุด

ตาราง 12 (ต่อ)

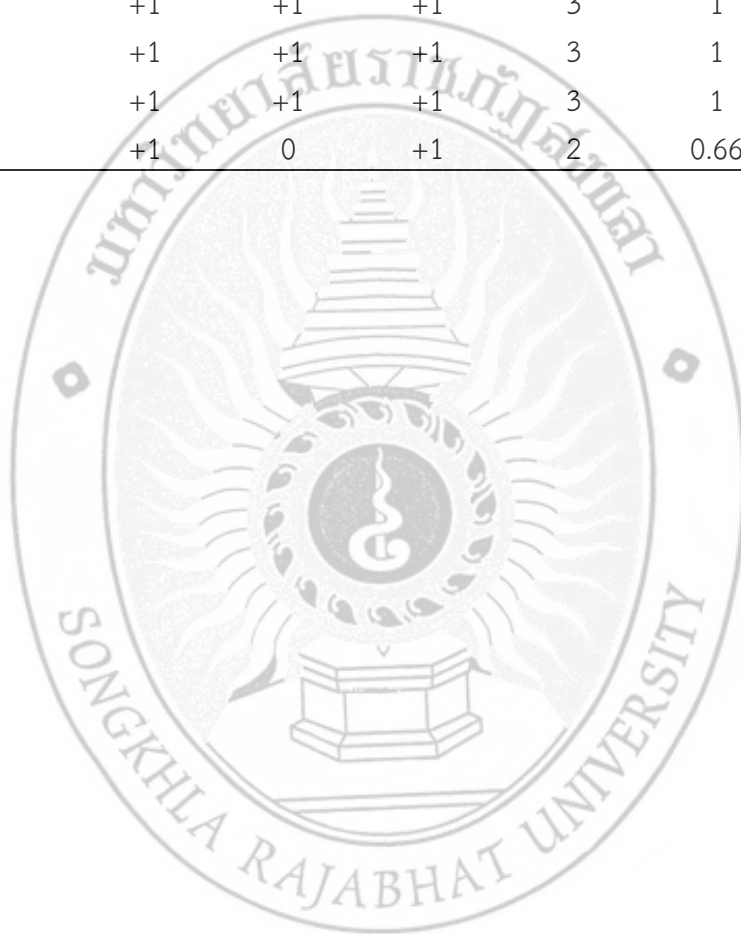
รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ค่าเฉลี่ย	SD	ความ สอดคล้อง
	1	2	3			
ด้านสื่อการสอน						
10. เนื้อหาในสื่อการสอนถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5	0	มากที่สุด
12. สื่อการสอนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	0	มากที่สุด
13. สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.9	0.33	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล						
14. เครื่องมือวัดและประเมินผลสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
15. เครื่องมือวัดและประเมินผลมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	5	4	5	4.6	0.58	มากที่สุด
รวม				4.6	0	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน				4.86	0.20	มากที่สุด

ตาราง 13 วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์กับการเรียนรู้
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3)

คำถามข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่			รวม	ค่า IOC	ผลการ วิเคราะห์
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
20	+1	0	+1	2	0.66	สอดคล้อง
21	+1	0	+1	2	0.66	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
23	+1	+1	0	2	0.66	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
27	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตาราง 13 (ต่อ)

คำถามข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่			รวม	ค่า IOC	ผลการ วิเคราะห์
	1	2	3			
32	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
36	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
38	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
39	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
40	+1	0	+1	2	0.66	สอดคล้อง



ตาราง 14 การวิเคราะห์ความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ข้อ ที่	p	r	ผลการ คัดเลือก	คัดเลือก เป็นข้อ ที่	ข้อ ที่	p	r	ผลการ พิจารณา	คัดเลือก เป็นข้อที่
1	0.80	0.3	นำมาใช้	1	21	0.73	0.4	นำมาใช้	11
2	0.80	0.1	ไม่นำมาใช้		22	0.63	0.15	ไม่นำมาใช้	
3	0.83	0.15	ไม่นำมาใช้		23	0.60	0.1	ไม่นำมาใช้	
4	0.70	0.45	นำมาใช้	2	24	0.53	0.4	นำมาใช้	12
5	0.73	0.3	นำมาใช้	3	25	0.60	0.5	นำมาใช้	13
6	0.77	0.25	นำมาใช้		26	0.80	0.1	ไม่นำมาใช้	
7	0.83	0.15	ไม่นำมาใช้		27	0.60	0.4	นำมาใช้	
8	0.70	0.45	นำมาใช้	4	28	0.67	0.4	นำมาใช้	14
9	0.60	0.5	นำมาใช้		29	0.60	0.3	นำมาใช้	15
10	0.63	0.35	นำมาใช้	5	30	0.73	0.4	นำมาใช้	16
11	0.70	0.15	ไม่นำมาใช้		31	0.73	0.3	นำมาใช้	17
12	0.57	0.45	นำมาใช้	6	32	0.63	0.15	ไม่นำมาใช้	
13	0.63	0.45	นำมาใช้	7	33	0.73	0.4	นำมาใช้	18
14	0.73	0.1	ไม่นำมาใช้		34	0.70	0.25	นำมาใช้	19
15	0.77	0.25	นำมาใช้		35	0.77	0.15	ไม่นำมาใช้	
16	0.50	0.35	นำมาใช้	8	36	0.80	0.1	ไม่นำมาใช้	
17	0.80	0.3	นำมาใช้	9	37	0.70	0.25	นำมาใช้	20
18	0.60	0.35	นำมาใช้		38	0.87	0.1	ไม่นำมาใช้	
19	0.67	0.4	นำมาใช้		39	0.77	0.15	ไม่นำมาใช้	
20	0.70	0.35	นำมาใช้	10	40	0.63	0.15	ไม่นำมาใช้	

ตาราง 15 การคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค เอส ที เอ ดี ร่วมกับเกมกระดาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 3)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			รวม	ค่า IOC	ผลการ วิเคราะห์
	1	2	3			
ด้านเนื้อหา						
1. เนื้อหามีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3. เนื้อหาช่วยให้ นักเรียน รู้จักชุมชนมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4. นักเรียนพอใจต่อการเรียนที่มีการทำงานเป็นกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5. กิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านสื่อการสอน						
6. เกมกระดานช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7. สื่อการเรียนมีความเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
8. เกมกระดานช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านการวัดและประเมินผล						
9. ครูให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
10. ครูประเมินโดยการให้นักเรียนทำกิจกรรมกับเพื่อนและรายงานหน้าชั้นเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง