



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ
ด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ
การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

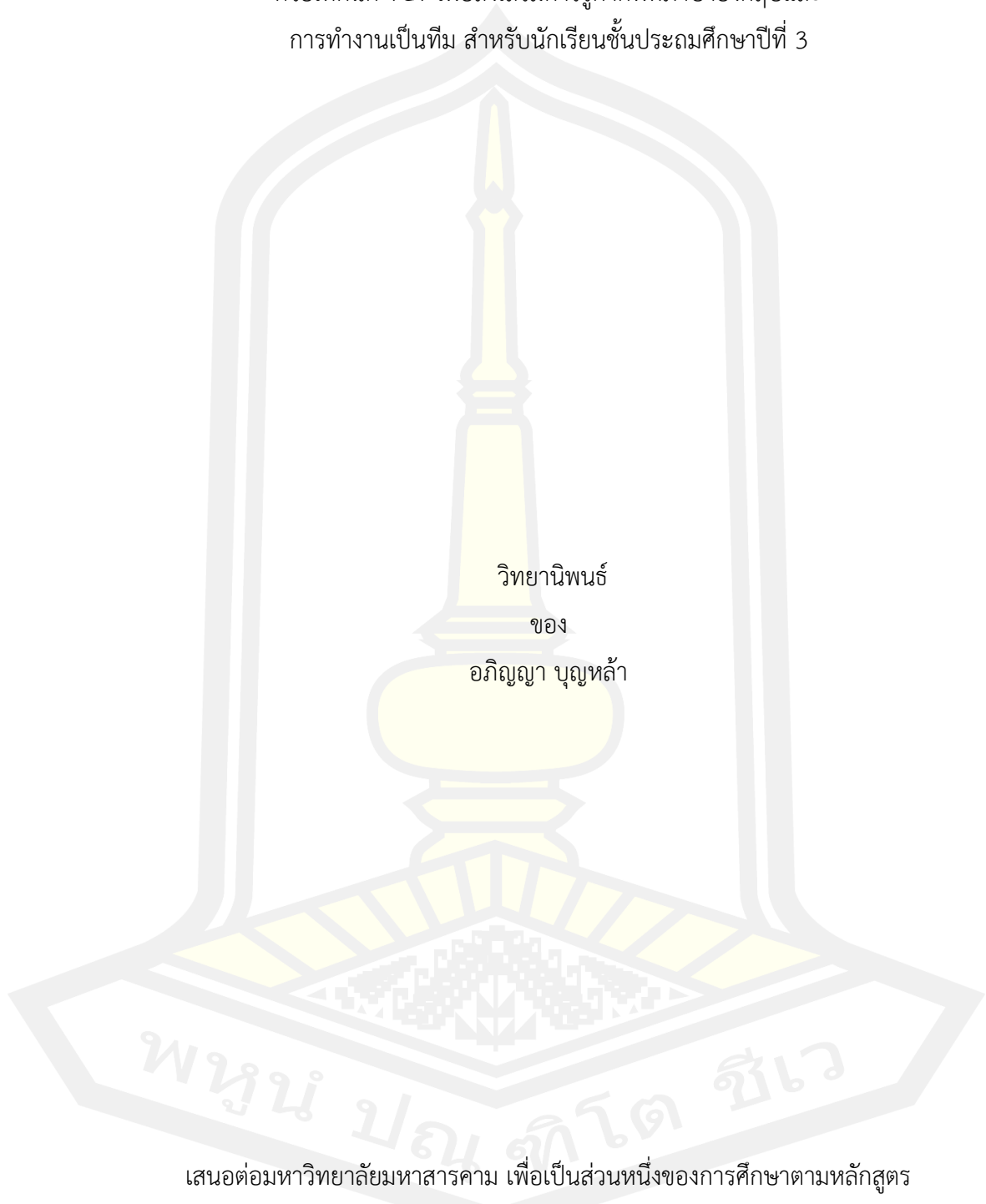
วิทยานิพนธ์
ของ
อภิญญา บุญหล้า

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

สิงหาคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ
ด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ
การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

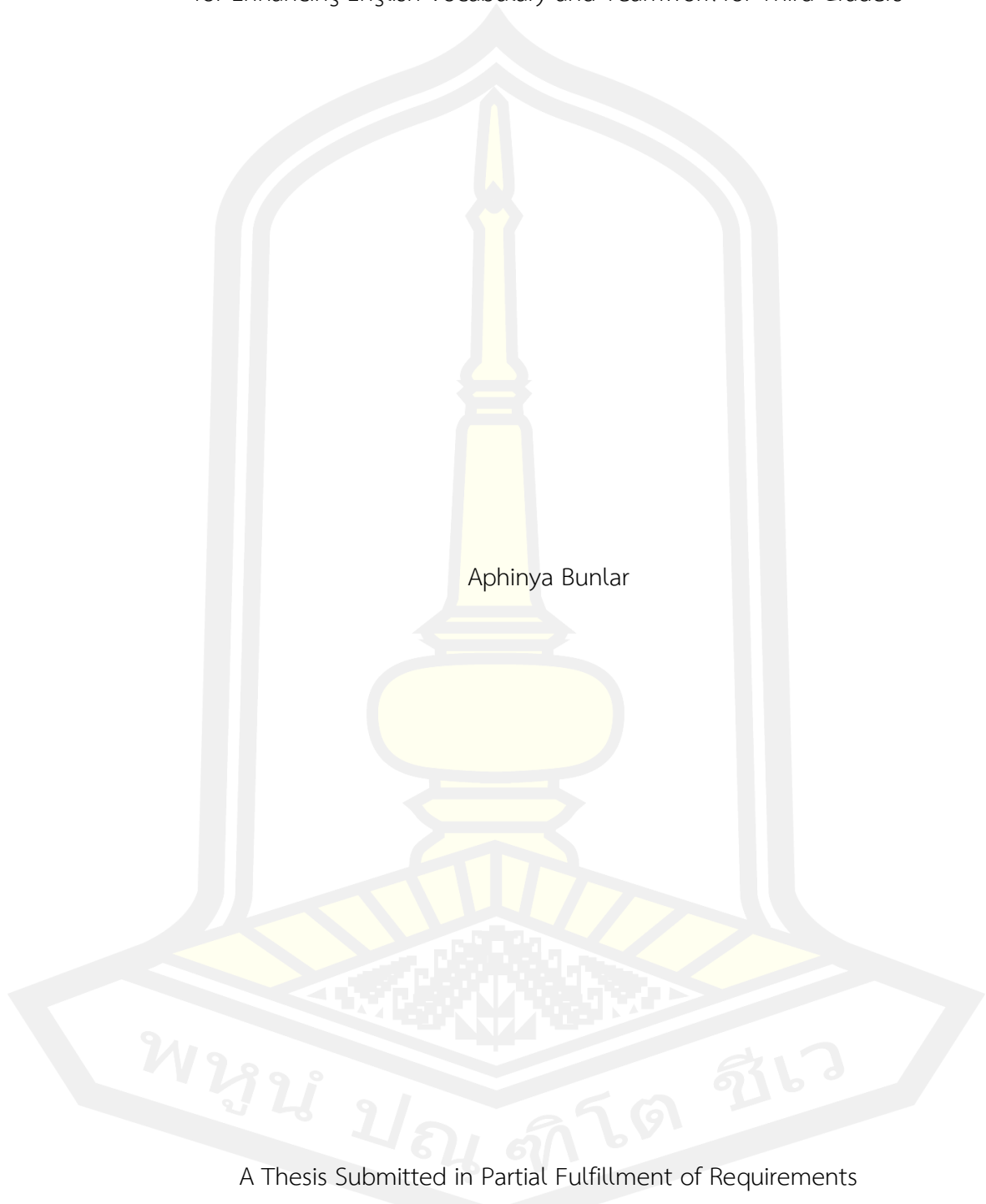


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สิงหาคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of an English Game Package Based on a TGT Collaboration Group
for Enhancing English Vocabulary and Teamwork for Third-Graders

Aphinya Bunlar



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Educational Technology and Communications)

August 2022

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวภิญญา บุญหล้า
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. เผชญ กิจระการ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. รัฐสาร์ เลาสุริโยธิน)

..... กรรมการ

(รศ. ดร. ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. สนิท เต็มเมืองชัย)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ของมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
ผู้วิจัย	อภิญญา บุญหล้า		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัฐสาน เลหาสุรโยธิน		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2565

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม 3) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม โรงเรียนบ้านวังปลาโต จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t- test แบบ Dependent Samples)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดการเรียนรู้เกม

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคTGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่า $\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.98 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า $\bar{x} = 44.65$, S.D. = 0.13

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT, ทักษะการทำงานเป็นทีม



TITLE	The Development of an English Game Package Based on a TGT Collaboration Group for Enhancing English Vocabulary and Teamwork for Third-Graders		
AUTHOR	Aphinya Bunlar		
ADVISORS	Assistant Professor Ratasa Lousurayotin , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Educational Technology and Communications
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2022

ABSTRACT

This recent study aimed 1) To develop an English game package based on a TGT collaboration group for enhancing English vocabulary and teamwork for third-graders students to acquire English words and work as teamwork effectively to meet the criteria which were set at 80/80. 2) To compare the students' achievements after learning English vocabulary through an English game package by comparing the pre-test and post-test scores. 3) To study the third-grade students' teamwork skills. 4) To study the students' satisfaction after learning English vocabulary through an English game package based on a TGT collaboration group learning activity at Wang Pa Do school, MahaSarakham province. The participants consisted of 20 students; they were selected by using the cluster random sampling method. The instruments of this recent study were an English game package, a pre-test, and post-test, teamwork skills test, and a questionnaire. The data was analyzed by using statistics-mean, percentage, and standard deviation (S.D.), furthermore, the hypothesis was tested by using a Dependent Samples (t-test).

The results of this present study revealed that firstly, an English game package facilitated the third-grade students to improve their English vocabulary and teamwork skills, and the score met the criteria 81.62/88.66. Secondly, learning achievement by comparing the pre-test and post-test scores showed that post-study

scores are higher than the specified criteria with a statistically significant .05 score. Thirdly, the overall teamwork skills score is at a high level $\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.98. And fourthly, the third-grade students are satisfied with English game package based on a TGT collaboration group at the highest score $\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.13.

Keyword : English Game Package Based, Learning Activities from a TGT Collaboration Group, Teamwork Skills



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุริโยธิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญจิรา กิจระการ ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท ตีเมืองซ้าย และรองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน กรรมการสอบ ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนช่วยเหลือไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ และให้คำแนะนำ สั่งสอน ตลอดช่วงระยะเวลาที่ทำการศึกษา ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.มานิตย์ อาษานอก อาจารย์ ดร.ปิยศักดิ์ ถีอาสนา อาจารย์กิติกร ทิพนัด ผู้อำนวยการวรพจน์ นามแก้ว ดร.สังคม ไชยสงเมือง คุณครูทิวาพร มิตราวังศ์ คุณครูดวงจันทร์ สุขวิชัย คุณครูรัตน บัญหาล้า คุณครูภัทรพร สุวรรรัตน์ คุณครูนารี ศรีศักดิ์นอก คุณครูเพียรศรี รื่นกลาง คุณครูบาหังน กันเมรั ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ และผู้บริหาร อาจารย์ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนบ้านวังปลาโต ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการกสิณพจน์ พรหมดอนกลอย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังปลาโต ผู้อำนวยการขวัญพัฒน์ พรหมดอนกลอย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนทอง นายอธิษฐ์ เชิญขวัญชัย และขอขอบคุณเพื่อน ๆ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา รุ่น พ.31 ทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยเหลือและให้กำลังใจมาโดยตลอด จนทำให้วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ขอขอบคุณญาติพี่น้องทุกท่านที่ให้ความรัก ความห่วงใย ให้กำลังใจ สนับสนุนด้วยดีเสมอมา และขอขอบคุณทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวชื่อนาม ณ ที่นี้ ที่คอยให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้ให้เสร็จอย่างสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบรรพการีและบูรพาจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ ทำให้ผู้จัดทำประสบความสำเร็จ ในการดำเนินชีวิตและความก้าวหน้าในการเรียนและหน้าที่การงาน

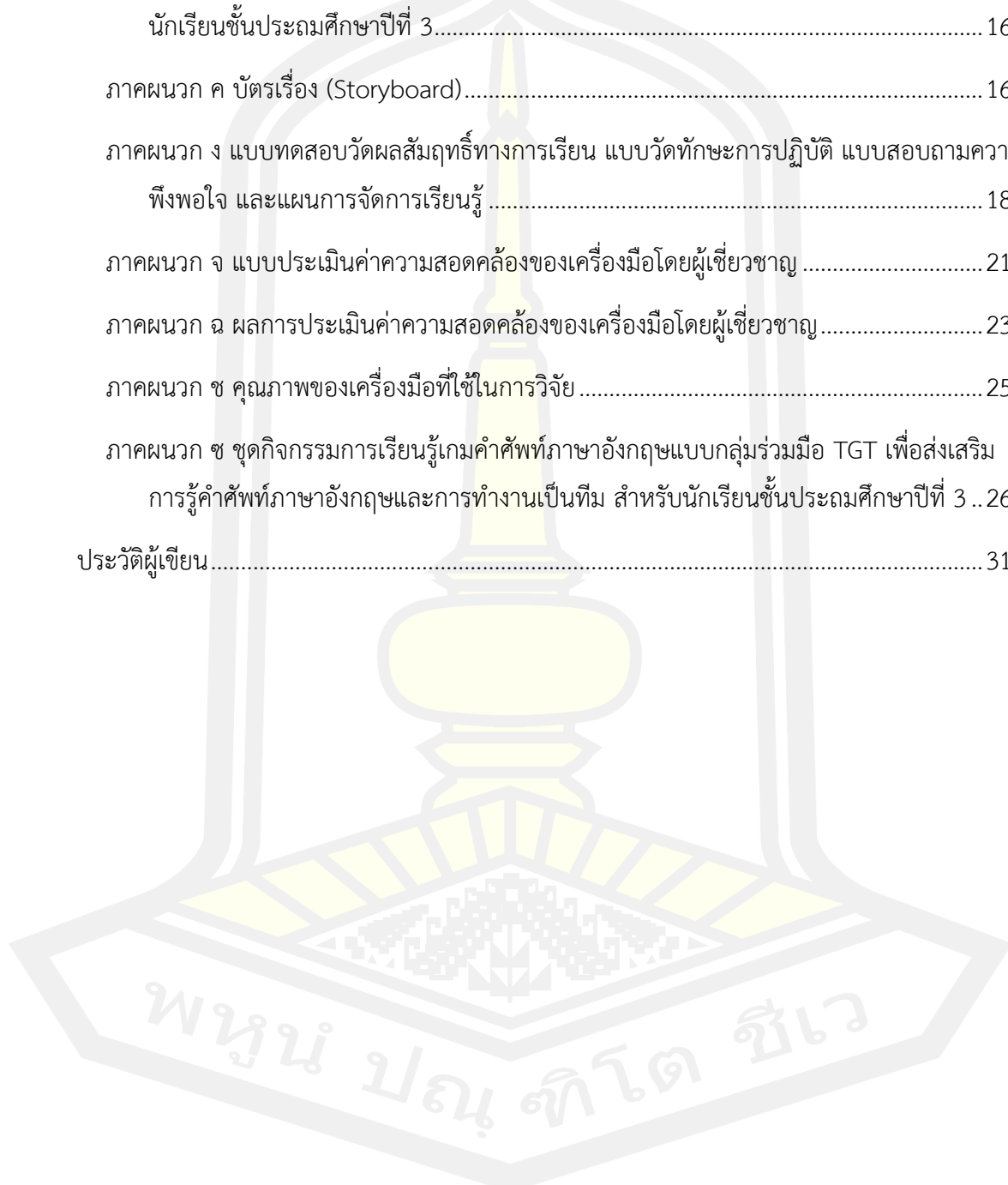
อภิญา บุญหล้า

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	12
แผนการจัดการเรียนรู้.....	18
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	24
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	41
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	48
การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ.....	55
การทำงานเป็นทีม.....	76

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	81
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	86
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	97
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้	97
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	99
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	103
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	103
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	103
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	104
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	104
การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	112
การวิเคราะห์ข้อมูล	113
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	114
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	118
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	118
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	118
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	119
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	126
ความมุ่งหมายของการวิจัย	126
สรุปผล	127
อภิปรายผล	128
ข้อเสนอแนะ	132
บรรณานุกรม	133
ภาคผนวก	146

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอความอนุเคราะห์.....	147
ภาคผนวก ข ผังงาน (Flowchart) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือ ด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	166
ภาคผนวก ค บัตรเรื่อง (Storyboard).....	169
ภาคผนวก ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดทักษะการปฏิบัติ แบบสอบถามความ พึงพอใจ และแผนการจัดการเรียนรู้.....	182
ภาคผนวก จ แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	218
ภาคผนวก ฉ ผลการประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	237
ภาคผนวก ช คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	256
ภาคผนวก ซ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริม การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ..	262
ประวัติผู้เขียน.....	310



สารบัญตาราง

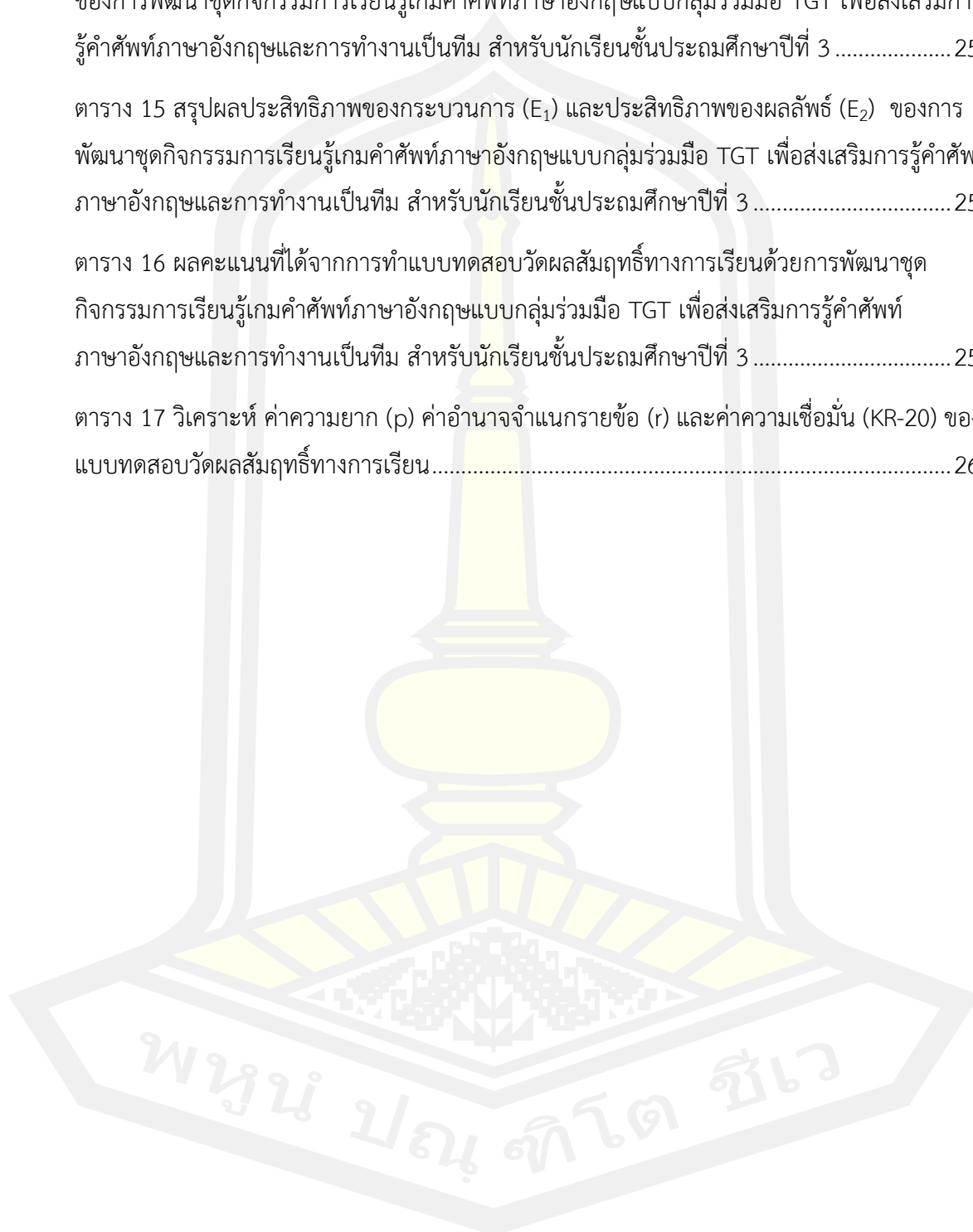
	หน้า
ตาราง 1 การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	66
ตาราง 2 การจัดนักเรียนเข้าโต๊ะเกมในการเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ (ครั้งแรก)	67
ตาราง 3 ตารางเก็บคะแนนประจำโต๊ะเกม	69
ตาราง 4 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อจำนวนบัตรสะสมไม่เท่ากัน	72
ตาราง 5 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อมีบัตรสะสมเท่ากัน สำหรับผู้เล่น 4 คน	72
ตาราง 6 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อมีบัตรสะสมเท่ากัน สำหรับผู้เล่น 3 คน	72
ตาราง 7 เกณฑ์การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ	73
ตาราง 8 การบันทึกคะแนนของทีมและการคิดคำนวณคะแนนเฉลี่ยของทีม	73
ตาราง 9 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80.....	119
ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม.....	121
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	121
ตาราง 12 ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม	122
ตาราง 13 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อของนักเรียนที่ใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	123

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 257

ตาราง 15 สรุปผลประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 258

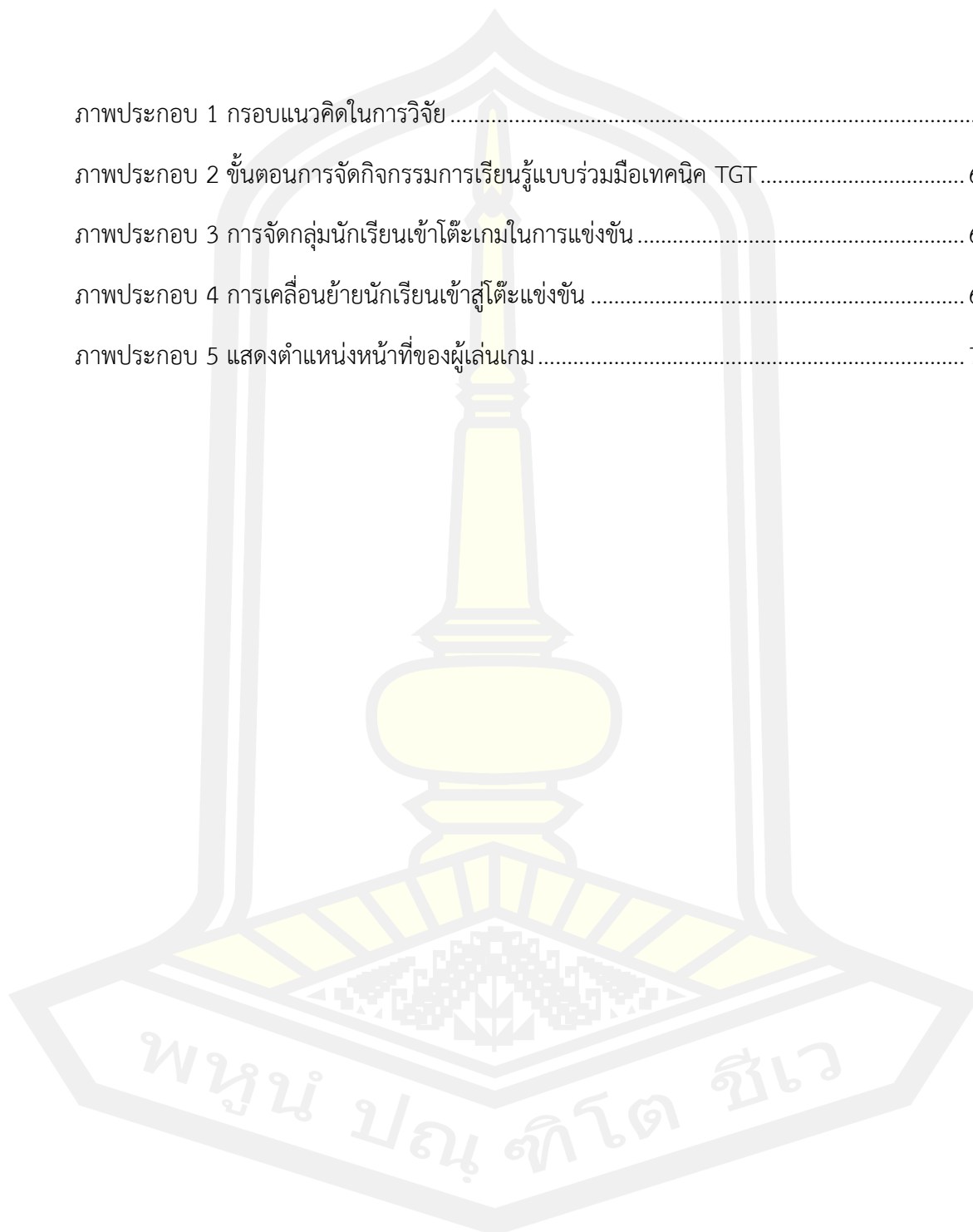
ตาราง 16 ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 259

ตาราง 17 วิเคราะห์ ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน..... 260



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	64
ภาพประกอบ 3 การจัดกลุ่มนักเรียนเข้าโต๊ะเกมในการแข่งขัน	67
ภาพประกอบ 4 การเคลื่อนย้ายนักเรียนเข้าสู่โต๊ะแข่งขัน	68
ภาพประกอบ 5 แสดงตำแหน่งหน้าที่ของผู้เล่นเกม	71



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 มาตรา 22 ระบุไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคน ต้องมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 ระบุว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ต่อไปนี้ (1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองหากได้รับการฝึกฝนวิธีการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้จึงเป็นบทบาทของผู้เรียนที่จะต้องฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการและการประยุกต์ความรู้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด การจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับนักเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตในสังคมศตวรรษที่ 21 นั้น การรู้จักนำความรู้ประสบการณ์ใหม่มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงเป็นอันดับต้น ๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยที่แสดงว่า หากต้องการให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้จักการลงมือปฏิบัติ แล้วองค์ความรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของนักเรียนแต่ละคน โดยความรู้ที่เกิดขึ้นนี้

นักเรียนจะเป็นผู้สร้างความหมายขึ้นมาด้วยตนเอง จากประสบการณ์เดิมที่ได้รับการปรับเปลี่ยน โครงสร้างทางปัญญาด้วยประสบการณ์ใหม่ อันได้จากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครู การแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ระดมสมอง การลงมือปฏิบัติ การศึกษาค้นคว้า สืบเสาะ หรือความรู้อันเกิดจากการสร้างโครงสร้างทางปัญญาใหม่ที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนต้องมีความสามารถ เรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ช่วยเหลือและสนับสนุน ในการแสวงหาความรู้ พัฒนาการคิดของผู้เรียน ให้มีความรู้ ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ แล้วยังมุ่งหวังพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ โดยการปลูกฝังให้ผู้เรียน เห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง เห็นใจผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม (กิตานันท์ มะลิทอง, 2548) มาตรา 24 การจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด ของผู้เรียน โดยควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ และการประยุกต์ใช้ความรู้มาเพื่อป้องกันและแก้ปัญหา และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง มีทักษะทางสังคม ฝึกการปฏิบัติจริง รวมถึงปลูกฝังให้นักเรียนรักการอ่าน ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง มาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ เป็นหลักสูตรที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับ ที่สูงขึ้น โครงสร้างเวลาเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา กำหนดให้นักเรียนชั้น ป. 1-3 จำนวน 5 คาบต่อสัปดาห์ รวม 200 คาบต่อปี รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรม อันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้ อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้ (1) ภาษาเพื่อการ สื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียนแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม (2) ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศ ตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างภาษาและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม (3) ภาษา กับ ความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน (4) ภาษา กับ ความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและ

นอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการ สื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้ เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนภาษาอังกฤษ ให้ได้ดั่งนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มากจำได้แม่นยำสามารถไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย, 2548) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (วรรณพร ศิลาขาว, 2538) และกนิษฐา ระเวช (2543) พบว่า การสอน คำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะ การฟัง พูด อ่าน เขียน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนหรือ เหมาะสำหรับการเรียนรู้ที่เพิ่มขีดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรม การที่จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจ มีอิสระ ในการคิด ทุกคนมีโอกาสใช้ความคิดอย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งชุดการเรียนรู้จะช่วยให้ใช้เวลาอันน้อยลงในการเสนอข้อมูลต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้สร้างโอกาสทางการ เรียนการสอน มีกิจกรรมให้กับนักเรียนเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะดำเนินการเรียนจาก คำแนะนำที่ปรากฏอยู่ในชุดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของ นักเรียนที่อยากรู้ อยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากคิดค้นในสิ่งต่าง ๆ การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ในการได้คิด ได้ทดลองไปที่ละขั้นตอนและทราบผลการกระทำของตนเอง ตรงกับแนวความคิดการจัดการ เรียนการสอนของบลูมที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติที่ตามต้องการ ย่อมกระทำ กิจกรรมนั้นด้วยความกระตือรือร้น ทำให้เกิดความมั่นใจเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และประสบ ความสำเร็จสูงทำให้เกิดความพึงพอใจในตนเองได้ในที่สุด (Bloom, 1976)

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการ เรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงและในความสำเร็จของกลุ่ม

ทั้งโดยการแลกเปลี่ยน การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบความคิดเห็นต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละบุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือสามารถนำมาใช้กับการเรียนทุกวิชาและทุกระดับชั้น และจะมีประสิทธิผลยิ่งขึ้นที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนด้านการแก้ปัญหา การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ การคิดแบบหลากหลาย การปฏิบัติภารกิจแบบซ้ำซ้อน การเน้นคุณธรรมจริยธรรม การเสริมสร้างประชาธิปไตย ทักษะทางสังคม การสร้างนิสัย ความรับผิดชอบร่วมกัน บทบาทของครู กำหนดขนาดของกลุ่มโดยปกติประมาณ 2-6 คนต่อกลุ่ม และลักษณะของกลุ่มควรเป็นกลุ่มคละความสามารถ มีทั้งผู้ที่เรียนเก่ง เรียนปานกลาง และเรียนอ่อน ดูแลการจัดลักษณะการนั่งของสมาชิกกลุ่มให้ทำงานร่วมกันได้สะดวกและง่ายต่อการสังเกตและติดตามความก้าวหน้าของกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละคนเข้าใจวิธีการและกฎเกณฑ์การทำงาน สร้างบรรยากาศที่เสริมสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกำหนดหน้าที่รับผิดชอบของสมาชิกกลุ่ม ยกย่องเมื่อนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ให้รางวัล คำชมเชยในลักษณะกลุ่ม กำหนดว่าผู้เรียนควรทำงานร่วมกันแบบกลุ่มนานเพียงใด (สนทนา วาสาร, 2548)

การทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือการทำงานเป็นทีม เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน โดยครูผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารแนวคิดใหม่ไปสู่ผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพเปิดใจยอมรับความคิดเห็นหรือโลกทัศน์ใหม่ ๆ เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์งาน ยอมรับความผิดพลาดและความคิดเห็นของผู้อื่นมาปรับปรุงแก้ไข (วิจารณ์ พานิช, 2555) การที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นหรือการทำงานเป็นทีมได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เป็นการเรียนที่สนุกสนาน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียน ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพราะมีรูปแบบการจัดการกิจกรรมที่หลากหลาย มีการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นภายในทีม จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและช่วยให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมได้ดีขึ้น พบว่า มีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการอ้างอิงและมีการนำไปทดลองใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) โดยมีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ TGT (Teams Games Tournaments) คือ การเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้ร่วมกันเรียนรู้ไปพร้อมกัน และแข่งขันกัน ในเกมการเรียนกับทีมอื่น ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคการเรียนแบบร่วมมืออีกทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและทีมร่วมกับสมาชิกคนอื่นส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน สนุกสนานกับการเรียนรู้ ซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรมดังนี้ (Slavin, 1990) ขั้นที่ 1 ขั้นการสอน

เนื้อหาขั้นที่ 2 การจัดทีมขั้นที่ 3 ชั้นเกมขั้นที่ 4 ชั้นแข่งขันขั้นที่ 5 การยอมรับความสำเร็จของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกของทีมจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของทีม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือหาความรู้เป็นทีม ทีมก็จะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในทีมก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ฝึกให้ผู้เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้อย่างเป็นกระบวนการ ประเด็นปัญหา การวิเคราะห์ สภาพปัญหา การสำรวจข้อมูล การตั้งสมมติฐานและการสรุปอย่างมีเหตุผล (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2547) การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นเป็นกระบวนการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กัน โดยมี การถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ วัฒนธรรม อารมณ์และสังคมร่วมกัน ทำให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ดีงาม การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้พัฒนาทั้งทักษะทางสังคมและทักษะการทำงานที่ดีด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ TGT นี้ ไม่เพียงแต่ครูผู้สอนที่ให้ความรู้ ผู้เรียนเองก็เป็นผู้แสวงหาความรู้ได้เช่นกัน โดยมีครูเป็นเพียงผู้สนับสนุน ชี้แนะแนวทาง แต่การตัดสินใจล้วนแต่มาจากการคิดวิเคราะห์และศึกษาร่วมกันภายในทีม การเรียนการสอนในยุคใหม่ จึงต้องเปลี่ยนแปลงไป ห้องเรียนธรรมดาถูกเปลี่ยนให้เป็นห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัด เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารในระบบเครือข่ายได้

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT (Teams-Games-Tournaments: TGT)

เป็นการจัดกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยการสนับสนุนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงความสามารถในการแข่งขันด้านความรู้กันระหว่างกลุ่ม ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 การแบ่งกลุ่มนักเรียน ครอบคลุมความสามารถ เป็นขั้นการกำหนดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยครอบคลุมความสามารถ ระดับ เก่ง ปานกลาง อ่อนขั้นที่ 2 การเสนอความรู้ใหม่ เป็นขั้นการนำเสนอบทเรียนใหม่ โดยครูนำเสนอบทเรียนและสื่อที่น่าสนใจ ขั้นที่ 3 ทบทวนความรู้ร่วมกันและฝึกทักษะ เป็นขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม โดยการจับคู่เพื่อตอบคำถาม เป็นการเตรียมตัวสำหรับการแข่งขันในขั้นกิจกรรมต่อไป ขั้นที่ 4 การแข่งขันเกม เป็นขั้นที่แต่ละกลุ่มส่งสมาชิกที่เป็นตัวแทน โดยแยกตามความสามารถในระดับ เก่ง ปานกลาง อ่อน ร่วมแข่งขันกิจกรรมเกมตอบคำถาม ขั้นที่ 5 ประกาศผลการแข่งขันเกม เป็นขั้นสมาชิกในกลุ่ม เปลี่ยนกันตรวจให้คะแนนกิจกรรมเกม แล้วรวมคะแนนของสมาชิกในกลุ่มทุกคนหาค่าคะแนนเฉลี่ย

กลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ ครูประกาศผลกิจกรรมเกมและมอบรางวัล (วิวัฒนาพร ระบุว่าทุกข้อ, 2542)

โรงเรียนบ้านวังปลาโต เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ที่ประสบปัญหาเช่นเดียวกับโรงเรียนทั่ว ๆ ไป และปัญหาสำคัญที่จำเป็นจะต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน คือ ปัญหาคุณภาพผู้เรียน ที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2561 ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 อีกทั้งยังต่ำกว่าระดับจังหวัด ระดับสังกัด และระดับประเทศ ทุกกลุ่มสาระ และปีการศึกษา 2562 ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 อีกทั้งยังต่ำกว่าระดับจังหวัด ระดับสังกัด และระดับประเทศ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัญหาที่สำคัญพบว่า ผู้เรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ แล้วผู้เรียนจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนได้ยาก โดยเฉพาะการอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่เด็กต้องมีพื้นฐาน จึงจะสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ดี จากความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้วิจัยศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ไว้ ประพนอม สุรัสวดี (2539) ได้ให้ความคิดเห็นว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การภาษาไปได้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น เป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ สันติ แสงสุข (2541) และ Johnson (2001) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกม เพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาเพื่อผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า ถ้านักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ สามารถจำจดคำศัพท์ และช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ดีขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ อันจะส่งผลทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามมา และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ และนำผลการวิจัยที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ ด้วยเทคนิคTGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
3. เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการทำงานเป็นทีม

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาหนองสิม วังไชย วังใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 10 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 245 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโต จำนวน 1 ชั้นเรียน จำนวนทั้งสิ้น 20 คน

3. เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในหลักสูตรโรงเรียนบ้านวังปลาโต กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาต่าง ๆ ดังนี้

ชุดที่ 1 Things in classroom

ชุดที่ 2 Occupation

ชุดที่ 3 Work places

4. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

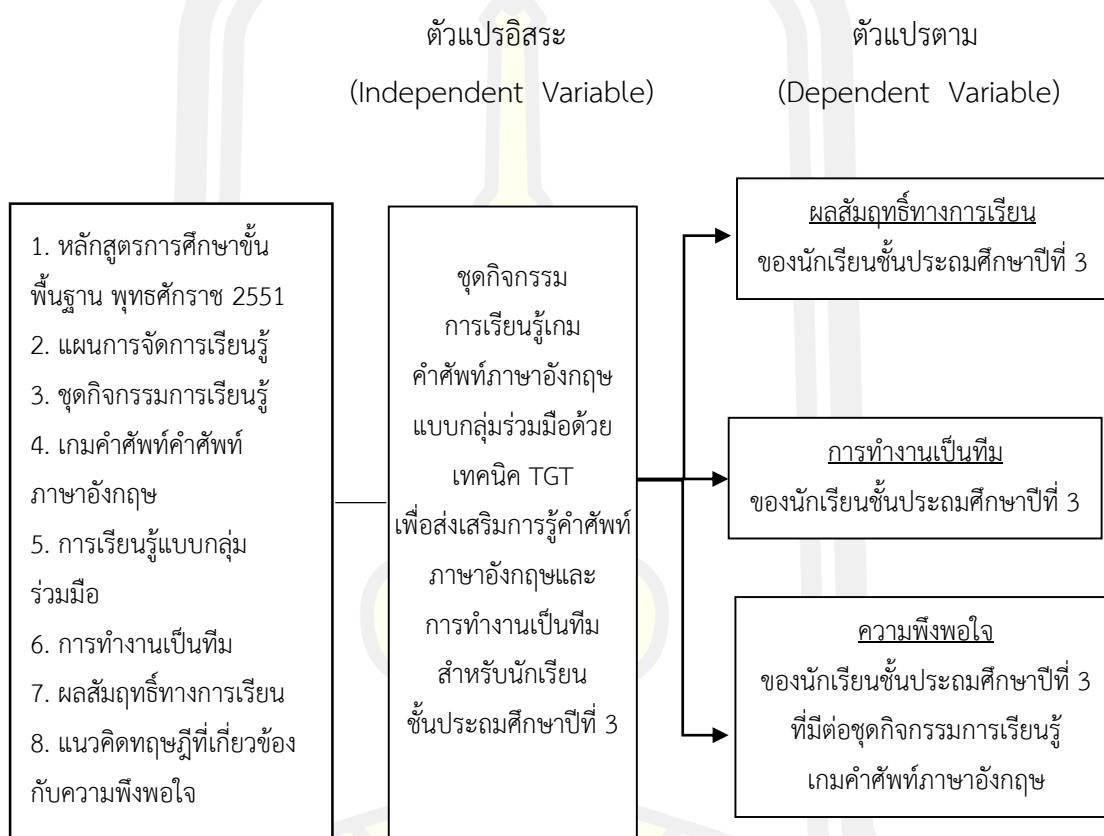
ตัวแปรอิสระ คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การทำงานเป็นทีม และความพึงพอใจ

พหุ ประถมศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเพื่อพัฒนาของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคTGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง นวัตกรรมการศึกษาที่ครูพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นชุดของสื่อประสม มีจุดมุ่งหมายเฉพาะของเรื่องที่จะสอนมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและการใช้สื่อ ตลอดจนการวัดและประเมินผล โดยจัดไว้เป็นชุด ๆ เพื่อให้ครูผู้สอนใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2. ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ระดับความสามารถของการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่บ่งบอกถึงคุณภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากค่าประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) และค่าประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E_2) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

80 ตัวแรก คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และได้จากแบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ได้คะแนนร้อยละ 80

80 ตัวหลัง คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ได้คะแนนร้อยละ 80

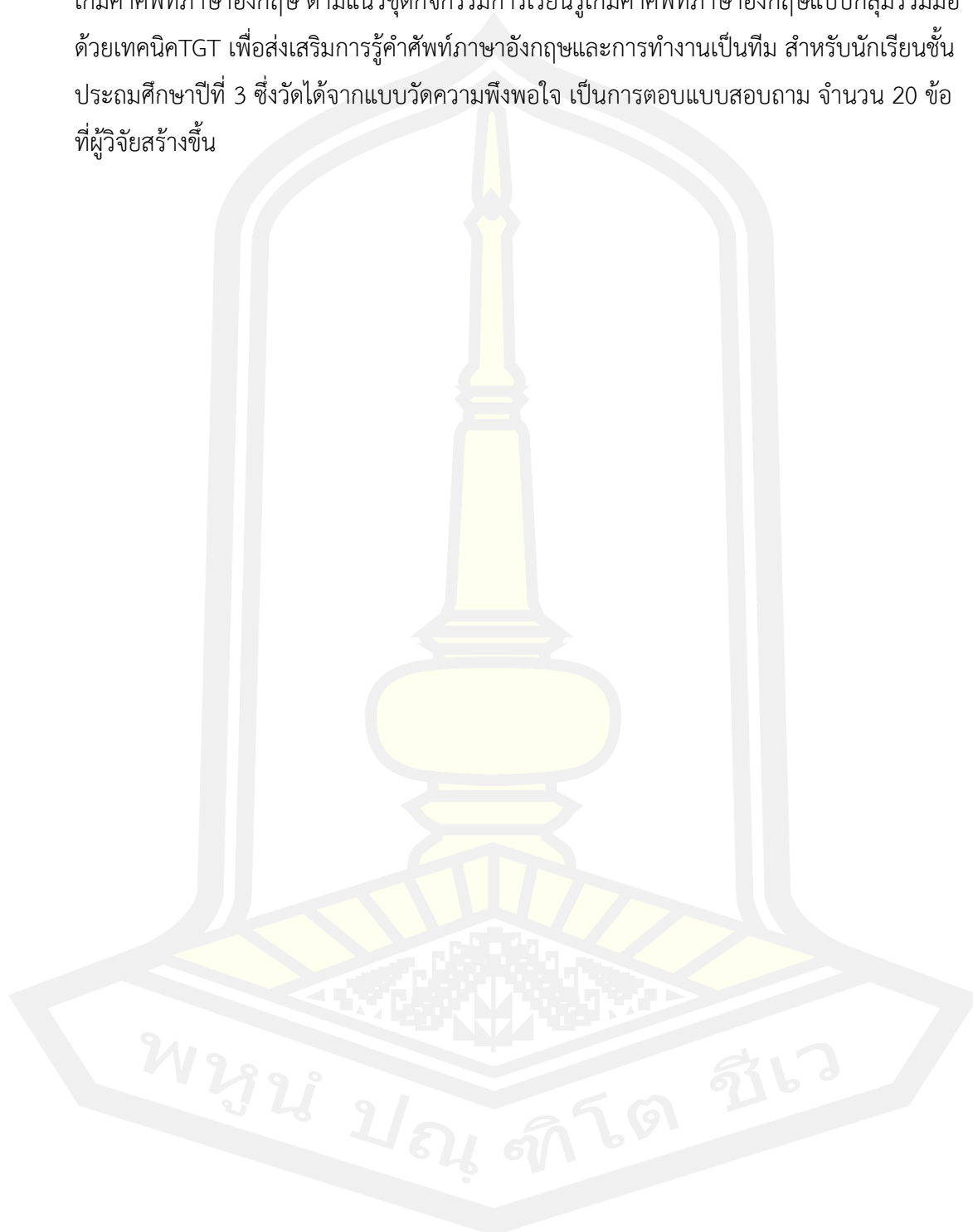
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขันในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ได้แก่ คำศัพท์หมวดสิ่งของในห้องเรียน อาชีพ สถานที่ต่าง ๆ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT หมายถึง การจัดการกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยการสนับสนุนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงความสามารถในการแข่งขันด้านความรู้ระหว่างกลุ่ม

6. การทำงานเป็นทีม หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ โดยแบบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จัดนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน ในลักษณะ 1 : 2 : 1 ที่มีการเรียนรู้และการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันในการเรียนเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งวัดได้จากแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม เป็นการสังเกตพฤติกรรม จำนวน 12 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ ด้วยเทคนิคTGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจ เป็นการตอบแบบสอบถาม จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. แผนการจัดการเรียนรู้
3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
5. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
6. การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ
7. การทำงานเป็นทีม
8. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ซึ่งมีแนวดำเนินการดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1. หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

- 1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและ.. คุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้าน สาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

2. จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังนี้

2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.2 มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

2.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักในการออกกำลังกาย

2.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

3.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล

ข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

3.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

3.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

3.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

4. มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 4.1 ภาษาไทย
- 4.2 คณิตศาสตร์
- 4.3 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 4.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 4.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 4.6 ศิลปะ
- 4.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 4.8 ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวข้องกบทหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังต่อไปนี้

จุดมุ่งหมายและสาระสำคัญของหลักสูตร

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนบอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

3. พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

4. พุดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกรายละเอียดและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเหตุการณ์วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

7. ฟัง พุดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พุด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 30-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

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

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัดข้อ 1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน

ตัวชี้วัดข้อ 2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพุดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ตัวชี้วัดข้อ 3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ตัวชี้วัดข้อ 4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดข้อ 1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล
ตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัดข้อ 2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัดข้อ 3 บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัดข้อ 4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็น
เกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง หรืออ่านอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดข้อ 5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือ
กิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น
ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัดข้อ 1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ตัวชี้วัดข้อ 2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ
ตามที่ฟัง หรืออ่าน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของ
เจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัดข้อ 1 พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม วัฒนธรรมของ
เจ้าของภาษา

ตัวชี้วัดข้อ 2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง
และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

ตัวชี้วัดข้อ 3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและ
วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัดข้อ 1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยค
ง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระ
การเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัดข้อ 1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา
ชุมชนและสังคม

ตัวชี้วัดข้อ 1 ฟัง พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ
การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดข้อ 1 ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

สรุปได้ว่า จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์
ต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับ
ความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมีมาตรฐาน
การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิด
รวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการเรียน เป็นหลักสูตรที่ควรพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เพื่อให้
การจัดการเรียนการสอนบรรลุเป้าประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรหน่วยการเรียนรู้
จึงเปรียบเสมือนพิมพ์เขียวที่กล่าวถึงประสบการณ์การเรียนรู้ตามหัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้และ
กระบวนการวัดผลที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ส่วนแผนการเรียนจะแสดงการจัดการเรียนการสอนตาม
บทเรียน และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายวัน หรือรายสัปดาห์

ความหมายของแผนการเรียน

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการเรียนไว้ดังนี้

บุรชัย ศิริมหาศาล (2545) กล่าวว่า แผนการเรียน หมายถึง การวางแผน
การเรียนหรือเตรียมการสอนล่วงหน้าที่จะทำการสอน แล้วจัดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้
ใครก็ตามที่จะทำการสอนในวิชานั้น ๆ สามารถใช้เป็นแนวทางในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ให้ความหมายของแผนการเรียนว่า หมายถึง
แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาหนึ่ง
เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่
จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2545) ได้กล่าวถึงการวางแผนการเรียนรู้ไว้ ดังนี้
 การวางแผนการเรียนรู้เป็นการจัดโปรแกรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้รายวิชาต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า
 เพื่อดำเนินการให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ การวางแผนจัดการเรียนรู้
 จึงต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน
 ที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งในชุมชน ประเทศและสังคมโลก

จากการให้ความหมายของนักการศึกษาหลายท่านสรุปได้ว่า แผนการเรียนรู้
 หมายถึง การเขียนบันทึกสิ่งที่ต้องการสอนไว้ล่วงหน้าและต้องเขียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และ
 สภาพของผู้เรียน โดยเขียนวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ การวัดผลประเมินผล
 ตามลำดับ การจัดทำรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบของแผนการเรียนการจัดทำแผนการเรียนที่
 เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูผู้สอนจะต้องใช้ทั้งหลักการจัดทำแผนการเรียนในองค์ประกอบต่าง ๆ
 และหลักการแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมาพิจารณาควบคู่กันไป
 ในการออกแบบและจัดทำรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2543) ได้ระบุเกี่ยวกับหลักในการจัดทำแผนการเรียน และ
 ขั้นตอนการเขียนแผน ดังนี้

หลักในการจัดทำแผนการเรียน

ในการจัดทำแผนการเรียน ครูผู้สอนต้องตอบคำถามสำคัญ 3 ข้อ ต่อไปนี้ให้ได้
 คำถามดังกล่าวประกอบด้วย

1. สอนเพื่ออะไร
2. สอนอย่างไร
3. สอนแล้วได้ผลตามที่ต้องการหรือไม่

คำถาม 3 ข้อข้างต้น คือ องค์ประกอบที่สำคัญของแผนการเรียน ประกอบด้วย

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เรียนเป็นการตอบว่า
 สอนเพื่ออะไร
2. การเรียนการสอนที่จะทำให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
3. การวัดผลประเมินผล เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้และพฤติกรรมตาม
 จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้จริงหรือไม่

ขั้นตอนการเขียนแผนการเรียน

ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนมีหรือบรรลุ ซึ่งมีทั้งความรู้ ทักษะ
 และเจตคติ จุดประสงค์การเรียนรู้จะได้มาจากจุดหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ของวิชาหรือ
 กลุ่มประสบการณ์ และจุดประสงค์ในคำอธิบายรายวิชา การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สมบูรณ์นั้น

จะต้องเขียนให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน และเขียนในเชิงพฤติกรรม จุดประสงค์สามารถจำแนกได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. พุทธิพิสัย คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นความสามารถทางสมองหรือความรอบรู้ในเนื้อหาวิชาหรือในทฤษฎี

2. ทักษะพิสัย คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติที่ต้องลงมือทำ

3. จิตพิสัย คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม หรือ เจตคติ หรือความรู้สึกในจิตใจ

ระดับของจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้ อาจแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านใดด้านหนึ่ง หรือหลายด้านประกอบกันก็ได้ ในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดประสงค์การเรียนการสอน จะแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 จุดประสงค์ปลายทาง คือ จุดประสงค์ที่เป็นเป้าหมายสำคัญที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนแต่ละเรื่อง หรือแต่ละแผนการเรียน ลักษณะของจุดประสงค์ปลายทาง

1. ตอบสนองพฤติกรรมสำคัญของจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

จุดประสงค์ของวิชาและจุดประสงค์รายวิชาที่วิเคราะห์ได้จากคำอธิบายรายวิชา

2. สะท้อนคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เป็นผลจากการเรียนรู้

โดยครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถในการปฏิบัติ และความรู้สึก เช่น เจตคติและค่านิยมต่าง ๆ

3. การเขียนควรใช้คำบรรยายเป็นพฤติกรรมใหญ่ เช่น มีความรู้ ความเข้าใจในลักษณะปัญหาสิ่งแวดล้อม

ระดับที่ 2 จุดประสงค์นำทาง คือ จุดประสงค์ที่วิเคราะห์ความแตกต่างจากจุดประสงค์ปลายทางเป็นจุดประสงค์ย่อย โดยกำหนดพฤติกรรมสำคัญที่คาดหวังให้เกิดแก่ผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนจากจุดย่อยไปจนถึงจุดใหญ่ปลายทาง ในการสอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุจุดประสงค์นำทางไปสู่จุดประสงค์ปลายทาง

วิธีเขียนจุดประสงค์นำทาง

ครูผู้สอนสามารถเขียนจุดประสงค์นำทางโดย

1. นำจุดประสงค์ปลายทางมาย่อยเป็นจุดประสงค์นำทางหลาย ๆ ข้อ ทำได้โดยการพิจารณาว่าผู้เรียนควรต้องมีพฤติกรรมอะไรบ้างจึงจะเกิดการเรียนรู้ถึงจุดประสงค์ปลายทางได้

2. ถ้ามีจุดประสงค์นำทางหลายข้อ ควรเรียงลำดับพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้น จุดประสงค์นำทางบางหัวข้อจำเป็นต้องเขียนตามลำดับกัน แต่บางข้อเป็นอิสระต่อกัน

3. คำกริยาเชิงพฤติกรรมในจุดประสงค์นำทางควรแสดงพฤติกรรมที่ต่ำกว่าจุดประสงค์ปลายทาง

4. จุดประสงค์ปลายทางบางข้อไม่จำเป็นต้องมีจุดประสงค์นำทาง

5. เขียนในลักษณะจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เช่น ระบุลักษณะความแตกต่างระหว่างร่างกายที่สะอาดกับไม่สะอาด ได้บอกสาเหตุของความไม่สะอาดของร่างกาย และระบุแนวทางแก้ไขได้

ขั้นที่ 2 การกำหนดแนวการจัดการเรียนการสอน

เป็นการพิจารณาว่า การเรียนการสอนในแผนนั้นมีจุดเน้นหรือสาระสำคัญอะไร จะต้องสอนเนื้อหาใดจึงจะครอบคลุมครบถ้วน จะเลือกใช้เทคนิคหรือวิธีสอนใดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จึงจะทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ และจะใช้สื่อการเรียนการสอนใด จึงจะสอดคล้องเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด การจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย

การเขียนสาระสำคัญ

สาระสำคัญ หมายถึง ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหา หลักการ วิธีการที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับหลังจากเรียนเรื่องนั้น ๆ แล้ว ทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ เจตคติ สาระสำคัญจะเป็นข้อความที่เขียนในลักษณะสรุปเนื้อหาเป้าหมายอย่างสั้น ๆ จะเขียนเป็นความเรียง คือ เขียนเป็นข้อ ๆ ก็ได้

วิธีการเขียนสาระสำคัญ

1. พิจารณาจุดประสงค์การเรียนรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม หรือ ความรู้ความสามารถด้านใด

2. พิจารณาเนื้อหาว่า เป็นการเรียนการสอนเกี่ยวกับเรื่องอะไร เรียนแล้ว ผู้เรียนจะได้รับความรู้ ความเข้าใจ ความคิดรวบยอดอะไรหรือได้รับประโยชน์ คุณค่าใด จากการเรียนเนื้อหานั้น

3. นำผลการพิจารณาจุดประสงค์การเรียนรู้มาประกอบกับการพิจารณาเนื้อหา แล้วเขียนเป็นข้อสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนจะเรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามแผนการเรียนนั้น

การกำหนดเนื้อหา คือ รายละเอียดของเรื่องที่ใช้จัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย ทฤษฎี หลักการ วิธีการ และแนวปฏิบัติ การจะเขียนเนื้อหาสาระในการสอนแต่ละจุดประสงค์หรือแต่ละเรื่องได้ดั่งนั้น ครูผู้สอนจะต้องศึกษาหาความรู้จากเอกสาร ตำราเรียน หนังสือคู่มือครูและแหล่งความรู้ต่าง ๆ นำมาพิจารณาใช้ประกอบวัยและระดับของผู้เรียน

ทั้งในด้านความยากง่ายและความถูกต้องเหมาะสม การเขียนเนื้อหาสาระในแผนการเรียน ครูจะเขียนเนื้อหารายละเอียดทั้งหมดไว้ในแผนการเรียนตามหัวข้อที่อยู่ในแผนการเรียนก็ได้ แต่หากรายละเอียดของเนื้อหาไม่มากควรเขียนเฉพาะหัวข้อเรื่องเนื้อหา นั้น ๆ ไว้ ส่วนรายละเอียดให้นำไปไว้ในส่วนท้ายแผนการเรียน หรือนำส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระของทุกแผนการเรียนแยกไว้อีกเล่มหนึ่งต่างหาก เป็นเอกสารประกอบการสอนก็ได้

การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ สภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้น เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนด การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ จึงเป็นความสามารถและทักษะของครูมืออาชีพในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

คุณลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผล

1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา
2. ฝึกกระบวนการที่สำคัญให้กับผู้เรียน เช่น กระบวนการของศาสตร์ต่าง ๆ กระบวนการเรียนรู้ตามหลักจิตวิทยา ทักษะกระบวนการ 9 ชั้น เป็นต้น
3. เหมาะสมกับธรรมชาติและวัยของผู้เรียน ต้องคำนึงว่าจะจัดอย่างไร จึงจะเหมาะสมกับธรรมชาติ วัย ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียนเป็นส่วนรวม
4. เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในโรงเรียนและชีวิตจริง ครูควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับสภาพของห้องเรียน โรงเรียน และชุมชน โดยพยายามใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้มากที่สุด
5. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ควรเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างทั่วถึง และมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้กระทำในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและกระตือรือร้นที่จะเรียนอย่างมีชีวิตชีวา
6. การเลือกเทคนิควิธีการสอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบไปด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ ควรเป็นข้อมูลที่สามารถแนะครูให้สามารถเลือกเทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสมที่สุด
 - 6.2 ผู้เรียน ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียน เพื่อเป็นพื้นฐานนำไปสู่การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างเหมาะสม เช่น ความสามารถทางสติปัญญา วิธีการเรียน ประสบการณ์เดิม

6.3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอน

สภาพแวดล้อมและบรรยากาศนี้หมายรวมถึงทั้งห้องเรียน ในโรงเรียนและชุมชน ครูต้องมีข้อมูลว่ามีแหล่งวิทยากรสำคัญ ๆ ไต่บ้าง

6.4 การใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

6.5 ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ของครู ครูจำเป็นต้องมีความสามารถในการนำเทคนิควิธีการสอนหลาย ๆ วิธีมาใช้เพื่อสนองความต้องการของผู้เรียน การกำหนดสื่อการเรียนการสอน

ในการเลือกใช้สื่อประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากการพิจารณาความเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน ความสนใจและวิธีเรียนของผู้เรียนแล้ว สิ่งสำคัญที่ครูควรต้องคำนึงในการเลือกสื่อคือประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ประเภทของสื่อการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. ประเภทวัสดุ ได้แก่ ซอล์ก สี แผนภาพ แผนภูมิ ภาพถ่าย สไลด์ ฯลฯ
2. ประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ วิทยุเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ ฯลฯ
3. ประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ เอกสารตำราเรียน แบบเรียน แบบฝึกหัด ฯลฯ
4. ประเภทเทคนิควิธี ได้แก่ วิธีการสอนแบบต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การกำหนดวิธีวัดผลประเมินผล

การวัดผลประเมินผล จัดเป็นกิจกรรมสำคัญที่สอดแทรกอยู่ในทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอน องค์ประกอบของการวัดผลประเมินผล ประกอบด้วย

1. การวัดผล คือ การตรวจสอบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติเปลี่ยนแปลงไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เป็นตัวสำรวจ
2. การประเมินผล คือ การตัดสินว่าผู้เรียนมีคุณภาพเป็นอย่างไร เมื่อนำคะแนนที่ได้จากการวัดผลมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ชนิดของการประเมินผล

จำแนกตามจุดประสงค์ของการประเมิน แบ่งได้ 4 ชนิด คือ

1. การประเมินผลก่อนการเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียนที่จำเป็นในการเรียนต่อไป
2. การประเมินผลเพื่อปรับปรุงผลการเรียน เป็นการประเมินในระหว่างที่มีการเรียนการสอนอยู่ เพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนและกระบวนการสอน

3. การประเมินผลเพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่องเพื่อหาจุดบกพร่องของเด็กและ
 ภาษาเหตุของปัญหา

4. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียน เป็นการประเมินผลเมื่อสิ้นสุด
 การเรียนการสอนในแต่ละระยะ

สรุปได้ว่า แผนการสอนคือ สิ่งที่ครูเตรียมไว้ล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษร ใช้ในกิจกรรม
 การเรียนการสอน โดยจัดเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการ จุดหมาย
 โครงสร้าง เวลาเรียน แนวทางการดำเนินการ และการวัดผลประเมินผลของหลักสูตร ซึ่งจะช่วยให้
 ผู้เรียนบรรลุ วัตถุประสงค์ตามที่ หลักสูตรกำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาประเภทหนึ่งที่ใช้ประกอบการจัด
 กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีชื่อ
 เรียกต่าง ๆ กัน เช่น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดการสอน ชุดการเรียนการสอน ชุดการเรียนรู้สำเร็จรูป
 ชุดการสอนรายบุคคล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้คำว่า
 “ชุดการเรียนรู้” เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและศึกษาค้นคว้า
 ด้วยตนเองตามขั้นตอนของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม
 ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ความหมายของชุดการเรียนรู้

ชุดการเรียนรู้หรือชุดการสอนมาจากคำในภาษาอังกฤษมีการเรียกใช้หลายคำ เช่น
 learning package, instructional package หรือ educational package และภาษาไทยใช้ชุด
 การเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนโปรแกรม ชุดการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา
 ประกอบด้วยวิธีการและการนำสื่อการสอนให้สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่อง และวัตถุประสงค์
 เพื่อช่วยเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งนักการศึกษาได้ให้ความหมายของ
 ชุดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สมชัย อุ่นอนันต์ (2539) และสมพร ประมวลศิลป์ชัย (2543) ให้ความหมายของ
 ชุดการเรียนรู้ ชุดการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมสื่อการเรียนสำเร็จรูป ซึ่งส่วนมากจะประกอบด้วย
 คำชี้แจง ชื่อเรื่อง จุดมุ่งหมาย กิจกรรม และการประเมินผล นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองตาม
 ความสามารถ และความสนใจ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยครูเป็นผู้
 คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2542) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ คือ สื่อการสอนชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหา และ ประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับ สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอนอีกด้วย

วัฒนาพร ระวังบุทช์ (2543) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ ที่ได้รับการออกแบบและจัดอย่างมีระบบ ประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย เนื้อหา และวัสดุอุปกรณ์ โดยกิจกรรมดังกล่าวได้รับการรวบรวมไว้เป็นระเบียบในกลุ่ม เพื่อเตรียมไว้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาจาก ประสบการณ์ทั้งหมด

สมพร ประมวลศิลป์ชัย (2543) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ คือ การรวบรวม สื่อการเรียนรู้สำเร็จรูป ซึ่งส่วนมากประกอบด้วย คำชี้แจง ชื่อเรื่อง จุดมุ่งหมาย กิจกรรม และการประเมินผล โดยครูเป็นผู้สร้างขึ้นประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายชนิด และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ศิริมา เผ่าวิริยะ (2545) พรทิพย์ ศักดิ์สิทธิ์ ประถม (2544) และ Moore และ Meyerhoff (1977) ให้ความหมายไว้ว่า ชุดการเรียนรู้ หมายถึง ชุดการเรียนรู้เป็นสื่ออุปกรณ์ที่จัดไว้ อย่างเป็นรูปแบบ มีจุดมุ่งหมายแน่ชัด มีการกำหนดเนื้อหา และกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งนำมาจัดกิจกรรม ในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ในเรื่องที่สอนและเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับครูและ นักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

จากความหมายของชุดการเรียนรู้ดังกล่าวสรุปได้ว่า ชุดการเรียนการสอน หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นในรูปแบบของสื่อประสม (Multimedia) เป็นสื่อการเรียนรู้สำเร็จรูป ที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์ตามแบบแผนที่วางไว้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วย ตนเองเป็นรายบุคคลหรือ กลุ่มย่อยตามความสามารถความสนใจ เพื่อบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในบทเรียน ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือในชุดการเรียนรู้ ประกอบคำชี้แจงชื่อเรื่อง จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม การวัดผลประเมินผลด้วยแผนการสอน คู่มือครูแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนไปกิจกรรม คำสั่งเนื้อหาและแบบฝึกหัด

2. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้

ชุดการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แนวคิด หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการ พัฒนาชุดกิจกรรมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ครูผู้สอนสร้างชุดการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอหลักการ แนวคิดและทฤษฎี ไว้ดังนี้

นักการศึกษาได้เสนอหลักการทฤษฎีและปรัชญาที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนา ชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532) เสนอหลักการในการนำชุดการเรียนรู้มาใช้ในระบบการศึกษาไว้ 5 ประการ คือ

1. การประยุกต์ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนการสอนควรจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ วิธีสอนที่เหมาะสมที่สุดคือ การจัดการสอนรายบุคคล หรือการศึกษาตามเอกภาพ และการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามระดับสติปัญญา ความสามารถ และความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2. ความพยายามที่จะเปลี่ยนแนวการเรียนการสอนไปจากเดิม การจัดการเรียนการสอนแต่เดิมนั้นเรายึดครูเป็นหลัก เปลี่ยนมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเรียนเอง โดยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อหรือวิธีการต่าง ๆ การนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้จะต้องจัดให้ตรงกับเนื้อหา และประสบการณ์ตามหน่วยการเรียนการสอนของวิชาต่าง ๆ โดยนิยมจัดในรูปของชุดการเรียนรู้ การเรียนในลักษณะนี้ผู้เรียนจะเรียนจากครูเพียงประมาณ 1 ใน 4 ส่วน ส่วนที่เหลือผู้เรียนจะเรียนจากสื่อด้วยตนเอง

3. การใช้สื่อการเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลง และขยายตัวออกไป การใช้สื่อการเรียนการสอนปัจจุบันได้คลุมไปถึงการใช้วัสดุสิ้นเปลือง เครื่องมือต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการ และกิจกรรมต่าง ๆ แต่เดิมนั้นการผลิต และการใช้มักจะออกมาในรูปต่างคนต่างผลิต และใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับผู้เรียนแทนการใช้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนตลอดเวลา แนวโน้มการใช้ของครูคือ เปลี่ยนจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอน คือ ครูเป็นผู้หยิบใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ มาเป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อช่วยผู้เรียนคือให้ผู้เรียนหยิบและใช้สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยอยู่ในรูปของชุดการเรียนรู้

4. ปฏิกริยาสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน แต่ก่อนความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในห้องเรียนลักษณะเป็นทางเดียว คือ ผู้สอนเป็นผู้นำและผู้เรียนเป็นผู้ตาม ผู้สอนมิได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้พูดก็ต่อเมื่อผู้สอนให้พูดการตัดสินใจของผู้เรียนส่วนใหญ่จะตามผู้สอน ผู้เรียนเป็นฝ่ายเอาใจผู้สอนมากกว่า ผู้สอนเอาใจผู้เรียนผู้สอนวิจารณ์หรือพูดเยาะเย้ยผู้เรียนในชั้น โดยเฉพาะในกรณีที่ผู้เรียนตอบไม่ถูก แต่ถ้าผู้เรียนทำอะไรดีควรแก่การชมเชย ผู้สอนจะนิ่งเฉยเสีย เพราะถ้าชมติดต่อกับผู้เรียนจะเลิกลิง ดังนั้นผู้เรียนไทยส่วนใหญ่จึงพกเอาประสบการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจเมื่อเติบโตใหญ่ขึ้นในส่วนที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนนั้นแทบจะไม่มีเอาเลย เพราะผู้สอนส่วนใหญ่ไม่ชอบให้ผู้เรียนคุยกัน ผู้เรียนจึงไม่มีโอกาสฝึกฝนทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ เช่น ฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น เมื่อเติบโตใหญ่จึงทำงานร่วมกันไม่ได้ นอกจากนี้ปฏิกริยาสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสภาพแวดล้อมที่อยู่กับซอล์ก กระดานดำ และแบบเรียนในห้องเรียนแคบ ๆ หรือในสนามหญ้า ผู้สอนไม่เคยพาผู้เรียนออกไปสู่สภาพนอกโรงเรียนการเรียน

การสอนจึงจัดอยู่เพียงในห้องเรียนเป็นส่วนใหญ่ แนวโน้มในปัจจุบันและอนาคตของกระบวนการเรียนรู้จึงต้องนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมร่วมกัน ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มจึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ ซึ่งนำมาสู่การจัดระบบการผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดการเรียนรู้

5. การจัดสภาพสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ โดยจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม หมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่มีทางทราบว่า การตัดสินใจหรือการทำงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร มีการเสริมแรงหรือสิ่งจูงใจเพียงบวกที่ให้ผู้เรียนภาคภูมิใจได้ทำถูกหรือคิดถูก อันจะทำให้กระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีกในอนาคต และให้ค่อยเรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของผู้เรียนเองโดยไม่มีใครบังคับ การจัดสภาพการณ์ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ตามนัยดังกล่าวข้างต้นจะมีเครื่องมือช่วยให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทาง โดยการจัดการสอนแบบโปรแกรมและชุดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญ

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526) ได้กล่าวถึงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. หลักการเกี่ยวกับสื่อประสมชุดการเรียนรู้เป็นสื่อประสมซึ่งหมายถึงการใช้สื่อหลาย ๆ อย่างที่เสริมซึ่งกันและกันอย่างมีระบบ มาใช้เป็นแนวทางการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อได้อย่างเหมาะสม
2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ชุดการเรียนรู้ที่เป็นสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนจัดทำขึ้นเพื่อสนองความสามารถ ความสนใจและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทฤษฎีที่ว่าด้วยความแตกต่างระหว่างบุคคลจึงนำมาใช้เป็นทฤษฎีพื้นฐานในการจัดทำและการใช้ชุดการเรียนรู้
3. ทฤษฎีการเรียนรู้ชุดการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนที่เชื่อถือได้จึงนำออกใช้และเผยแพร่กิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ชุดการเรียนรู้ได้อาศัยวิธีระบบเป็นหลักทั้งสิ้น ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นดำเนินไปได้อย่างสัมพันธ์กันทุกขั้นตอน

บุญแก้ว ควรหาเวช (2542) ได้กล่าวถึงแนวคิดและหลักการในการนำชุดการเรียนรู้มาใช้ในระบบการศึกษาพอสรุปได้ 5 ประการ คือ

1. การนำทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคลมาใช้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามระดับสติปัญญา ความสามารถ และความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2. การเปลี่ยนแนวการเรียนการสอนจากที่ยึดครูเป็นหลัก เป็นการใช้สื่อการสอนมาใช้ โดยจัดให้ตรงกับเนื้อหาและประสบการณ์ตามหน่วยการสอนของวิชาต่าง ๆ การเรียนในลักษณะนี้ผู้เรียนจะเรียนจากครูประมาณ 1 ใน 4 ส่วนส่วนที่เหลือผู้เรียนจะเรียนจากสื่อด้วยตนเอง

3. มีการจัดระบบการใช้สื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาผสมผสานกัน ให้เหมาะสมและใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับผู้เรียน แนวโน้มใหม่จึงเป็นการผลิตสื่อการสอนแบบประสมให้เป็นชุดการเรียนรู้อันจะมีผลต่อการใช้ของครู คือ เปลี่ยนจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอนเป็นการนำสื่อมาเพื่อให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง

4. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม แนวโน้มในปัจจุบันและอนาคตของกระบวนการเรียนรู้จึงต้องนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมร่วมกัน ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มจึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งนำมาสู่การจัดระบบการผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดการเรียนรู้

5. ระบบการเรียนการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมในกิจกรรมการเรียนด้วยตนเอง และทราบผลการตัดสินใจหรือการทำงานของตนว่าถูกหรือผิดอย่างไร มีการเสริมเศรษฐกิจพอเพียงบวกที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจ อันจะทำให้กระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคต และให้ค่อยเรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถ และความสนใจ การจัดสภาพการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยให้บรรลุจุดหมายปลายทาง โดยการจัดการเรียนการสอนแบบโปรแกรมและใช้ชุดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือสำคัญ

Cardareli (1973) ได้กล่าวถึงปรัชญาในการสร้างชุดการเรียนการสอนด้วยตนเองว่า

1. ผู้เรียนจะได้รับการเรียนตามเอกัตภาพ โดยขึ้นอยู่กับความต้องการ ความสนใจและความสามารถของตนเอง
 2. ในบทบาทของครู คือ เป็นผู้วินิจฉัยวางเงื่อนไขไว้ความสนใจและให้ความสะดวกสบายแก่ผู้เรียน
 3. บทบาทของนักเรียนจะเป็นผู้มีความคิดอิสระที่จะเลือกตัดสินใจยอมรับและตอบสนองสำหรับการศึกษาของตนเอง
 4. บรรยากาศของห้องเรียนด้วยชุดการเรียนรู้จะต้องเปิดเผย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การค้นคว้าสำรวจการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงามขึ้นหลาย ๆ ด้าน
- ทิตานา แคมมณี (2551) ได้กล่าวไว้ว่า ต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยา โดยให้รายละเอียดไว้ดังนี้

1. กฎการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด คือ สิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องแคล่วและสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหัด หรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำได้ไม่ดี
2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงถึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมคือ ไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไป และควรมีหลาย ๆ แบบ
3. การจูงใจนักเรียน โดยการจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วยุให้ติดตามต่อไป
4. ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อไม่เกิดความเบื่อหน่าย การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เป็นงานที่ละเอียดต้องอาศัยความรอบคอบ ความเข้าใจ เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์

จากหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้ที่กล่าวมา ข้างต้นสรุปได้ว่า ชุดการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ด้วยตนเองและทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการสร้างชุดการเรียนรู้จะต้องยึดหลักความแตกต่าง ระหว่างบุคคล กระบวนการกลุ่ม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและหลักจิตวิทยา โดยการ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไปและมีความหลากหลาย ด้วยการ จัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่ละขั้นตอนตามความสามารถ และความสนใจของ ผู้เรียน อันจะนำไปสู่พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ประเภทของชุดการเรียนรู้

นักการศึกษาได้จัดแบ่งประเภทชุดการเรียนรู้ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ทั้งเหมือนกัน และแตกต่างกัน แต่โดยส่วนใหญ่จะมีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้

วีณา วโรตมะวิชาญ (2536) ได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนรู้ไว้ 3 ประเภท คือ

1. ชุดการเรียนรู้สำหรับการบรรยายของครูใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ทั้งชั้น ให้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลมาก
2. ชุดการเรียนรู้สำหรับทำกิจกรรมร่วม หรือศูนย์การเรียนรู้ โดยแบ่งนักเรียน ในห้องให้เป็นกลุ่มเล็กลง การเรียนจะเรียนในลักษณะเรียนเป็นกลุ่มด้วยตัวเองเป็นส่วนใหญ่
3. ชุดการเรียนรู้รายบุคคลจัดให้นักเรียนเรียนตามความสามารถของตัวเอง เพื่อแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น บทเรียนแบบโปรแกรม

อรพรรณ ตันบรรจง และสาโรจน์ แผงยัง (2531) ได้แบ่งชุดการเรียนรู้ เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการเรียนรู้สำหรับครู จัดสำหรับครูโดยเฉพาะ ใช้เป็นเครื่องมือประกอบการสอนของครู ซึ่งสอนนักเรียนส่วนใหญ่หรือทั้งชั้นและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมบ้าง ส่วนมากครูเป็นผู้แสดง และมีบทบาทในการที่จะทำให้นักเรียนนั้นบรรลุเป้าหมาย ชุดการเรียนรู้สำหรับครูนี้ประกอบด้วยคู่มือและสื่อการเรียนการสอนไว้พร้อม

2. ชุดการเรียนรู้ตามเอกัตภาพ หรือชุดการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเรียนด้วยตนเอง

3. ชุดการเรียนรู้ที่ใช้กับศูนย์การเรียน เป็นการเรียนการสอนตามเอกัตภาพ นักเรียนแต่ละคนจะเลือกเรียนอย่างอิสระ และเรียนไปตามศูนย์ต่าง ๆ จนครบ

4. ชุดการเรียนรู้ผสม เป็นชุดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองหรือครูใช้ก็ได้ตามความเหมาะสม

จากการจำแนกประเภทชุดการเรียนรู้ของนักการศึกษาดังกล่าวมาแล้ว งานวิจัยนี้ใช้ชุดการเรียนรู้กลุ่มกิจกรรมในการวิจัย ซึ่งสรุปได้ว่า ชุดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการเรียนรู้ประเภทคำบรรยาย
2. ชุดการเรียนรู้สำหรับครู
3. ชุดการเรียนรู้รายบุคคล
4. ชุดการเรียนรู้กลุ่มกิจกรรม
5. ชุดการเรียนรู้แบบผสม

4. องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ประกอบด้วยสื่อประสมในรูปแบบของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการตั้งแต่สองวิธีขึ้นไปบูรณาการ โดยใช้วิธีการจัดระบบเพื่อใช้ชุดการเรียนรู้แต่ละชุดให้มีประสิทธิภาพและความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเอง ซึ่งจำแนกส่วนประกอบของชุดกิจกรรมได้ 4 ส่วน คือ

1. คู่มือสำหรับครู หรือผู้เรียนที่ต้องเรียนจากชุดการเรียนรู้
2. คำสั่งหรือการมอบหมายงานเพื่อกำหนดแนวทางให้กับผู้เรียน
3. เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนประสมกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มและแบบบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

4. การประเมินผล เป็นการประเมินผลของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้าและผลของการเรียนรู้ในรูปแบบการทดสอบต่าง ๆ

กิดานันท์ มะลิทอง (2536) ได้กล่าวถึงชุดการเรียนรู้สื่อประสมประกอบด้วยสื่อต่าง ๆ ขึ้นกับจุดมุ่งหมายของบทเรียนและวัตถุประสงค์ โดยทั่วไปจะอยู่ในกล่องหรือแฟ้มซึ่งประกอบด้วย

1. คู่มือสำหรับผู้สอนในการใช้ชุดการเรียนรู้และสำหรับผู้เรียนใช้ชุดการเรียนรู้
2. คำสั่ง เพื่อกำหนดในการสอนหรือการเรียนรู้
3. เนื้อหาบทเรียนจัดอยู่ในรูปของสไลด์ ฟลิ้ม สตรีป เทปบันทึกเสียง วัสดุกราฟิก

ม้วนวีดิทัศน์ หนังสือเรียน เป็นต้น

4. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการให้ผู้เรียนทำรายงานกิจกรรมที่กำหนดให้หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้วเพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

ทิศนา แคมมณี (2551) ได้กล่าวว่า ในการจัดทำชุดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ชื่อชุดการเรียนรู้
2. ชื่อหน่วย หมายถึง หัวข้อย่อยที่ประกอบขึ้นเป็นชุดการเรียนรู้ส่งเสริม

ศักยภาพการเรียนรู้ในแต่ละชุดการเรียนรู้

3. คำชี้แจง สำหรับนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมในชุดการเรียนรู้ หมายถึงข้อแนะนำในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุดการเรียนรู้ของนักเรียน

4. สารการเรียนรู้ หมายถึง เนื้อหารายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้

ในชุดการเรียนรู้

5. ตัวบ่งชี้ในการเรียนรู้ หมายถึง การระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ของเนื้อหา

ในหน่วยย่อยของชุดการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด

6. เวลาที่ใช้ หมายถึง ระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละหน่วยของ

ชุดการเรียนรู้

7. กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วย หมายถึง การกำหนดงานที่จะให้นักเรียนปฏิบัติ

8. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้กับการเรียนการสอน

ในชุดการเรียนรู้

9. การประเมินผล หมายถึง การทดสอบความสามารถของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยหน่วยการเรียนรู้ในชุดการเรียนรู้

สุคนธ์ สิ้นธพานน (2553) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ดังนี้

1. คำชี้แจงการใช้ชุดการเรียนรู้ เป็นคำชี้แจงให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ของการเรียน ศึกษาชุดการเรียนรู้และส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ เช่น ประกอบด้วยบัตรคำสั่ง บัตรปฏิบัติการ บัตรเนื้อหา บัตรฝึกหัดและบัตรเฉลย บัตรปฏิบัติการและบัตรเฉลยบัตรทดสอบและบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

2. บัตรคำสั่ง เป็นการชี้แจงรายละเอียดของการศึกษาชุดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมนั้นว่าต้องปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างไร

3. บัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการ บางชุดการเรียนรู้อาจออกแบบให้มีบัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการ ซึ่งเป็นบัตรที่บอกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ
4. บัตรเนื้อหา เป็นบัตรที่บอกเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษาสิ่งที่ควรมีในบัตรเนื้อหา คือ หัวเรื่อง สูตร นิยาม และคำอธิบาย
5. บัตรแบบฝึกหัดหรือบัตรงาน เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ผู้เรียนทำหลังจากได้ทำกิจกรรมและศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว
6. บัตรเฉลยบัตรแบบฝึกหัด เมื่อผู้เรียนทำบัตรแบบฝึกหัดเสร็จแล้วสามารถตรวจสอบความถูกต้องจากบัตรเฉลยแบบฝึกหัด
7. บัตรทดสอบ เมื่อผู้เรียนได้ทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้วผู้เรียนจะมีความรู้ในหัวข้อที่เรียนนั้น ๆ ต่อจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทำบัตรทดสอบ
8. บัตรเฉลยบัตรทดสอบ เป็นบัตรที่มีค่าเฉลยของบัตรทดสอบที่ผู้เรียนได้ทำไปแล้ว เป็นการตรวจสอบหรือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในการศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้น

เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2559) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม เป็นการบ่งบอกถึงรายละเอียดเกี่ยวกับชื่อกลุ่มสาระวิชา การเรียนรู้ ระดับชั้น สาระสำคัญและส่วนประกอบที่จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้ใช้ชุดการเรียนรู้ทราบถึงขอบเขตที่อยู่ในชุดการเรียนรู้ว่ามีเนื้อหาเท่าใด แต่ละเนื้อหาจะมีกิจกรรมหรือส่วนใดบ้าง ส่วนกิจกรรมจะแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ หรือหน่วยการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสะดวกและเรียนรู้ไปตามลำดับขั้นตอน
2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายจุดมุ่งหมายหลักของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย เป็นการอธิบายถึงบทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียนมีหน้าที่อย่างไรบ้าง ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมจะดำเนินการอย่างไร เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนรับบทบาทหน้าที่และกิจกรรมที่ตนเองต้องปฏิบัติ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น แนวคิดเป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้นว่า เมื่อผู้เรียนจากชุดการเรียนรู้แล้วผู้เรียนจะบรรลุเป้าหมายอะไรบ้าง
4. เนื้อหาสื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยให้ผู้สอนทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนและเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ชัดเจน โดยอาจจัดกิจกรรมเป็นแบบกลุ่มหรือรายบุคคล
5. ใบความรู้ ใบกิจกรรม และฐานการช่วยเหลือเป็นการนำเสนอเนื้อหาสาระที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษา อาจเขียนเนื้อหาเป็นความเรียงมีภาพประกอบหรือจัดทำในรูปแบบตาราง

โดยใบความรู้ควรมีการให้เนื้อหาความรู้สลับกับให้ผู้เรียนได้ใช้การคิดหรือการทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับใบความรู้ ใบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การใช้คำถามสลับกับการให้ความรู้ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนคิดเบื้องต้นก่อน เป็นต้น

6. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบเพื่อประเมินการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนและทำกิจกรรมจากชุดการเรียนรู้ให้มีการประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน หรือทำกิจกรรม ทั้งนี้แบบประเมินอาจจัดทำอยู่ในรูปแบบทดสอบแบบเลือกตอบเติมคำ หรือถูกผิด ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระจากแนวคิดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่นักการศึกษาได้กล่าวมา

จากองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของชุดการเรียนรู้ มี 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 คู่มือครู ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และคำชี้แจงวิธีการใช้ชุดการเรียนรู้ และส่วนที่ 2 ชุดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ชื่อชุดการเรียนรู้ ชื่อหน่วย คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และเฉลย แบบฝึกหัดและแบบทดสอบ ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามองค์ประกอบของ ทิศนา ข้ามมณี (2551) และเขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2559) ประกอบด้วย ชื่อชุดการเรียนรู้ ชื่อหน่วย คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสื่อ ใบความรู้ ใบกิจกรรมและแบบประเมินผล ซึ่งขั้นตอนในการสร้างชุดการเรียนรู้จะได้กล่าวในหัวข้อต่อไป

5. ขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนรู้

ในการสร้างชุดการเรียนรู้เพื่อนำไปในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สร้างจะต้องรู้ถึงหลักการและขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) กล่าวว่า ขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนรู้มีดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์
2. กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยที่ครูจะสามารถถ่ายทอดให้นักเรียนแต่ละครั้ง
3. กำหนดหัวเรื่อง
4. กำหนดมโนคติและหลักการ
5. กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง
6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
7. กำหนดแบบประเมินผล
8. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุ อุปกรณ์
9. หาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้

10. การใช้ชุดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญ คือ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นประกอบกิจกรรม ชั้นสรุปผลการเรียน และทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ได้เปลี่ยนไป

ระพีพันธ์ โปธิศรี (2550) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาชุดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้

การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการจำเป็นในการสร้างชุดการเรียนรู้ ปัญหาและความต้องการด้านการเรียนรู้ในการสร้างชุดการเรียนรู้ที่ถือว่าเป็นปัญหาวิกฤติ ได้แก่ ปัญหาที่นักเรียนยังทำอะไรไม่ได้ ไม่เป็นบ้าง ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ตรง ๆ วิธีการวิเคราะห์และระบุปัญหา และความต้องการด้านการเรียนรู้ อาจวิเคราะห์จากข้อมูลในอดีต หรือใช้ข้อมูลจากการประชุมสัมมนาด้านวิชาการของโรงเรียน หรือกลุ่มโรงเรียน ก็จะได้นักเรียนที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ คือ กลุ่มเป้าหมายของการนำชุดการเรียนรู้ไปใช้การดำเนินการในขั้นตอนนี้ จะได้ข้อสรุป 2 ประเภท คือ

1. ปัญหาและความต้องการด้านการเรียนรู้ที่เป็นปัญหาวิกฤติคืออะไร
2. ผู้เรียนที่เข้ากลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มใด

ขั้นที่ 2 ออกแบบชุดการเรียนรู้

การออกแบบชุดการเรียนรู้ประกอบด้วยชุดการเรียนรู้ต่าง ๆ มีขั้นตอนการออกแบบ ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำชุด ในลักษณะที่เป็นจุดประสงค์ปลายทางให้สัมพันธ์กับปัญหาค้นการเรียนรู้ที่เป็นปัญหาวิกฤติ ซึ่งเป็นมูลเหตุสำคัญในการสร้างชุดการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ประจำชุดการเรียนรู้ที่กำหนดในที่นี้จะต้องระบุให้ชัดเจนว่าเมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ตามกิจกรรมต่าง ๆ ในชุดการเรียนรู้แล้วนักเรียนจะต้องทำอะไรเป็นระดับใด

2. วิเคราะห์ระบบการเรียนในขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบในลักษณะ Flow Chat โดยใช้หลักการวิเคราะห์จากการตอบคำถามหลักว่าการที่ผู้เรียนจะมีความรู้และทักษะบรรลุตามจุดประสงค์ประจำชุดการเรียนรู้ นั้น ผู้เรียนต้องเริ่มต้นจากการทำอะไรเป็นก่อน และทำอะไรเป็นต่อไปเรื่อย ๆ จนมีความรู้ นั้น และทักษะโดยรวมตามจุดประสงค์ประจำชุดกิจกรรมชุดการเรียนรู้

3. วิเคราะห์พฤติกรรมย่อยของขั้นตอนการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน โดยใช้หลักการว่า การที่จะเกิดการเรียนในแต่ละขั้นตอนการเรียนรู้ นั้น นักเรียนจะต้องรู้อะไร และทำอะไรได้บ้าง

4. ปรับขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดได้เป็นจุดประสงค์เชิง

ปฏิบัติการ (Performance Objective)

5. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้การออกแบบหน่วยการเรียนรู้คือ

การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยใช้หลักการว่าให้มือน้อย 3 หน่วย และไม่เกิน 15 หน่วย

6. กำหนดยุทธวิธีการจัดการเรียนรู้ จะใช้ทฤษฎีการเรียนรู้รูปแบบ

การสอนอย่างไร

7. กำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และ

กิจกรรมการประเมินผลในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ กิจกรรมการประเมินผลต้องหลากหลาย

8. ยกร่างชุดการเรียนรู้

9. สร้างแบบทดสอบหลังเรียน ใช้วิธีการสร้างแบบทดสอบ

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้องของชุดการเรียนรู้และแบบทดสอบหลัง

1. ตั้งผู้เชี่ยวชาญประมาณ 3-5 คน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมทั้งหมดของชุดการเรียนรู้

2. ทดลองใช้ชุดการเรียนรู้กับนักเรียน 1 คน ที่อยู่ในระดับชั้นเดียวกับกลุ่มเป้าหมายหรือระดับสูงกว่ากลุ่มเป้าหมาย เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมเกี่ยวกับเนื้อหา กิจกรรม ตลอดจนเวลาการปฏิบัติกิจกรรมในชุดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ขั้นต้น

3. ทดลองกลุ่มอยู่กับนักเรียนที่มีลักษณะเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย ประมาณ 3-5 คน ที่มีความสามารถระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของชุดการเรียนรู้และปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 ทดลองภาคสนาม คือ การนำชุดการเรียนรู้ไปทดลองกับนักเรียนที่มีลักษณะเดียวกับเป้าหมายประมาณ 10-30 คน เพื่อการแก้ไขปรับปรุงชุดการเรียนรู้ และแบบทดสอบหลังเรียนให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 ทดลองหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ คือ การนำชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงไว้ดีแล้วไปทดลองหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 เพื่อทดลองหาประสิทธิภาพ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนรู้ เพื่อนำไปในการเรียนการสอน ครูควรดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อ (Topic) กำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดการเรียนการสอนควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญได้จากทฤษฎีมาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในระดับชั้นที่จะสอนว่า หัวข้อใดที่เหมาะสมที่ควรนำไปสร้างชุดการเรียนการสอน ที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง

2. กำหนดเนื้อหาที่จะทำชุดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์

ควรเขียนเป็นลักษณะเฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบจุดประสงค์ว่า เมื่อศึกษาชุดการเรียนการสอนจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร

4. สร้างแบบทดสอบ การสร้างแบบทดสอบมี 3 แบบ คือ

4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อดูว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานก่อนที่จะมาเรียนเพียงพอหรือไม่ (เมื่อทดสอบแล้วถ้าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานไม่เพียงพอ ผู้สอนควรแนะนำให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ โดยวิธีใดเป็นต้น หรือผู้สอนอาจอธิบายความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนในเรื่องนั้น ๆ

4.2 แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังจากผู้เรียนเรียนจบในแต่ละเนื้อหาย่อย

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากการศึกษาชุดการเรียนการสอนจบแล้ว

5. จัดทำชุดกิจกรรม ประกอบด้วย

5.1 บัตรคำสั่ง

5.2 บัตรปฏิบัติการและบัตรเฉลย (ถ้ามี)

5.3 บัตรเนื้อหา

5.4 บัตรฝึกหัด และบัตรเฉลยบัตรฝึกหัด

5.5 บัตรทดสอบ และบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนเตรียมออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีหลักการสำคัญ คือ

6.1 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้เพียงคอยชี้แนะ และควบคุมการเรียนการสอน

6.2 เลือกกิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับชุดการเรียนรู้

6.3 ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการคิดอย่างหลากหลาย เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

6.4 มีกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อการเรียนการสอนบางชนิดอาจมีผู้จัดทำไว้แล้ว ผู้สอนอาจนำมาปรับปรุงดัดแปลงใหม่ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ที่จะสอน ครูผู้สอนต้องสร้างสื่อการเรียนการสอนใหม่ ซึ่งต้องใช้เวลา

Kemp และ Deane (1985) ได้เสนอวิธีการสร้างชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้ การนำเทคโนโลยีทางการสอนมาใช้ในการจัดระบบการสอน เพื่อให้เกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือเพื่อแก้ปัญหาในการเรียนการสอน ย่อมต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อการออกแบบการสอนขึ้นมาใช้ โดยกระบวนการออกแบบการสอนจะประกอบไปด้วยหลักการพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. ผู้เรียน โดยพิจารณาจากลักษณะผู้เรียนเพื่อการออกแบบโปรแกรมการสอนอย่างเหมาะสม
2. วัตถุประสงค์ โดยตั้งวัตถุประสงค์ว่าต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างในการสอนนั้น
3. วิธีการและกิจกรรม โดยกำหนดวิธีการกิจกรรมในการเรียนรู้ว่าควรมีอะไรบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วที่สุด
4. การประเมินผล โดยกำหนดวิธีประเมินผล เพื่อตัดสินใจการเรียนรู้นั้นประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายหรือไม่

จากวิธีการพัฒนาชุดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การสร้างชุดการเรียนรู้มีกระบวนการและขั้นตอนจัดไว้อย่างมีระบบ ผู้สร้างต้องศึกษาและวางแผนดำเนินการอย่างละเอียด

6. การหาประสิทธิภาพ และเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 แบบเดี่ยว เป็นการทดลองกับผู้เรียน 1 คน โดยใช้ เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์

ขั้นที่ 2 แบบกลุ่ม เป็นการทดลองกับผู้เรียน 5 ถึง 10 คน (คละผู้เรียนที่ เก่งกับอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์ ประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติจริง เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30 ถึง 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพ แล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ การกำหนดเกณฑ์สำหรับหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่าชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการสอน ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) กล่าวว่า เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิต ชุดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าที่นำไปสอนนักเรียน และคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก สำหรับการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรม

ต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งการที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าได้นั้นครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณา โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติศึกษาอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 ทั้งนี้ การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ เมื่อทดลองชุดการเรียนรู้อาสาสมัครแล้ว ให้เทียบค่า E_1/E_2 ที่หาได้จากชุดการเรียน กับ E_1/E_2 ของเกณฑ์ การยอมรับประสิทธิภาพของ ชุดการเรียนรู้ไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์เกินร้อยละ 5 แต่โดยปกติกำหนดไว้ร้อยละ 2.5 ซึ่งการยอมรับ ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มี 3 ระดับ คือ สูงกว่าเกณฑ์ เท่าเกณฑ์ และต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ยอมรับว่ามีประสิทธิภาพจากการ ศึกษาสรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ต้องมี ขั้นตอนในการปฏิบัติและต้องมีเกณฑ์ในการประเมินประสิทธิภาพในการตัดสินใจเลือกเกณฑ์ ประสิทธิภาพนั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมความสอดคล้องและกระบวนการใช้สื่อการเรียนการสอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์มาตรฐานประสิทธิภาพ 80/80

7. ประโยชน์ของชุดการเรียนรู้

นักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดการเรียนรู้ไว้คือ

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน เป็นนามธรรมสูงให้เข้าใจรวมเร็วขึ้น
2. ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจต่อผู้สอน
5. ทำให้การเรียนการสอนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ชุดการเรียนรู้สามารถ ทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะมีความพร้อมหรือความขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด
6. ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูด หรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ในกรณีขาดครู ครูคนอื่นสามารถสอนแทนได้ โดยใช้ชุดการเรียนรู้ เพราะเนื้อหาวิชาอยู่ในชุดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ครูสอนแทนไม่ต้องเตรียมตัวมาก
8. สำหรับชุดการเรียนรู้รายบุคคล และชุดการเรียนรู้ทางไกล ผู้เรียนสามารถ เรียนได้เองที่บ้าน

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2526) ได้กล่าวถึงคุณค่าของชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหา และประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน และมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง เช่น การทำงานของเครื่องกลอวัยวะของร่างกาย การเติบโตของสัตว์ชั้นต่ำ เป็นต้น ซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ดี

2. ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดการเรียนรู้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเองและสังคม

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และการมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. ช่วยสร้างความพร้อม และความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการเรียนรู้ผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบไปใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า

5. ทำให้การเรียนการสอนของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ชุดการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าผู้สอนจะมีสภาพหรือความขัดข้องทางอารมณ์มากหรือน้อยเพียงใด

6. ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการเรียนรู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครูได้ แม้ครูที่พูดไม่เก่งก็สามารถที่จะสอนให้มีประสิทธิภาพได้ บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดการเรียนรู้

1. ส่งเสริมการเรียนเป็นรายบุคคล ผู้เรียนเรียนได้ตามความสามารถ ความสนใจตามเวลา และโอกาสที่เหมาะสม

2. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู

3. ช่วยในการศึกษานอกระบบโรงเรียน เพราะผู้เรียนสามารถนำชุดการเรียนรู้ไปใช้ได้ในทุกสถานที่และทุกเวลา

4. ช่วยลดภาระและช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้กับครู

5. เป็นประโยชน์ในการสอนแบบศูนย์การเรียน

6. ช่วยให้ครูวัดผลผู้เรียนได้ตรงตามความมุ่งหมาย

7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

8. ช่วยฝึกให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

9. ช่วยฝึกให้เคารพนับถือความคิดเห็นของผู้อื่น

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555) กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระการเรียนรู้ที่ประสบปัญหาทำให้ผลการเรียนของนักเรียนบรรลุผลมีคุณภาพตามที่กำหนด
2. เปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จากการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มาสู่การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ครูเปลี่ยนจากผู้สอนมาเป็นผู้ประสาน ผู้อำนวยการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้จากการกระทำ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และความรู้ถาวรยิ่งขึ้น
3. แก้ปัญหาการขาดแคลนสื่อหรือบุคลากรได้ โดยชุดการเรียนรู้สามารถจัดให้เกิดการเรียนรู้ได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในระบบกลุ่มที่ต้องการฝึกเป็นผู้นำผู้ตาม และยึดถือมติของกลุ่มในการเรียนรู้
5. พัฒนาความมีระเบียบวินัยในการเรียน เพราะเรียนจากชุดการเรียนรู้ต้องกำหนดเวลาในการเรียนรู้ให้ชัดเจน

จากประโยชน์ของชุดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ชุดการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการสอนได้เป็นอย่างดี เพราะชุดการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการเรียนได้เป็นอย่างดี และยังช่วยอำนวยความสะดวกให้กับครู ซึ่งเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในสภาพปัจจุบันมาก

จากประโยชน์ของชุดการเรียนรู้ที่นักการศึกษากล่าวมาสรุปประโยชน์ของชุดการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. ช่วยลดภาระการสอนของครู
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความสามารถของตนเองในการแสวงหาความรู้
3. ชุดการเรียนรู้สร้างความสนใจ ไม่เกิดการเบื่อหน่ายการเรียน
4. ส่งเสริมความสำเร็จในการเรียนรู้
5. สามารถเรียนได้ตามความพร้อมของผู้เรียน
6. สามารถแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล
7. ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาประสบการณ์ที่ซับซ้อนและ
8. สร้างความพร้อมให้ผู้สอนและประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน

เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของเกม

ทิตานา แชมมณี (2545) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้กติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ณัฐมา จรูเกียรติ (2547) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยเกม หรือการเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นโดยไม่รู้ตัว

คอบสัน (Dobson, 1998) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งคัมเจียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopaedia (1998) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

จากความหมายของการสอนโดยใช้เกมดังกล่าว สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

2. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้เกม

จากการจัดการศึกษาย่อมมาจากความเชื่อพื้นฐานในปรัชญาการศึกษา กล่าวคือ ได้มีนักการศึกษาที่เชื่อว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ต้องได้รับประสบการณ์ ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องจัดประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่ผู้เรียน ซึ่ง John Dewey (1968 อ้างอิงมาจาก ทิศนา แคมมณี, 2544) กล่าวว่า “บุคคลมีชีวิตอยู่ในโลกด้วยการอาศัยสิ่งมีชีวิตอยู่ท่ามกลางของสถานการณ์ โดยมีการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งต่าง ๆ และบุคคลต่าง ๆ รอบตัวดำเนินอยู่ตลอดเวลา การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ การเล่นเกมคณิตศาสตร์ การอ่านหนังสือ การใช้เครื่องมือทำการทดลอง ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนเป็นสถานการณ์ทั้งสิ้น” ในฐานะที่การผู้สอนจะต้องเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผู้สอนต้องการทราบหลักจิตวิทยาการสอน เช่น จัดบทเรียนให้มีความยากง่ายพอเหมาะกับวุฒิภาวะ จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงอิริยาบถ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้แสดงออก ซึ่งความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ผู้เรียนมักชอบการแข่งขัน ดังนั้นจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีเกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม เช่น แข่งขันการสำรวจบัตรภาพ แข่งขันคำตอบทางคณิตศาสตร์ แข่งขันการเรียงลำดับตัวเลขแสนสนุก เป็นต้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีหลายรูปแบบ เกมก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

Becnt และ Conte (1976 อ้างอิงมาจาก ทิศนา แคมมณี, 2544) กล่าวว่า เกมทางการเรียนนั้นมีลักษณะคล้ายกับเกมอื่น ๆ เกมเป็นสิ่งที่นำมาซึ่งความสนุกสนาน มีการแข่งขัน โดยมีจุดประสงค์เฉพาะ และมีกฎเกณฑ์ปฏิบัติเกมนั้นอาจเป็นคนที่ใช้กำลังกายหรือกำลังสมองก็ได้

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของนักการศึกษาเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการสอน โดยใช้เกม ซึ่งพอสรุปผลได้ดังนี้ ต้องการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการเล่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และพัฒนาทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม จากการแข่งขันที่มีกติกาการเล่น

3. องค์ประกอบสำคัญ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551) ได้กล่าวถึงในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. เกมและกติกาการเล่น
2. มีการเล่นเกมตามกติกา
3. มีการอภิปรายผลหลังจากมีการเล่นเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทิศนา แคมมณี (2552) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกมและกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผู้การเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น
5. หลังการเล่น
6. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากองค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกม พอสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม ต้องประกอบด้วย มีผู้สอน และผู้เรียน มีคัมและกติกา มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายผลของการเล่นและสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. ประเภทของเกม

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น เช่น

พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) ได้แบ่งเกมตามลักษณะรูปแบบของการเล่นออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การเล่นที่ใช้ทักษะ (Motor Skill) หมายถึง การเล่นที่ต้องอาศัยทักษะบุคคลความสามารถในการพิจารณาวินิจฉัยความชำนาญต่าง ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์เดิมที่เกิดจากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งแล้วนำมาสู่การปฏิบัติ

2. การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ (Sensory Perceptual) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้ประสาทความรู้สึกรับรู้ จับต้อง มองดู หรือความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และแสดงออกอย่างฉับพลัน เกิดความพร้อม และการวินิจฉัยของประสาทรับรู้ แล้วตอบสนองออกมาโดยการปฏิบัติ

3. การเล่นที่ใช้สติปัญญา (Intellectual) หมายถึง การใช้ความสามารถทางสมองความคิดรวบยอด การแปลความหมายแล้วสรุปเพื่อการแสดงออกตอบโต้ในทันทีทันใด หรือการรับรู้และตอบสนองอย่างฉับพลัน ทั้งการแสดงออก ความคิด การพูด กายา หรือกิริยาอาการต่าง ๆ

ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ (2537) ได้จำแนกประเภทของเกม สรุปได้ดังนี้

1. Nonacademic Game เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น
2. Academic Game เป็นเกมจัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือการศึกษาซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 Simulation Game เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริง หรือความคล้ายคลึง สภาพความเป็นจริงที่สร้างขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 None Simulation Game เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหา ของบางวิชาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ และเกิดทักษะในบทเรียน ดียิ่งขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายที่สามารถจัดเล่นได้ สถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริม ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญและคล่องตัว เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมติหรือ การแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่เล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ ภาษาสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ

4.1 เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัว ไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธี เพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกาย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกาย ของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกม ประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นการต่อสู้ หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่เกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม

7. เกมพื้นบน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้าน ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น หมากเก็บ เกมจ้ำจี้ เป็นต้น การนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬามาดัดแปลงให้มีกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมที่เล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้น เพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬามาดัดแปลงให้มีกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับวัยเด็ก แต่ยังคงอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่ผู้ใหญ่ใช้ในอยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าที ไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

10. เกมสั้นทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546) ได้กล่าวถึงประเภทของเกม ไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Play) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงประกอบท่าทางตามนิยายนั้น เช่น เลียนแบบสัตว์

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นที่มีกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self Testing Activities) ได้แก่ การเดินที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลงและมีท่าประกอบหรือร้องเพลง แล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมันทนาการ (Recreation Game) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียด เรียกอีกชื่อว่าเกมใหม่

7. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) ถึงแม้ว่าเราจะให้เวลาเด็กเล่นเสรี แต่เราก็ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นที่ง่าย ๆ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุก ๆ ด้าน โดยที่ครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ความสามารถ และ วัฒนธรรมของเด็ก

8. เกมการศึกษา (Didactic Games or Education Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานการศึกษา

ฉันท ชาติทอง (2551) ได้แบ่งประเภทของเกมพอสรุปได้ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ดง่าย ๆ มุ่งหมายระยะสั้น เสริมสร้างทักษะเบื้องต้น
 2. เกมเล่นเป็นนิยาย แสดงออก ทำทาง บทบาทสมมติ การแสดงละคร
 3. เกมสร้างสรรค์ อาศัยความสามารถในการใช้สมอง
 4. เกมชิงที่หมาย อาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ไหวพริบ หลอกหลอ กลวิธี
 5. เกมรายบุคคล ใครทำได้ดี ถูกต้องเป็นผู้ชนะ วัดความสามารถเฉพาะบุคคล
 6. เกมหมู่หรือผลัดในกลุ่มช่วยกันทำให้ดีที่สุดอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกกลุ่ม
 7. เกมพื้นบน เล่นกันในท้องถิ่น เอกลักษณะเฉพาะ วัฒนธรรม ประเพณี
 8. เกมนำเล่นทั้งกลุ่มหรือบุคคล โดยนำกิจกรรมหลักมาย่อย ตัดแปลง มีกติกา น้อยลงเล่นง่าย เหมาะสำหรับเด็ก นำไปสู่การเล่นในระดับสูงขึ้น
 9. เกมละลายพฤติกรรม ใช้สื่อกิจกรรม ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม สร้างความคุ้นเคย กล้าแสดงออก เปิดใจ สัมพันธภาพที่ดี
 10. เกมสนันทนาการ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย เล่นได้ทุกวัย
- สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552) อ้างอิงมาจาก ชัยพร รูปน้อย, 2540) กล่าวว่า เกมมีหลายประเภท ซึ่งแบ่งได้ดังนี้
1. เกมทั่วไป หมายถึง เกมทั่วไปที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นจำนวนมาก
 2. เกมแบบผลัด แบ่งชั้นกันระหว่างกลุ่ม มีอุปกรณ์ช่วย
 3. เกมทดสอบ เกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตรใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียนประกอบ บทเรียนหรือสรุปบทเรียน
 4. เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาท ทำให้เกิดความว่องไว ปฏิกริยาโต้ตอบที่ รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

5. เกมเล่นเป็นทีม แบ่งออกเป็น 2 ทีม หรือมากกว่าก็ได้
6. เกมเงียบ ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียง
7. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

จากประเภทของเกมสรุปได้ว่า ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนนั้น ผู้วิจัยได้นำเกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ ให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

5. ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

ในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นการสอนโดยใช้เกมต้องการทำให้เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสอน ซึ่งมีท่านผู้รู้ได้สรุปขั้นตอนในการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

เยาวยา เดชะคุปต์ (2546) ได้สรุปไว้ว่า ในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้เด็กได้รู้ได้เข้าใจ ให้เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ฉะนั้นการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งควรดำเนินการดังนี้

1. การจัดชั้นเรียน ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเกมที่เล่นนั้นเล่นได้กี่คน การจัดชั้นเรียนควรเป็นแบบใดจึงจะได้ผลมากที่สุด เป็นกลุ่มแบบเข้าแถว เป็นกลุ่มวงกลมเดี่ยวหรือสองวง หรือเป็นแถวก็แถว หรือจัดที่ว่างเฉพาะตัว ทั้งนี้ต้องจัดให้เรียบร้อยและรวดเร็ว โดยไม่เสียเวลา
2. การอธิบายวิธีการเล่น ผู้สอนต้องสอนวิธีเล่นด้วยคำพูดที่ชัดเจน ชัดถ้อยชัดคำ กะทัดรัด ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ควรยืนให้ทุกคนเห็นหน้าและได้ยินกันทั่วถึง
3. การสาธิตการเล่น เมื่ออธิบายแล้วบางเกมเด็กไม่เข้าใจ จะต้องสาธิตการเล่น การสาธิตอาจทำซ้ำ ๆ หรือสาธิตไปพร้อม ๆ คำอธิบาย
4. การปฏิบัติ เมื่อเด็กเข้าใจวิธีการเล่นตามคำอธิบายหรือสาธิตการเล่น ควรให้เล่นนานพอสมควร การปฏิบัตินี้ครูควรดูแลให้ทุกคนได้เล่นโดยทั่วถึง
5. การติดตามผล เกมแต่ละเกมขอความมุ่งหมาย โดยมีวิธีติดตามผลได้ ดังนี้
 - 5.1 โดยจัดการแข่งขัน ครูสังเกตว่าเด็กได้ทักษะนั้นหรือไม่ เพื่อแก้ไขต่อไป
 - 5.2 ปฏิบัติซ้ำ อาจจะทำให้ผู้เล่นใหม่อีกครั้ง โดยจัดระบบใหม่ แบ่งพวกใหม่

ข้อควรคำนึงในการสอนโดยใช้เกม

1. ผู้สอนต้องเตรียมคนให้เหมาะสมกับเวลา
2. ต้องเตรียมอุปกรณ์ สนาม สถานที่ไว้ให้พร้อมเพียง

3. ใช้ภาษา สั้น ๆ เข้าใจง่าย รวดเร็ว
 4. การหาคนจะต้องคิดก่อนว่าให้เด็กได้ทักษะอะไร
 5. อุปกรณ์นอกจากจะเพียงพอแล้ว ต้องเหมาะสมและที่สำคัญต้องใช้ได้ทันการ และเกิดผลทางการเรียน

6. ควรหาเกมที่ให้โอกาสฝึกการเป็นผู้นำ
7. การสอนควรมีคำชมเมื่อทำดี และตักเตือนเมื่อบกพร่อง
8. การสอนควรให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่
9. การสอนต้องให้ทั่วถึง ให้เด็กทุกคนได้เล่นได้เรียน
10. ควรตรวจสอบการสอนครั้งที่แล้ว และเก็บในชั่วโมงต่อไป

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต, 2521) คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูด และภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง

จากความหมายของคำศัพท์สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

2. ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ (สมใจ หอมสุวรรณ, 2544) กล่าวไว้ว่า ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คือ สามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาดังที่ สตีวิก (Stewick, 1972) กล่าวว่า ผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ในระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ดี
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้

3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้

กาเดสซี (Ghadessy, 1998) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่า การสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยคความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย เช่นเดียวกับ วรรณพร ศิลาขาว (2538) ที่ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

จากความสำคัญของคำศัพท์สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

3. องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ คำหนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์, 2543 อ้างอิงมาจาก อุทัย ภิรมย์รัตน์ และเพ็ญศรี รังดิกุล, 2541) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การได้ยิน การรู้จักคำ และ จำจังหวะของเสียงในประโยค

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้น เป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็ จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุ้เรือ แตกต่างจาก house boat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออก ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

We need more man-power. (คำคุณศัพท์) แปลว่า กำลังคน

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป จากองค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ สรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมายและขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

4. ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอดก้า และคณะ (Dele Edgar and others, 1999) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat, book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่า การยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยกริยาที่มีใช้มากกว่าคำประเภทยกริยาอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 อ้างอิงมาจาก สุขุมาลัย บุตรานนท์, 2542) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่น คำว่า important, necessary, necessary เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ควรจะให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้นไปก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

จากประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษสรุปได้ว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

5. หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี (Mackey, 1997) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้ผู้เรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่ได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 1996) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้นก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

จากหลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอนสรุปได้ว่า การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

อนุภาพ ตลโสภณ (2542) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฟังการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน

อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนหรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่
 2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่
 3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ
 4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้ หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้นการ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ
 5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้
 6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค
- สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น
1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
 2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
 3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (Root) เดียวกัน
 4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
 5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)
 6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว
- เดล เอตก้า และคณะ (Dale and others, 1999) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนที่เดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ และควรตั้งคำถามเสมือนว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง
8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียนสอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์ โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อ เพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนคำศัพท์ไปในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักของ อนุภาพ ตลโสภณ (2542) และเดล เอตก และคณะ (Dale and others, 1999) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละบุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ทิศนา แคมมณี (2545) ได้สรุปลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือทุกรูปแบบต่างก็มีกระบวนการเรียนรู้ที่ต้องพึ่งพาและเกื้อกูลกัน สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือและปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ สมาชิกกลุ่มต้องใช้ทักษะการทำงานกลุ่มและการสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานหรือการเรียนรู้ร่วมกัน

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2544) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การร่วมมือกันทำงานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย ซึ่งทุกคนยอมรับจุดมุ่งหมายร่วมกัน และเมื่อพัฒนาสำเร็จแล้วส่งผลให้ผู้ร่วมงานเกิดความพอใจ (Lindgren, 1973)

ส่วน สลาวิน (Slavin, 1977) สรุปว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการสอนอีกแบบหนึ่งซึ่งกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยปกติจะมี 4 คน เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 2 คน และเรียนอ่อน 1 คน การทดสอบผลการเรียนของนักเรียนจะแบ่งเป็น 2 ตอน ตอนแรกจะพิจารณาค่าเฉลี่ยของทั้งกลุ่ม ตอนที่สองจะพิจารณาคะแนนทดสอบเป็นรายบุคคล

สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ หมายถึง การเรียนรู้ที่นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้นักเรียนร่วมกันเรียนรู้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

ร่วมกันตัดสินใจ ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในการแก้ปัญหา และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนเก่ง ดี และมีความสุข

1. องค์ประกอบ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. การมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันในทางบวก (Positive Interdependence) หมายถึง การทำสมาชิกในกลุ่มมีการทำงานอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน มีการแข่งขัน มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกัน มีบทบาทหน้าที่และประสบความสำเร็จร่วมกัน รวมถึงได้รับผลประโยชน์หรือรางวัลโดยเท่าเทียมกัน
2. การปฏิบัติสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดระหว่างการทำงานกลุ่ม (Face to Face Promotion Interaction) เป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อธิบายความรู้ให้แก่เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟัง และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกัน
3. การตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) เป็นกิจกรรมที่ตรวจเช็คหรือทดสอบให้มั่นใจว่าสมาชิกมีความรับผิดชอบต่องานกลุ่มหรือไม่เพียงใด โดยสามารถที่จะทดสอบเป็นรายบุคคล เช่น การสังเกต การทำงาน การสุ่มถามปากเปล่า
4. การใช้ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and Small Group Skills) ในการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้เพื่อให้งานกลุ่มประสบผลสำเร็จ ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่ม เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเป็นผู้นำ ทักษะการตัดสินใจ การแก้ปัญหา และทักษะกระบวนการกลุ่ม
5. กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนซึ่งสมาชิกแต่ละคนจะต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน มีการวางแผนดำเนินงานตามแผน ประเมินผลงานและปรับปรุงงานร่วมกัน

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือทั้ง 5 องค์ประกอบ นี้จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้งานกลุ่มประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องมีความมุ่งมั่น มีความสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างจริงจังในการดำเนินกิจกรรมจึงจะทำให้งานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. บทบาทของผู้สอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550) กล่าวถึง บทบาทของผู้สอนมีดังต่อไปนี้

1. กำหนดขนาดของกลุ่ม (โดยปกติประมาณ 3-5 คนต่อกลุ่ม) และลักษณะของกลุ่มควรเป็นกลุ่มที่ละความสามารถ (มีทั้งผู้ที่เรียนเก่ง เรียนปานกลาง และเรียนอ่อน)

2. ดูแลการจัดลักษณะการนั่งของสมาชิกกลุ่มให้ทำงานกลุ่มร่วมกันได้สะดวก และง่ายต่อการสังเกตและติดตามความก้าวหน้าของกลุ่ม
3. ชี้แจงกรอบกิจกรรมให้ผู้เรียนแต่ละคนเข้าใจวิธีการและหลักเกณฑ์การทำงาน
4. สร้างบรรยากาศที่เสริมสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกำหนดหน้าที่รับผิดชอบของสมาชิกกลุ่ม
5. เป็นที่ปรึกษาของทุกกลุ่ม และคอยติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของกลุ่มและสมาชิก
6. ยกย่องเมื่อผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ให้รางวัล คำชมเชยในลักษณะกลุ่ม
7. กำหนดว่าผู้เรียนควรทำงานร่วมกันแบบกลุ่มนานเพียงใด

3. ขั้นตอนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

วิลเลียม สุนทรโรจน์ (2550) กล่าวว่า ขั้นตอนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมกิจกรรม ในขั้นเตรียมประกอบด้วย ครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันและจัดกลุ่มย่อย ๆ ประมาณ 2-6 คน ครูแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียนและการทำกิจกรรมร่วมกัน และการฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม
2. ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย สมาชิกในกลุ่มจะได้รับการรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ครูอาจกำหนดให้นักเรียนใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น JIGSAW, TGT, STAD, TAI, GT, LT, NHT, CO-OP-CO-OP เป็นต้น ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งเทคนิคที่ใช้แต่ละครั้งจะต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละเรื่อง ในการเรียนครั้งหนึ่ง ๆ จะต้องใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือหลาย ๆ เทคนิคประกอบกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียน
4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนหรือยัง ผลเป็นอย่างไร เน้นตรวจสอบผลงานเป็นกลุ่มและรายบุคคล ต่อจากนั้นเป็นการทดสอบความรู้
5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติมและผู้เรียนช่วยกันประเมินการทำงานกลุ่มและพิจารณาว่า อะไรคือจุดเด่นของงานอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

4. เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

จันทรเพ็ญ เชื้อพานิช (2549) กล่าวว่า วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือที่นิยมใช้กัน มี 9 เทคนิค ดังนี้

1. เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Teams-Games-Tournament หรือ TGT) ซึ่งพัฒนาโดย DE Vries และ Slavin มีการจัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4 คน ระดับความสามารถต่างกัน (Heterogeneous Teams) คือ นักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน ครูกำหนดบทเรียนและการทำงานของกลุ่มไว้แล้ว ครูทำการสอนบทเรียนให้นักเรียน ทั้งชั้นแล้วให้กลุ่มทำงานตามกำหนด นักเรียนในกลุ่มช่วยเหลือกัน เด็กเก่งช่วยและตรวจงานของ เพื่อนให้ถูกต้องก่อนนำเสนอครู แล้วมีการจัดกลุ่มใหม่เป็นกลุ่มแข่งขันที่สมาชิกภายในกลุ่มมีความสามารถเท่า ๆ กัน (Heterogeneous Tournament Teams) มาแข่งขันตอบปัญหา ซึ่งจะมีการจัดกลุ่มใหม่ทุกสัปดาห์ โดยพิจารณาจากความสามารถของแต่ละบุคคล คะแนนของกลุ่ม จะได้จากคะแนนของสมาชิกที่เข้าแข่งขันร่วมกับกลุ่มอื่น ๆ รวมกัน แล้วจัดให้มีการให้รางวัลกับกลุ่มที่ได้คะแนนสูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. เทคนิคการแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Teams Achievement Divisions หรือ STAD) พัฒนาโดย Slavin มีการจัดกลุ่มเหมือน TGT แต่ไม่มีการแข่งขัน โดยให้นักเรียนทุกคนต่างคนต่างทำข้อสอบ แล้วนำคะแนนพัฒนาการซึ่งเป็นคะแนนที่ดีกว่า ในการสอนครั้งก่อนของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่มและมีการให้รางวัล

3. เทคนิคการจัดกลุ่มแบบช่วยรายบุคคล (Team Assisted Individualization: TAI) พัฒนาโดย Slavin และคณะ เทคนิคนี้เหมาะสมกับวิชาคณิตศาสตร์ ใช้สำหรับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3-6 วิธีนี้สมาชิกกลุ่มมี 4 คน มีระดับความรู้ต่างกัน ครูเรียกเด็กที่มีความรู้ระดับเดียวกัน ของแต่ละกลุ่มมาสอนความยากง่ายของเนื้อหา วิธีสอนจะแตกต่างกัน เด็กกลับไปยังกลุ่มของตนและ ต่างคนต่างทำงานที่ได้รับมอบหมายแต่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทุกคนทำข้อสอบโดยไม่มีการ ช่วยเหลือกัน มีการให้รางวัลคะแนนกลุ่มได้ดีกว่าเดิม

4. เทคนิคโปรแกรมการร่วมมือในการอ่านและเขียน (Cooperative Integrated Reading หรือ CIRP) พัฒนาโดย Stevens และคณะ เทคนิคนี้ใช้สำหรับวิชาอ่านเขียนและทักษะ อื่น ๆ ทางภาษา สมาชิกในกลุ่มมี 4 คน มีพื้นความรู้เท่ากัน 2 คน อีก 2 คน ก็เท่ากัน แต่ต่างระดับ ความรู้กับ 2 คนแรก ครูจะเรียกคู่ที่มีระดับความรู้เท่ากันจากทุกกลุ่มมาสอนให้กลับเข้ากลุ่ม แล้วเรียกคู่ต่อไปจากทุกกลุ่มมาสอน คะแนนของกลุ่มพิจารณาจากคะแนนสอบของสมาชิกของกลุ่ม เป็นรายบุคคล

5. เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) พัฒนาโดย Arosen และคณะ เทคนิคนี้ใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 สมาชิกในกลุ่มมี 6 คน ความรู้ต่างกัน สมาชิกแต่ละคนไปเรียน

รวมกันกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ในหัวข้อที่แตกต่างกันออกไป แล้วทุกคนกลับมากลุ่มของตนสอนเพื่อน ในสิ่งที่ตนไปเรียนร่วมกับสมาชิกของกลุ่มอื่น ๆ มา การประเมินผลเป็นรายบุคคลแล้วรวมเป็น คะแนนของกลุ่ม อาจเรียกรูปแบบนี้ว่า การเรียนแบบร่วมมือข้ามกลุ่ม

6. เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 (Jigsaw II) พัฒนาโดย Slavin เทคนิคนี้ สมาชิกในกลุ่ม มี 4-5 คน นักเรียนทุกคนเรียนบทเรียนเดียวกัน สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มให้ความสนใจในหัวข้อย่อย ในบทเรียนต่างกัน ใครที่สนใจในหัวข้อเดียวกันจะไปประชุม ค้นคว้า และอภิปราย แล้วกลับมาที่ กลุ่มเดิมของตน สอนเพื่อนในเรื่องที่ตนเองไปประชุมกับสมาชิกของกลุ่มอื่นมา ผลการสอบของ แต่ละคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ทำคะแนนได้ดีกว่าครั้งก่อน (คิดคะแนนเหมือน STAD) จะได้รับรางวัล

7. เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) พัฒนาโดย Sharan และ Sharan เทคนิคนี้มีสมาชิกในกลุ่ม 2-6 คน เป็นรูปแบบที่ซับซ้อน แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อที่ ต้องการจะศึกษาค้นคว้า สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทั้งกลุ่ม มีการวางแผนดำเนินงานตามแผน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์งานที่ทำ การนำเสนอผลงานหรือรายงานต่อหน้าชั้น การให้รางวัลหรือ คะแนนให้เป็นกลุ่ม

8. เทคนิคการเรียนรู้แบบเรียนร่วมกัน (Learning Together) พัฒนาโดย Johnson และ Johnson เทคนิคนี้ สมาชิกในกลุ่มมี 4-5 คน ระดับความรู้ความสามารถแตกต่างกัน ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 โดยครูทำการสอนทั้งชั้น เด็กแต่ละกลุ่มทำงานตามที่ครู มอบหมาย คะแนนของกลุ่มพิจารณาจากผลงานของกลุ่ม

9. เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือร่วมกลุ่ม (Co-op Co-op) พัฒนาโดย Kagan ซึ่งเทคนิคนี้ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้ นักเรียนช่วยกันอภิปรายหัวข้อที่จะศึกษา แบ่งหัวข้อใหญ่ให้เป็นหัวข้อย่อย แล้วจัดนักเรียนเข้ากลุ่มตามความสามารถที่แตกต่างกัน กลุ่มที่เลือก หัวข้อที่จะศึกษาตามความสนใจของกลุ่มแบ่งหัวข้อย่อยออกเป็นหัวข้อเล็ก ๆ เพื่อนักเรียนแต่ละคน ในกลุ่มไปเลือกศึกษา และมีการกำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนภายในกลุ่ม แล้วกลุ่มรายงาน ผลงานต่อชั้นและมีการประเมินผลงานของกลุ่ม

เทคนิคทั้ง 9 เทคนิคดังกล่าวข้างต้น ส่วนมากจะใช้ตลอดคาบเรียน หรือ ตลอดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละคาบ เรียกการเรียนร่วมมือประเภทนี้ว่า การเรียนร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning) แต่ยังมีเทคนิคอื่น ๆ อีกจำนวนมากที่ไม่จำเป็นต้องใช้กิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละคาบ อาจใช้ในชั้นน้ำสวดแทรกในชั้นตอนใด ๆ ก็ได้ หรือใช้ในชั้นสรุปหรือทบทวนหรือชั้นวัดผล เรียกการเรียนแบบร่วมมือประเภทนี้ว่า การเรียนแบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (Informal Cooperative Learning)

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค การแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมฤทธิ์การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยทำการทดลอง มีนักเรียนทั้งเด็กเก่ง เด็กกลาง และเด็กอ่อน ซึ่งมีสัดส่วนเท่าๆกัน ใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น รางวัล คำชมเชย และยังมีผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านมาเท่า ๆ กัน จึงเหมาะกับการใช้เทคนิคกับการวิจัยในครั้งนี้

5. การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

5.1 ความหมาย

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2545) ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า TGT เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมืออีกวิธีหนึ่งคล้ายกันกับเทคนิค STAD ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ออกเป็นกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว ทำการทดสอบความรู้โดยใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคนในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีมอื่น นำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) กล่าวว่า TGT เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้ เนื้อหาสาระจากผู้สอนด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้ คะแนนที่ได้ของแต่ละคนจะนำมาร่วมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยความร่วมมือกันของผู้เรียนในกลุ่ม มีการแข่งขันทดสอบความรู้โดยใช้เกมแยกเป็นกลุ่มตามความสามารถของผู้เรียน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของแต่ละคนจะนำมาร่วมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม

5.2 วัตถุประสงค์

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2545) กล่าวเอาไว้ว่า วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบ TGT มี 2 ข้อ คือ

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการทางสังคม เช่น

ทักษะกระบวนการกลุ่ม ทักษะการเป็นผู้นำ และฝึกความรับผิดชอบ

5.3 องค์ประกอบสำคัญ

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. การเสนอเนื้อหา เป็นการนำเสนอเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่ รูปแบบการนำเสนออาจจะเป็นการบรรยาย อภิปราย กรณีศึกษาหรืออาจจะมีสื่อการเรียนอื่น ๆ ประกอบด้วยก็ได้ เทคนิค TGT จะแตกต่างจากเทคนิคอื่น ๆ ตรงที่ผู้สอนต้องเน้นให้ผู้เรียนทราบว่าผู้เรียนให้ความสนใจมากในเนื้อหาสาระ เพราะจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน วิธีนี้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในวิชาพื้นฐานที่สามารถถามตอบที่มีคำตอบแน่นอนตายตัว
2. การจัดทีม เป็นการจัดทีมผู้เรียนโดยให้คละกันทั้งเพศและความสามารถ ทีมมีหน้าที่ในการเตรียมตัว สมาชิกให้พร้อมเพื่อการเล่นเกม หลังจากจบชั่วโมงการเรียนรู้แต่ละทีมจะนัดสมาชิกศึกษาเนื้อหาโดยมีแบบฝึกหัดช่วย โดยทั่วไปผู้เรียนจะผลัดกันถามคำถามในแบบฝึกหัดจนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด จุดเน้นในทีมคือ ทำให้ดีที่สุด เพื่อทีมจะช่วยเหลือให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมให้มากที่สุด
3. เกม เป็นเกมตอบคำถามง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในการเล่นเกม ผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นผู้แข่งขัน
4. การแข่งขัน การจัดการแข่งขันอาจจัดขึ้นปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียนก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว และผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมแต่ละทีมมาร่วมแข่งขัน ทุกโต๊ะการแข่งขันควรเริ่มดำเนินการพร้อมกัน แข่งขันเสร็จแล้วจัดลำดับผลการแข่งขันแต่ละโต๊ะนำไปเปรียบเทียบหาค่าคะแนนโบนัสตัวอย่างการจัดค่าคะแนนโบนัส เช่น ถ้าผู้ร่วมแข่งขันมีโต๊ะละ 5 คน อาจให้คะแนนโบนัส ดังตัวอย่าง

ลำดับที่ผลการแข่งขัน	คะแนนโบนัส
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2

5. การยอมรับความสำเร็จของทีม มีการนำคะแนนโบนัสของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีมและหาค่าเฉลี่ย ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะเลิศกับรองลงมา ควรมีการประกาศผลและเผยแพร่สู่สาธารณะ รวมทั้งการมอบรางวัลยกย่องชมเชย เป็นต้น

5.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

สลาวิน (Slavin, 1995 อ้างอิงมาจาก ทศนีย์ ร่างเจริญ, 2554) ได้พัฒนารูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิค TGT (ภาพประกอบ 1) ซึ่งมีลักษณะคล้าย STAD แต่ไม่มีการทดสอบ จะใช้วิธีการเล่นเกมการแข่งขันทางวิชาการแทน ซึ่งมีขั้นตอนการสอนดังนี้

1. การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Presentation)

โดยครูจะทำการสอนเนื้อหาของบทเรียนแก่นักเรียนพร้อมกันทั้งชั้น ซึ่งครูอาจจะใช้เทคนิควิธีการสอนรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาของบทเรียนและการตัดสินใจของครูเป็นสำคัญที่จะเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม การนำเสนอบทเรียนครูต้องใช้สื่อประกอบอย่างเพียงพอด้วย ในขั้นนี้ครูควรกระตุ้นหรือชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญ โดยการแจ้งจุดประสงค์และประโยชน์ของบทเรียนขึ้นนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้นหรือชั้นเสนอเนื้อหา เพื่อพัฒนาความคิด และหลักการนี้ครูจะต้องให้ตัวอย่างที่น่าสนใจ ชัดเจนและสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน

2. การเรียนกลุ่มย่อย (Team Study)

กลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 4-6 คน ซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันทางการเรียน เพศ หน้าที่ที่สำคัญของกลุ่มคือ การเตรียมสมาชิกของกลุ่มให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน หลังจากการที่ครูนำเสนอเนื้อหาต่อนักเรียนทั้งชั้น การเรียนกลุ่มย่อยคือ สมาชิกในกลุ่มส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งมีจุดที่น่าสนใจ 5 ประการ

2.1 ความยึดเหนี่ยวภายในกลุ่มนักเรียน สมาชิกในกลุ่มรักและศรัทธาซึ่งกันและกัน นักเรียนได้รับการเสริมแรงให้ทำงานที่มีผลงานจากการที่ทุกคนร่วมกันตระหนักถึงบทบาทของตนเองในกลุ่มโดยทำงานอย่างเข้มแข็ง

2.2 บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม นักเรียนทุกคนในกลุ่มมีบทบาทที่ชัดเจน เช่น คนอ่าน คนบันทึก คนรายงาน คนคำนวณ คนจับเวลา คนตรวจเช็คงาน คนประสานงานกับกลุ่มอื่น เป็นต้น

2.3 ความรับผิดชอบ กลุ่มรับผิดชอบต่องานส่วนบุคคลหรืองานกลุ่มเล็กน้อยเพียงใด การช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนให้เรียนรู้บรรยากาศในห้องเรียนและภายในกลุ่มมีลักษณะของความช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากกว่าการแข่งขัน

2.4 การช่วยเหลือ ครูติดตามความก้าวหน้าของกลุ่มและให้ความช่วยเหลือเมื่อกลุ่มหรือเพื่อนบุคคลในกลุ่มแก้ปัญหาไม่ได้ การช่วยเหลือของครูช่วยให้นักเรียนแก้ปัญหาได้ หรือครูแก้ปัญหาแล้วบอกวิธีคิดคำตอบแก่นักเรียนเสียเอง ครูทำบันทึกผลงานของกลุ่มวิธีแก้ปัญหา และวิธีการทำงานให้บรรลุ เป้าหมายของกลุ่มแล้วแจ้งให้ทุกคนทราบ

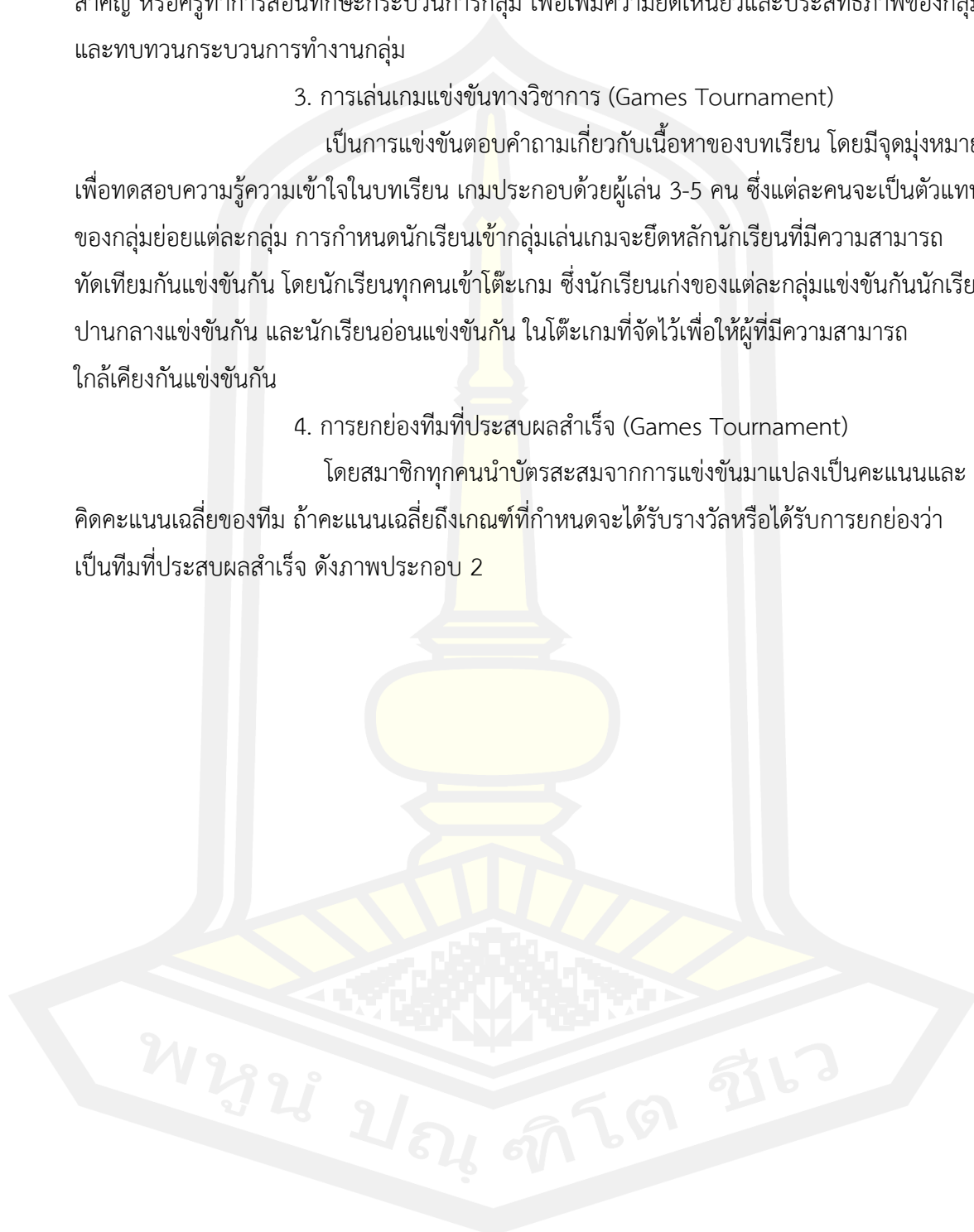
2.5 การอภิปรายและสอบเพิ่มเติม ครูสอนเพิ่มเติมหรือสรุปใจความสำคัญ หรือครูทำการสอนทักษะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพของกลุ่ม และทบทวนกระบวนการทำงานกลุ่ม

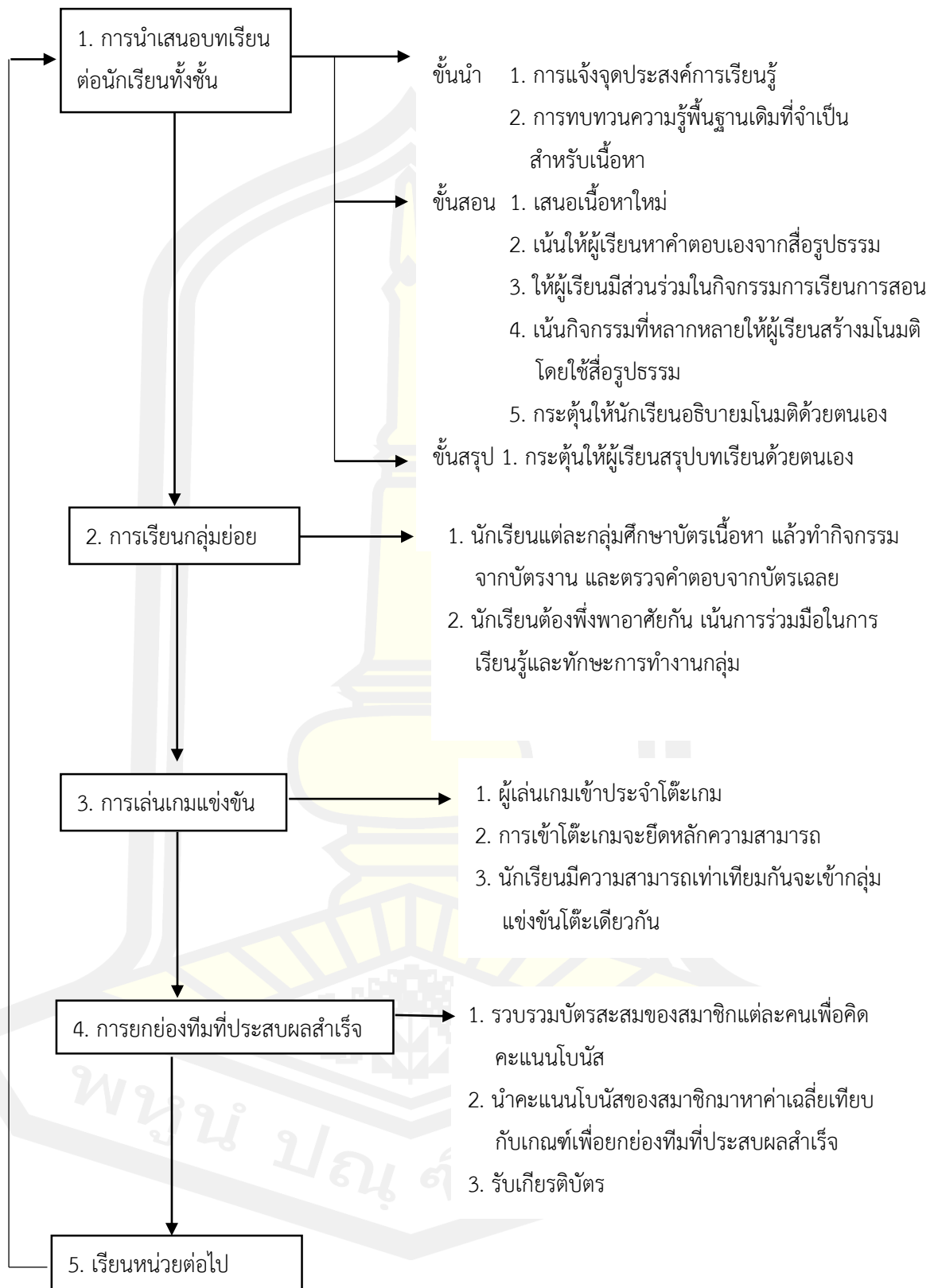
3. การเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ (Games Tournament)

เป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เกมประกอบด้วยผู้เล่น 3-5 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม การกำหนดนักเรียนเข้ากลุ่มเล่นเกมจะยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกันแข่งขันกัน โดยนักเรียนทุกคนเข้าโต๊ะเกม ซึ่งนักเรียนเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขันกันนักเรียนปานกลางแข่งขันกัน และนักเรียนอ่อนแข่งขันกัน ในโต๊ะเกมที่จัดไว้เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน

4. การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ (Games Tournament)

โดยสมาชิกทุกคนนำบัตรสะสมจากการแข่งขันมาแปลงเป็นคะแนนและคิดคะแนนเฉลี่ยของทีม ถ้าคะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลหรือได้รับการยกย่องว่าเป็นทีมที่ประสบผลสำเร็จ ดังภาพประกอบ 2





ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

สิ่งที่ครูต้องเตรียมในการสอนเทคนิค TGT มีดังต่อไปนี้ (กาญจนา ลาภบุญเรือง, 2544)

1. วัสดุการสอน ครูจะต้องเตรียมวัสดุการสอนประเภทเอกสารต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานกลุ่ม ประกอบด้วย บัตรเนื้อหา ทำกิจกรรมจากใบงาน และบัตรเฉลย กฎกติกา วิธีในการเล่นเกมส์แข่งขันทางวิชาการ จัดเตรียมคำถามและเฉลย แบบบันทึกคะแนนในการแข่งขันให้เรียบร้อย

2. การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มในการเรียนกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนประมาณ 4-6 คน ซึ่งมีความสามารถทางวิชาการแตกต่างกัน กล่าวคือ ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน ถ้าเป็นไปได้ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างเพศด้วย เช่น ประกอบด้วย ชาย 2 คน และหญิง 2 คน วิธีการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มอาจทำได้ดังนี้

2.1 จัดลำดับนักเรียนในชั้นจากเก่งที่สุดไปหาอ่อนที่สุด โดยยึดตามผลการเรียนที่ผ่านมา ซึ่งอาจจะเป็นคะแนนจากแบบทดสอบเท่าที่จะทำได้

2.2 หาจำนวนกลุ่มทั้งหมดว่ามีกี่กลุ่ม แต่ละกลุ่มควรประกอบด้วยสมาชิกประมาณ 3-5 คน จำนวนกลุ่มทั้งหมดหาจากจำนวนนักเรียนทั้งหมดหารด้วย 4 คน ถ้าหากมีเศษก็อาจจะจัด 3 คน ก็ได้ เช่น ถ้ามีนักเรียนในห้องทั้งหมด 26 คน ถ้าแบ่งเป็นกลุ่มสมาชิก 4 คน จะได้ทั้งหมด 5 กลุ่ม กลุ่มที่มีสมาชิก 3 คน จะมี 2 กลุ่ม

2.3 การกำหนดนักเรียนเข้ากลุ่ม เพื่อให้ได้กลุ่มที่สมดุลกันในประเด็นต่อไปนี้เป็นคือ

2.3.1 แต่ละกลุ่มจะต้องประกอบด้วยนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนจากเก่งปานกลาง และอ่อน สัดส่วน 1:2:1

2.3.2 ระดับผลการเรียนโดยเฉลี่ยของทุกกลุ่มจะต้องใกล้เคียงกัน เช่น กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 51 คน จัดกลุ่มละ 4 คน จะจัดได้ 12 กลุ่ม มี 3 คน 1 กลุ่ม รวม 13 กลุ่ม

2.3.2.1 ให้ชื่อกลุ่มทั้ง 13 กลุ่ม (กรณีมีนักเรียน 51 คน) ด้วยตัวอักษร A-M

2.3.2.2 จากนั้นจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม โดยเริ่มจากคนที่เรียนเก่งที่สุดให้อยู่กลุ่ม A ไหลลงมาเรื่อย ๆ จนถึงคนที่ 13 จะอยู่กลุ่ม M จากนั้นเริ่มใหม่ ไหลย้อนกลับ คือให้คนที่ 14 อยู่ในกลุ่ม M ไหลไปเรื่อย ๆ คนที่ 26 จะอยู่กลุ่ม A ทำซ้ำแบบเดิม จนถึงนักเรียนที่อ่อนที่สุด ซึ่งจะได้นักเรียนเข้ากลุ่มละความสามารถคือ เก่ง : ปานกลาง : อ่อน ตามอัตราส่วน 1:2:1 ดังตาราง 1

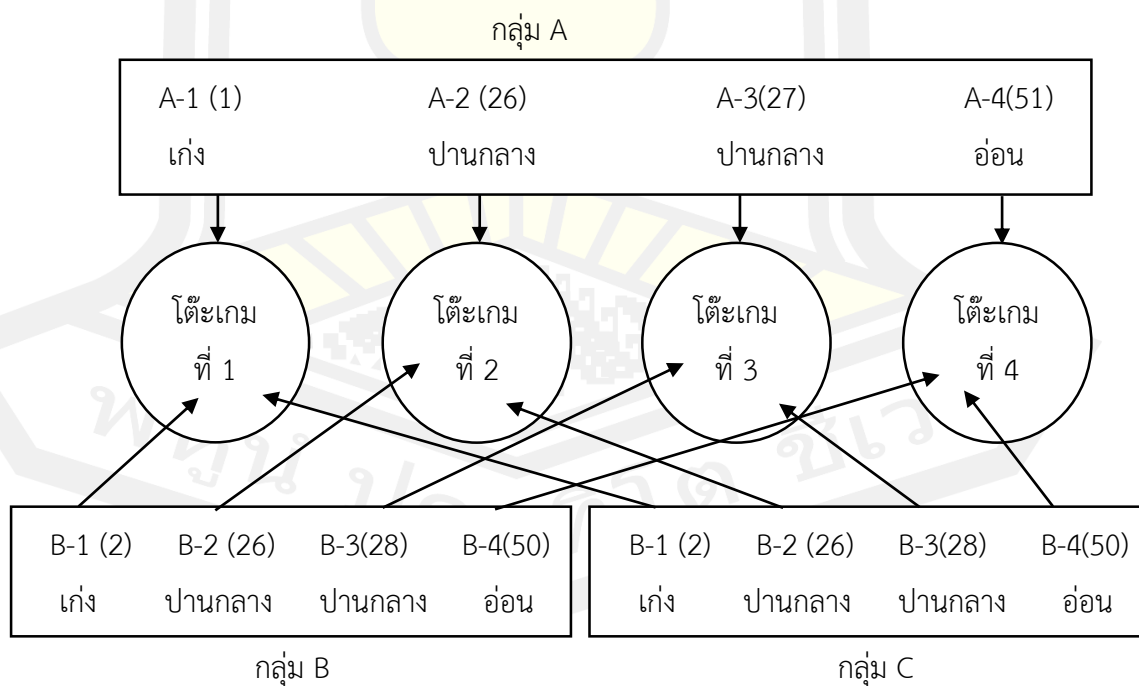
ตาราง 1 การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

กลุ่มที่	สมาชิกในกลุ่มประกอบด้วยลำดับที่	ชื่อกลุ่ม
1	1,26,27	A
2	2,25,28,51	B
3	3,24,29,50	C
4	4,23,30,49	D
5	5,22,31,48	E
6	6,21,32,47	F
7	7,20,33,46	G
8	8,19,34,45	H
9	9,18,35,44	I
10	10,17,36,43	J
11	11,16,37,42	K
12	12,15,38,41	L
13	13,14,39,40	M

3. การจัดนักเรียนเข้ากลุ่มในการแข่งขันเกมทางวิชาการ การจัดนักเรียนนี้ ก็ยึดหยุ่นตามความเหมาะสม เช่น ถ้ามีนักเรียน 26 คน ก็อาจจะจัดโต๊ะเกมที่มีสมาชิก 4 คน จำนวน 5 โต๊ะ และโต๊ะที่มีสมาชิก จำนวน 3 คน จำนวน 2 โต๊ะ โดยการแข่งขันจะต้องจัดนักเรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกันในโต๊ะที่แข่งขันเกมทางวิชาการ การจัดกลุ่มในการวิจัยครั้งนี้จะจัดสมาชิกลงแข่งขันครั้งแรกคือ นักเรียนในชั้นเรียนมี 51 คน ครูนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาของนักเรียนมาจัดเรียงตามลำดับที่ 5, 6, 7 และ 8 จะถูกจัดให้อยู่โต๊ะแข่งขันที่ 2 เป็นเช่นนี้เรื่อย ๆ จนถึงลำดับท้ายคือ ลำดับที่ 49, 50 และ 51 จะถูกจัดให้อยู่โต๊ะแข่งขันสุดท้ายคือ โต๊ะที่ 13 ปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 การจัดนักเรียนเข้าโต๊ะเกมในการเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ (ครั้งแรก)

หมายเลขโต๊ะเกมในการแข่งขันทางวิชาการ	สมาชิกในกลุ่มประกอบด้วยลำดับที่
1	1,2,3,4
2	5,6,7,8
3	9,10,11,12
4	13,14,15,16
5	17,18,19,20
6	21,22,23,24
7	25,26,27,28
8	29,30,31,32
9	33,34,35,36
10	37,38,39,40
11	41,42,43,44
12	45,46,47,48
13	49,50,

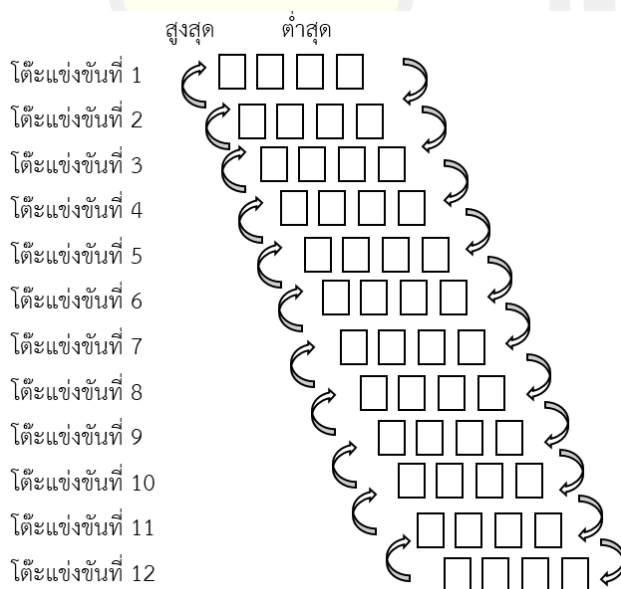


ภาพประกอบ 3 การจัดกลุ่มนักเรียนเข้าโต๊ะเกมในการแข่งขัน

การจัดกลุ่มในการแข่งขันครั้งที่ 2 ครูกำหนดนักเรียนเข้าสู่โต๊ะแข่งขันใหม่โดยพิจารณาจาก

1. คะแนนที่นักเรียนแต่ละกลุ่มในโต๊ะแข่งขันทำได้จากการแข่งขันครั้งแรกเป็นเกณฑ์
2. นักเรียนคนใดที่ทำคะแนนได้ต่ำสุดของแต่ละโต๊ะ จะถูกเลื่อนลงมาแข่งขันอีกโต๊ะหนึ่งที่มีระดับความสามารถต่ำกว่า เช่น เดิมนักเรียนอยู่ในโต๊ะแข่งขันที่ 1 ทำคะแนนได้ต่ำสุด จะถูกเลื่อนลงมาแข่งขันในโต๊ะที่ 2 ถ้าเดิมอยู่โต๊ะที่ 2 ทำคะแนนได้ต่ำสุดจะถูกเลื่อนลงมาแข่งขันในโต๊ะที่ 3 ในรอบที่ 2 นี้ เป็นต้น ยกเว้นนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำสุดของโต๊ะที่ 13 ไม่ต้องเลื่อนลง เพราะเป็นโต๊ะแข่งขันที่ต่ำสุดอยู่แล้ว
3. นักเรียนที่ทำคะแนนได้สูงสุดในแต่ละโต๊ะแข่งขันในรอบแรกจะเลื่อนขึ้นมาแข่งขันอีกโต๊ะหนึ่ง เช่น ถ้าเดิมอยู่โต๊ะที่ 3 ทำคะแนนได้สูงสุดจะถูกเลื่อนมาแข่งขันในโต๊ะที่ 2 ในรอบที่ 2 นี้ เป็นต้น ยกเว้นนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของโต๊ะแข่งขันที่ 1 ไม่ต้องเลื่อนขึ้น เพราะเป็นโต๊ะที่สูงสุดอยู่แล้ว

ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียนที่คะแนนต่ำสุดในโต๊ะ 1 เลื่อนมาแข่งขันโต๊ะ 2 นักเรียนที่คะแนนสูงสุดในโต๊ะ 3 เลื่อนมาแข่งขันโต๊ะ 2 สลับกันเช่นนี้เรื่อย ๆ ไปจนถึงโต๊ะที่ 13 ยกเว้นนักเรียนที่คะแนนสูงสุดของโต๊ะ 1 และนักเรียนคะแนนที่ต่ำสุดของโต๊ะ 13 ไม่ต้องเลื่อนเข้าสู่โต๊ะแข่งขันอื่น ดังภาพประกอบ 3



ที่มา : Slavin (1995)

ภาพประกอบ 4 การเคลื่อนย้ายนักเรียนเข้าสู่โต๊ะแข่งขัน

เงื่อนไขในการจัดเลื่อนนักเรียนเข้าสู่โต๊ะแข่งขันในครั้งที่ 2 และครั้งต่อ ๆ ไปมีดังนี้

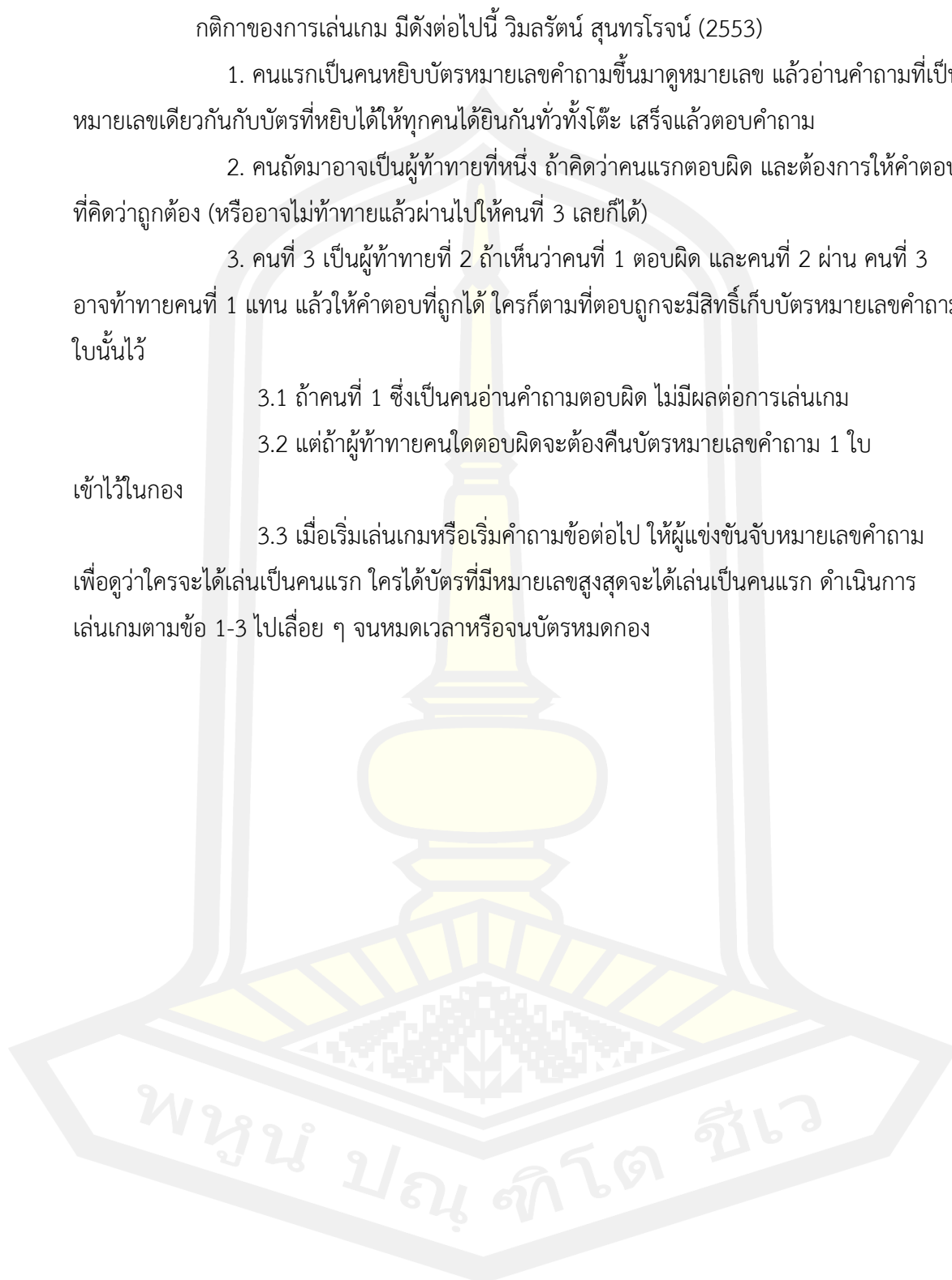
1. ถ้านักเรียนทำคะแนนได้ในการแข่งขันแต่ละโต๊ะแข่งขันไม่ซ้ำกันเลย คือ มีผู้ได้คะแนนสูงสุด และคะแนนต่ำสุด ตัวอย่างเช่น ในโต๊ะแข่งขันหนึ่ง นักเรียน ก. ได้คะแนน 60 แต้ม นักเรียน ข. ได้คะแนน 40 แต้ม นักเรียน ค. ได้คะแนน 30 แต้ม และนักเรียน ง. ได้คะแนน 20 แต้ม ดังนั้นจึงมีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดและคะแนนต่ำสุดจะเลื่อนขึ้นหรือลง ไปสู่โต๊ะเกมใหม่นอกนั้นอยู่โต๊ะเดิม
2. ถ้านักเรียนทำคะแนนในการแข่งขันในแต่ละโต๊ะได้เท่ากัน คือ มีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดซ้ำกันตัวอย่าง เช่น ในโต๊ะแข่งขันหนึ่ง นักเรียน ก. และ ข. มีคะแนนเท่ากัน จะต้องมาจับสลากเพื่อคัดเลือกว่านักเรียนคนใดจะเลื่อนขึ้นไปสู่โต๊ะแข่งขันที่มีระดับความสามารถสูงขึ้นหนึ่งโต๊ะในการแข่งขันครั้งต่อไป
3. ถ้าผลการแข่งขันโต๊ะหนึ่งนักเรียน ก. ได้คะแนน 60 แต้ม นักเรียน ข. ได้คะแนน 40 แต้ม นักเรียน ค. และ ง. ได้คะแนน 30 แต้มเท่ากัน ได้คะแนนต่ำสุดซ้ำกัน คือ นักเรียน ค. และ ง. จะต้องมาจับสลากเพื่อคัดเลือกว่านักเรียนคนใดจะเลื่อนลงไปสู่โต๊ะแข่งขันที่มีระดับความสามารถต่ำกว่าเดิมหนึ่งโต๊ะในการแข่งขันครั้งต่อไป
4. การจัดกลุ่มในการแข่งขันครั้งที่ 3 จะปฏิบัติเหมือนกับการจัดกลุ่มนักเรียนเข้าแข่งขันในครั้งที่ 2 โดยพิจารณาจากคะแนนที่นักเรียนทำได้ในการแข่งขันครั้งที่ 2 เป็นเกณฑ์ในการเลื่อนนักเรียนเข้าสู่โต๊ะแข่งขัน
5. การจัดกลุ่มในการแข่งขันครั้งต่อ ๆ ไป ก็ปฏิบัติทำนองเดียวกับการแข่งขันในครั้งที่ 2 เช่นกัน

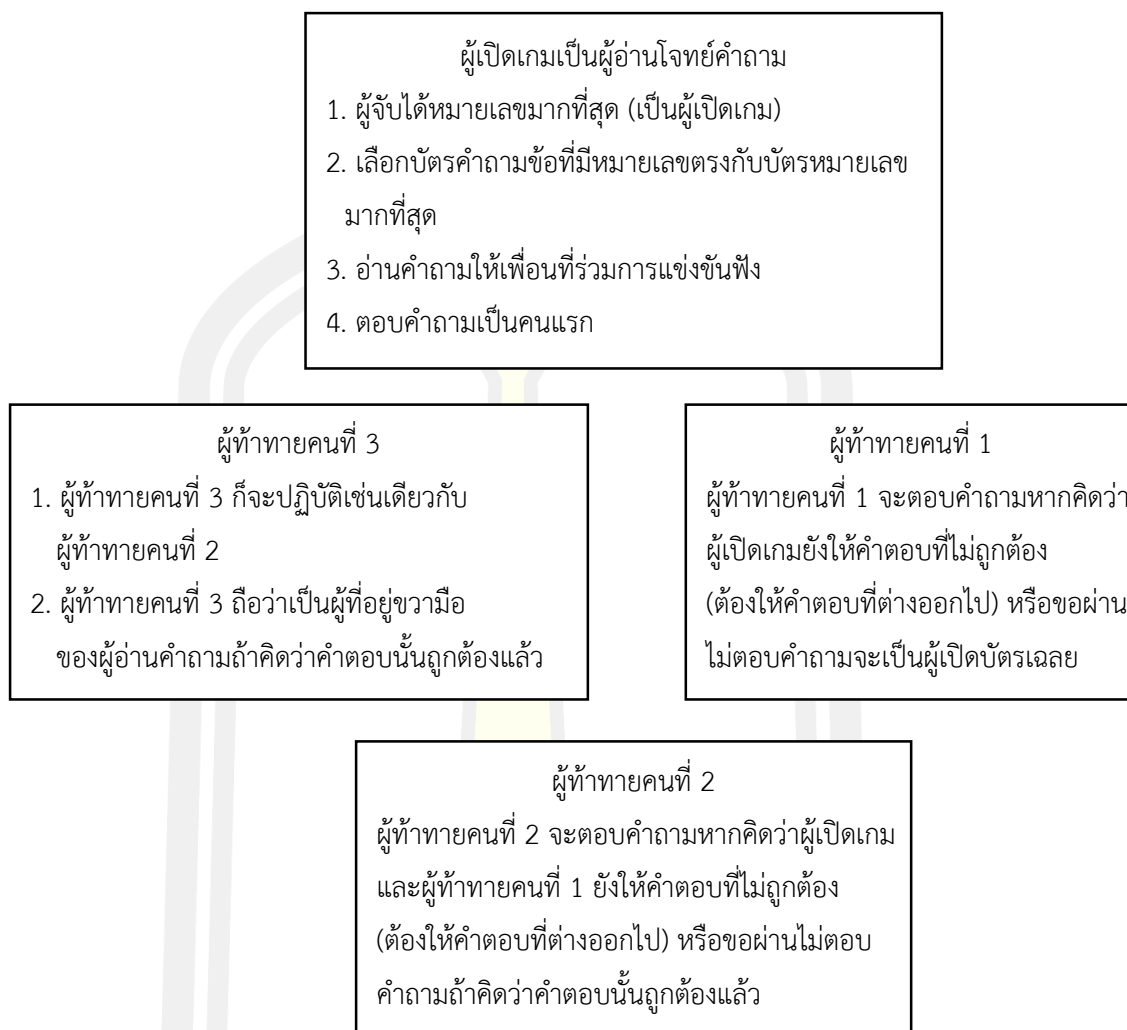
ตาราง 3 ตารางเก็บคะแนนประจำโต๊ะเกม

รายชื่อผู้เล่น	กลุ่มย่อย	เกมที่ 1	ผลรวมจำนวนบัตรสะสม	คะแนนการแข่งขัน
A1				
B1				
C1				
D1				

กติกาของการเล่นเกม มีดังต่อไปนี้ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553)

1. คนแรกเป็นคนที่หยิบบัตรหมายเลขคำถามขึ้นมาดูหมายเลข แล้วอ่านคำถามที่เป็นหมายเลขเดียวกันกับบัตรที่หยิบได้ให้ทุกคนได้ยินกันทั่วทั้งโต๊ะ เสร็จแล้วตอบคำถาม
2. คนถัดมาอาจเป็นผู้ทำทายที่หนึ่ง ถ้าคิดว่าคนแรกตอบผิด และต้องการให้คำตอบที่คิดว่าถูกต้อง (หรืออาจไม่ทำทายแล้วผ่านไปให้คนที่ 3 เลยก็ได้)
3. คนที่ 3 เป็นผู้ทำทายที่ 2 ถ้าเห็นว่าคนที่ 1 ตอบผิด และคนที่ 2 ผ่าน คนที่ 3 อาจทำทายคนที่ 1 แทน แล้วให้คำตอบที่ถูกได้ ใครก็ตามที่ตอบถูกจะมีสิทธิ์เก็บบัตรหมายเลขคำถามใบนั้นไว้
 - 3.1 ถ้าคนที่ 1 ซึ่งเป็นคนอ่านคำถามตอบผิด ไม่มีผลต่อการเล่นเกม
 - 3.2 แต่ถ้าผู้ทำทายคนใดตอบผิดจะต้องคืนบัตรหมายเลขคำถาม 1 ใบเข้าไว้ในกอง
 - 3.3 เมื่อเริ่มเล่นเกมหรือเริ่มคำถามข้อต่อไป ให้ผู้แข่งขันจับหมายเลขคำถามเพื่อดูว่าใครจะได้เล่นเป็นคนแรก ใครได้บัตรที่มีหมายเลขสูงสุดจะได้เล่นเป็นคนแรก ดำเนินการเล่นเกมตามข้อ 1-3 ไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลาหรือจนบัตรหมดกอง





ภาพประกอบ 5 แสดงตำแหน่งหน้าที่ของผู้เล่นเกม

3.4 เมื่อจบการแข่งขัน นักเรียนบันทึกจำนวนบัตรสะสมที่ได้ลงบนแบบบันทึกคะแนนในการแข่งขันของกลุ่มแข่งขันที่มีระดับความสามารถเท่า ๆ กัน

3.5 นักเรียนแต่ละคนคิดคะแนนจากจำนวนบัตรสะสม แล้วนำมาพิจารณาเป็นคะแนนโบนัสตามเกณฑ์ของ Slavin (1995) ดังนี้

3.5.1 กรณีที่จำนวนบัตรสะสมของสมาชิกแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันไม่เท่ากัน พิจารณาให้คะแนนโบนัส ตัวอย่าง นักเรียน ก. ข. ค. และ ง. เป็นนักเรียนในโต๊ะแข่งขันหมายเลขใดก็ได้ได้บัตรสะสม 5, 4, 2, และ 1 ใบ ตามลำดับ ถ้านักเรียนแต่ละคนได้บัตรสะสมจำนวนไม่เท่ากัน พิจารณาให้คะแนนโบนัสดังตาราง 4

ตาราง 4 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อจำนวนบัตรสะสมไม่เท่ากัน

นักเรียน	จำนวนบัตรสะสม	อันดับความสามารถ ตามจำนวนบัตรสะสม	คะแนนโบนัสที่ได้ (แต้ม)
A1	5	อันดับ 1 (สูงสุด)	60
B1	4	อันดับ 2	40
C1	2	อันดับ 3	30
D1	1	อันดับ 4 (ต่ำสุด)	20

3.5.2 กรณีที่จำนวนบัตรสะสมของสมาชิกแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันเสมอกัน
ในบางอันดับ เช่น อันดับที่ (สูงสุด) หรือ อันดับ 2 หรือ อันดับ 3 หรือ อันดับ 4 (ต่ำสุด) หรือเสมอกัน
ทุกคนพิจารณาให้คะแนนโบนัส ดังตาราง 5

ตาราง 5 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อมีบัตรสะสมเท่ากัน สำหรับผู้เล่น 4 คน

อันดับ ความสามารถ ตามจำนวน บัตรสะสม	คะแนนโบนัส (แต้ม)						
	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 1 เสมอกัน 2 คน	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 2 และ อันดับ 3 เสมอกัน	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 4 เสมอกัน 2 คน	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 1 เสมอกัน 3 คน	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 4 เสมอกัน 3 คน	เมื่อบัตร สะสมเสมอ กันทุกคน	เมื่อบัตรสะสม อันดับ 1 เสมอกัน 2 คน อันดับ 4 เสมอกัน 2 คน
อันดับ 1	50	60	60	50	60	40	50
อันดับ 2	50	40	40	50	30	40	50
อันดับ 3	30	40	30	50	30	40	30
อันดับ 4	20	20	30	20	30	40	30

ตาราง 6 ตารางการเทียบคะแนนโบนัสเมื่อมีบัตรสะสมเท่ากัน สำหรับผู้เล่น 3 คน

ผู้เล่น	ไม่มีการเสมอ	เสมอ 2 อันดับแรก	เสมอ 2 อันดับสุดท้าย	เสมอทั้ง 3 อันดับ
คะแนนสูงสุด	60	50	60	40
คะแนนอันดับ 2	40	50	30	40
คะแนนต่ำสุด	20	20	30	40

3.6 การรวบรวมผลงานของกลุ่ม หลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้นลง นักเรียนกลับมา กลุ่มเดิมของตนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน แล้วนำคะแนนโบนัสที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มที่ได้ จากการแข่งขันตอบปัญหามารวมกันเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม

3.7 การประเมินผล การประเมินผลงานของกลุ่ม โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ย ของกลุ่มที่สะสมได้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดให้จะได้รับรางวัลตามเกณฑ์ของ Slavin (1995) โดยรางวัลเป็นเกียรติบัตร

4. การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ การคิดคำนวณคะแนนของทีมคิดจากคะแนน โบนัสของการแข่งขันที่สมาชิกแต่ละคนได้รับมาเฉลี่ยเป็นคะแนนเทียบกับเกณฑ์ดังตาราง 7

ตาราง 7 เกณฑ์การยกย่องทีมที่ประสบผลสำเร็จ

คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม	รางวัลที่ได้
40 – 44	เกียรติบัตรทีมเก่ง (Good Team)
45 – 49	เกียรติบัตรทีมเก่งมาก (Treat Team)
50 ขึ้นไป	เกียรติบัตรทีมยอดเยี่ยม (Super Team)

ตาราง 8 การบันทึกคะแนนของทีมและการคิดคำนวณคะแนนเฉลี่ยของทีม

ชื่อทีม.....

สมาชิกของกลุ่ม	การแข่งขัน ครั้งที่ 1	การแข่งขัน ครั้งที่ 2	การแข่งขัน ครั้งที่ 3	การแข่งขัน ครั้งที่ 4	การแข่งขัน ครั้งที่ 5
แดง	60	20	20	40	
ดำ	40	40	20	60	
ขาว	50	20	40	40	
เขียว	60	60	20	40	
ผลรวมคะแนน	210	140	100	175	
คะแนนเฉลี่ย	52	35	25	45	
รางวัลของทีม	ทีมยอดเยี่ยม			ทีมเก่งมาก	

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ TGT มีดังต่อไปนี้ (ทีศนา แชมมณี, 2552)

1. ผู้เรียนเข้ากลุ่มคละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group)
2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน
3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่น โดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละกลุ่มไปรวมกันคนอ่อนก็ไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขันกำหนดให้มีสมาชิก 4 คน
4. สมาชิกในกลุ่มแข่งขันเริ่มแข่งขันกัน ดังนี้
 - 4.1 แข่งขันกันตอบคำถาม 10 คำถาม
 - 4.2 สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถามให้กลุ่มฟัง
 - 4.3 ให้สมาชิกที่อยู่ซ้ายมือของผู้อ่านคำถามคนแรกตอบคำถามก่อน ต่อไปจึงให้คนถัดไปตอบจนครบ
 - 4.4 ผู้อ่านคำถาม เปิดคำตอบ แล้วอ่านเฉลยคำตอบที่ถูกให้กลุ่มฟัง
 - 4.5 ให้คะแนนนำตอบดังนี้ ผู้ตอบถูกคนแรกได้ 2 คะแนน ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน
 - 4.6 ต่อไปให้สมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และเริ่มเล่นตามขั้นตอน 4.2-4.3 ไปเรื่อย ๆ
 - 4.7 ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง
 - ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส 10 คะแนน
 - ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส 8 คะแนน
 - ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส 5 คะแนน
 - ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส 4 คะแนน
5. เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปสู่กลุ่มบ้านของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

การจัดกิจกรรมการสอนแบบกลุ่ม TGT มีดังต่อไปนี้ (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553)

1. ครูนำเสนอทเรียนหรือข้อความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน โดยอาจจะนำเสนอด้วยสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจหรือใช้การอภิปรายทั้งห้องเรียน โดยครูเป็นผู้ดำเนินการ
2. แบ่งกลุ่มนักเรียน โดยจัดให้คละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่ม ประกอบด้วยสมาชิก 4-5 คน (เรียกกลุ่มนี้ว่า Study Group หรือ Home Group) กลุ่มเหล่านี้จะศึกษาทบทวนเนื้อหาข้อความรู้ที่ครูนำเสนอ สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถสูงกว่าจะช่วยเหลือสมาชิกที่มีความสามารถด้อยกว่า เพื่อเตรียมกลุ่มสำหรับการแข่งขันในช่วงทำยสัปดาห์หรือทำยบทเรียน

3. จัดการแข่งขันโดยจัดโต๊ะแข่งขันและทีมแข่งขัน (Tournament Teams) ที่มีตัวแทนของแต่ละกลุ่ม (ตามข้อ 2) ที่มีความสามารถใกล้เคียงมาร่วมแข่งขันกันตามรูปแบบและกติกาที่กำหนด ข้อคำถามที่ใช้ในการแข่งขันจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้วและมีการฝึกฝนเตรียมพร้อมในกลุ่มมาแล้ว ควรให้ทุกโต๊ะแข่งขันเริ่มแข่งขันพร้อมกัน

4. ให้ค่าคะแนนการแข่งขัน โดยให้จัดลำดับคะแนนผลการแข่งขันในแต่ละโต๊ะ แล้วผู้เล่นจะกลับเข้ากลุ่มเดิม (Study Group) ของตน

5. นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ทีมที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุดจะได้รับรางวัล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ให้ความหมายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ว่า เป็นการจัดกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ในกลุ่ม โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงความสามารถในการแข่งขันด้านความรู้กันระหว่างกลุ่มซึ่งมีขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม หมายถึง ครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกัน และจัดเป็นกลุ่มย่อย ๆ แบบละความสามารถ ครูแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียนและทำกิจกรรมร่วมกัน และฝึกฝนทักษะพื้นฐานจำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน หมายถึง ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม เทคนิค TGT หมายถึง

3.1 การเรียนกลุ่มย่อยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำแบบฝึกหัด โดยการแลกเปลี่ยนกันถามและตอบ หากสงสัยให้ถามเพื่อนภายในกลุ่ม หากเพื่อนในกลุ่มอธิบายไม่ได้จึงถามครู

3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัดข้อที่นักเรียนส่วนมากสงสัย เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมตัวเพื่อเข้าแข่งขันเกมทางวิชาการ

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ หมายถึง การตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือยัง ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล ในบางกรณีผู้เรียนอาจต้องซ่อมเสริมส่วนที่ยังขาดตกบกพร่อง ต่อจากนั้นเป็นการทดสอบความรู้ โดยการแข่งขันเกมทางวิชาการ ซึ่งเป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจในบทเรียน โดยกำหนดให้นักเรียนเข้ากลุ่มเล่นเกมตามความสามารถ นักเรียนที่มีความรู้สูงก็แข่งขันกับนักเรียนที่มีความรู้สูง ปานกลางแข่งขันกับปานกลาง ต่ำแข่งขันกับต่ำ นักเรียนแต่ละคนมีโอกาสนำกลุ่มประสบความสำเร็จเท่าเทียมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม หมายถึง ครูและผู้เรียน ช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติม และผู้เรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงานและอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

5. ข้อดีและข้อจำกัด

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) กล่าวว่า ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบ TGT มีดังนี้

ข้อดี

1. ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง
5. ผู้เรียนมีความตื่นตัว สนุกสนานกับการเรียนรู้

ข้อจำกัด

1. ถ้าผู้เรียนขาดความเอาใจใส่และความรับผิดชอบจะส่งผลให้ผลงานกลุ่ม และการเรียนรู้ไม่ประสบความสำเร็จ
2. เป็นวิธีการที่ผู้สอนจะต้องเตรียมการดูแลเอาใจใส่ในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดจึงจะได้ผลดี
3. ผู้สอนมีภาระงานมากขึ้น

กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT มีส่วนที่เป็นข้อดี คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ ฝึกความเป็นผู้นำ ส่งเสริมทักษะสังคม และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพิ่มความสามารถของแต่ละบุคคล ส่วนข้อจำกัด คือ หากผู้เรียนขาดความรับผิดชอบไม่สนใจในหน้าที่ของตนเอง ผลงานของกลุ่มจะไม่ประสบความสำเร็จ

การทำงานเป็นทีม

1. ความหมายของการทำงานเป็นทีม

สุเมธ งามกนก (2551) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การร่วมกันทำงานของสมาชิกที่มากกว่า 1 คน โดยที่สมาชิกทุกคนนั้นจะต้องมีเป้าหมายเดียวกันจะทำอะไรแล้วทุกคนต้องยอมรับร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีมเป็นการใช้ทีมในการปฏิบัติงาน ซึ่งทีมงานถือเป็นกลุ่มพิเศษชนิดหนึ่ง สมาชิกผูกพันต่อเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน โดยมีการใช้ภาวะผู้นำร่วมกันในการปฏิบัติงาน

ดิเรก วรรณเสียร (2552) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์หรือมีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิกในทีมงาน ช่วยกันทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ร่วมทีมต่างมีความพอใจในการทำงานนั้น

มัลลิกา วิชชุกรอชิงครัต (2553) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มาร่วมกันทำกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เดียวกัน สนับสนุนช่วยเหลือกัน ใช้ทักษะประสบการณ์ ร่วมกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ และมีการประสานงานอย่างดี เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และพัฒนาองค์การให้บรรลุเป้าหมายสูงสุดของทีมได้

อัจฉรา ชุณณะวงค์ (2553) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มาทำงานร่วมกัน มีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน ให้ความร่วมมือร่วมใจ ประสานงาน ติดต่อสื่อสารร่วมกัน เพื่อให้งานที่ตนได้รับผิดชอบนั้นบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ลำเทียน เผ้าอาจ (2559) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กระบวนการเดียวกัน บุคลากรในองค์การมีภาระหน้าที่รับผิดชอบแตกต่างกัน แต่ต้องขับเคลื่อนการทำงานไปพร้อม ๆ กัน การทำงานเป็นทีมจึงต้องอาศัยความร่วมมือ ร่วมใจ ความสามัคคี การพึ่งพาอาศัยกัน การยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การทำงานเป็นทีมต้องใช้การประสานงานเป็นหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มและหน่วยงานภายนอก การปฏิสัมพันธ์ที่ดีจะเป็นผลลัพธ์ที่ก่อให้เกิดความเข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน เมื่อเกิดปัญหาสามารถร่วมกันแก้ไขและตัดสินใจได้ ดังนั้น องค์การใดที่มีผู้ปฏิบัติงานมีศักยภาพในการดำเนินงาน มีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกันก็สามารถนำพาองค์การไปสู่ความสำเร็จได้

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson, 2003) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันมารวมตัวกันเพื่อปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ร่วมกัน

روبินส์ (Robbins, 2007) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานร่วมกันของกลุ่มบุคคล เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ และผลสำเร็จที่เกิดขึ้นเป็นของสมาชิกทุกคนที่ทำงานไม่ใช่เป็นผลสำเร็จของผู้ใดผู้หนึ่ง

สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่กลุ่มบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มารวมตัวกันที่มีความสัมพันธ์ค่อนข้างจะใกล้ชิด มีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิก ร่วมดำเนินกิจกรรม สนับสนุนช่วยเหลือ ใช้ทักษะประสบการณ์ร่วมกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อแก้ไขปัญหา

2. ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

ประกอบ สุคนรจิตต์ (2551) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก ตั้งแต่สังคมระดับเล็กไปจนถึงใหญ่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างทีมงาน และทำงานเป็นทีม ผู้บริหารในทุกองค์การให้ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม เนื่องจากการทำงานเป็นทีมจะต้อง ระดมความคิดและความสามารถที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลมาประสานสอดคล้องกัน ซึ่งจะช่วยให้ การทำงานที่ต้องใช้ความสามารถหลายด้านดำเนินไปได้ด้วยดี ดังเหตุผลต่อไปนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดในเรื่องพลังงาน การทำงานแต่เพียงคนเดียวให้สำเร็จ นั้นย่อมเป็นการยากโดยเฉพาะในงานใหญ่ ๆ หรืองานที่สลับซับซ้อน กำลังงานเพียงคนเดียวทำไม่ได้ จึงจำเป็นต้องพึ่งพาแรงงานจากผู้อื่นด้วย

2. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดและความแตกต่างกัน ในเรื่องสติปัญญา ความสามารถในการคิดจะทำงานใด ๆ หัวเดียวย่อมสู้หลายหัวไม่ได้เพราะหลายหัวสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันดูให้ รอบคอบขึ้น

3. มนุษย์เป็นสัตว์สังคมอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่ได้ จึงจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกัน และกันและมีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น การที่มนุษย์มีโอกาสที่จะอยู่และ ทำงานร่วมกับผู้อื่น จึงเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานที่จำเป็นของมนุษย์

4. ลักษณะของสังคมในปัจจุบัน เป็นสังคมที่ต้องทำงานร่วมกันในทุกระดับและ ทุกองค์การ หากเราไม่สามารถทำงานเป็นทีมแล้วจะทำให้เกิดปัญหาอุปสรรคต่อความเจริญก้าวหน้า ขององค์การ

5. การทำงานเป็นทีมให้ผลงานที่ดีกว่าการทำงานตามลำพังคนเดียว และสามารถ ทำให้ได้จำนวนผลผลิตออกมาเป็นจำนวนมากกว่า การทำงานแบบต่างคนต่างทำ

6. การที่บุคคลได้มีโอกาสรวมกลุ่มกันทำงานเป็นทีม ช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้จากผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเอง และทีมงานตามไปด้วย จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความจำเป็น และความสำคัญของการทำงานร่วมกันเป็นทีม หากมีการฝึกฝนปฏิบัติตนให้สามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ยังมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวมอีกด้วย

กาญจนา มังคละศิริ (2552) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม ดังนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดของพลัง การทำแต่เพียงคนเดียวให้สำเร็จนั้น ย่อมเป็นการยากโดยเฉพาะในงานใหญ่ ๆ

2. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดและความแตกต่างในเรื่องสติปัญญา ความคิด การทำงานใด ๆ คนเดียวย่อมสู้หลายคนไม่ได้ เพราะหลายคนสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันดูให้กว้าง และรอบคอบ

3. มนุษย์เป็นสัตว์สังคมอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่ได้ จะจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัย
ให้การช่วยเหลือกัน การที่มนุษย์เป็นสัตว์สังคมก็เพราะว่ามนุษย์มีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทาง
สังคมกับผู้อื่น เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์

4. สังคมปัจจุบันคนต้องการทำงานร่วมกันทุกระดับและองค์กร หากเราไม่สามารถ
ทำงานเป็นทีมแล้วก็จะเกิดปัญหาไปทุกระดับและทุกองค์กร

5. ผลงานของทีมดีกว่าการทำงานเดี่ยว เนื่องจากการรวมตัวกันเป็นนั้นมีควมหมาย
มากกว่าการนำบุคคลมารวมกัน

6. บุคคลได้มีโอกาสรวมกลุ่มกันทำงาน ช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้จากผู้อื่น เกิดความคิด
ความเจริญงอกงามแก่กันขึ้น และส่งผลให้ทีมด้วย

มัลลิกา วิชชุกรองครัต (2553) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมาก
ต่อความสำเร็จขององค์กรที่ต้องอาศัยความทุ่มเท ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงาน
และมีบทบาทสำคัญในการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงองค์กร
จะต้องปรับปรุงอย่างรวดเร็วเพื่อการแข่งขัน เพื่อส่งผลให้องค์กรเจริญก้าวหน้า

เทพินทร์ จารุศุกร (2554) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม มีความสำคัญมากในองค์กร
ไม่เพียงแต่จะช่วยทำให้วัตถุประสงค์ขององค์กรบรรลุเป้าหมายเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อบรรยากาศ
การทำงานขององค์กรนั้นอีกด้วย เพราะเป็นการดึงเอาความสามารถของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ออกมา
สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เตรียมพร้อมสำหรับเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และงานที่ต้องอาศัย
การทุ่มเทอย่างเต็มที่ เพื่อการแก้ปัญหาและสร้างความสัมพันธ์ สามารถหาทางออกได้หลายวิธี
โดยตั้งอยู่บนผลประโยชน์ร่วมกัน เป็นการพัฒนาสมาชิกในทีมให้เปิดใจกว้างมากขึ้น

อริศขรา อุ่มสิน (2560) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมากต่อความสำเร็จ
ขององค์กรที่ต้องอาศัยการทุ่มเทความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงาน และมีบทบาท
สำคัญในการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพ ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงองค์กรจะต้องปรับตัว
อย่างรวดเร็วในการแข่งขัน เพื่อส่งผลให้องค์กรเจริญก้าวหน้า

วูดค็อก และฟรานซิส (Woodcock and Francis, 1994) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของ
การทำงานเป็นทีมเป็นการทำงานที่ดึงเอาความสามารถของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ออกมาให้เป็น
ความสามารถของทีม ช่วยแก้ปัญหาได้ดีกว่าการทำงานคนเดียว การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญ
มากกว่าความสำเร็จของลักษณะงานที่ต้องการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และงานที่ต้องอาศัยการทุ่มเท
ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงาน การทำงานเป็นทีมมีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหา
และสร้างความสัมพันธ์ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งจะสนับสนุนการปฏิบัติการที่มีประสิทธิผลและ
มีประสิทธิภาพ สามารถหาทางออกของปัญหาหลายวิธี โดยตั้งอยู่บนผลประโยชน์ร่วมกัน
ทำให้ตระหนักถึงความแตกต่างของการมองปัญหาของแต่ละคน ก่อให้เกิดความอดทนและ

การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และได้รับความสำเร็จร่วมกันจากความคิดอย่างตรงไปตรงมา จะเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของการทำงานเป็นทีม

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson, 2003) กล่าวถึง ความสำคัญ ของการทำงานเป็นทีม ดังนี้

1. โดยทั่วไปของการปฏิบัติงานของกลุ่มหนึ่ง ทีมจะมีประโยชน์หรือประสิทธิภาพ ดีกว่าการทำงานโดยบุคคลเดียว
2. เมื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจกลุ่มกับการตัดสินใจคนเดียว พบว่า การตัดสินใจ กลุ่มมีประสิทธิภาพมากกว่า และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่า
3. บุคคลเรียนรู้ที่จะเป็นผู้มีค่านิยมในการช่วยเหลือผู้อื่น เมตตาปราณี มีความรับผิดชอบ เข้าใจผู้อื่น เสียสละ ฯลฯ จากการที่เขาได้เข้าร่วมกลุ่ม
4. แสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ เช่น สนุกสนาน ตื่นเต้น ร่าเริง ผิดหวัง ฯลฯ เหล่านี้ จะมีความเข้มข้นกว่าปกติ เมื่อบุคคลอยู่ในกลุ่มมากกว่าเมื่ออยู่เพียงคนเดียว
5. คุณภาพการในชีวิตประจำวันจะสูงขึ้น เพราะผมได้มีการแบ่งงานกันทำ ตามความชำนาญของแต่ละคน
6. การขจัดความขัดแย้ง สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงเมื่อได้อยู่ในกลุ่ม การจัดการกับผู้มีอิทธิพลทางสังคมก็ดีกว่า ถ้าไม่มีกลุ่มก็จะไม่มีมาตรฐานของสังคม ไม่มีค่านิยมของ สังคม ไม่มีกฎระเบียบของสังคม ความเจริญยอมเกิดขึ้นได้
7. เอกลักษณ์ของบุคคล การยอมรับนับถือในตนเอง และสมรรถภาพทางสังคมของ คนเราล้วนแล้วไม่กลมเกลียวหรือหล่อหลอมจากสังคม
8. ถ้าปราศจากการร่วมมือระหว่างคน กลุ่มและองค์กรทั้งหลายย่อมอยู่รอดไม่ได้ สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญต่อการทำงาน เพราะการทำงานเป็นทีม จะช่วยให้เกิดความสำเร็จในงาน ซึ่งต้องมีปฏิสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเพื่อนมนุษย์ ส่งเสริมและพัฒนา อยู่เสมอ เพื่อให้สมาชิกและทีมมีศักยภาพและมีความพร้อมในการทำงานเป็นทีมที่สามารถทำงานให้ ประสบความสำเร็จได้ ต้องประกอบด้วยความสามารถพิเศษ ความรู้ การมีอิทธิพลต่อความคิดของคน ในองค์กร ประสบการณ์ และความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงานในเชิงเทคนิคที่จำเป็นสำหรับการทำงาน เป็นทีม ความสำคัญของการรวมตัวกันเพื่อทำงานเป็นทีมความรู้ความสามารถศักยภาพในตัวบุคคล มีขอบเขตที่จำกัด จึงต้องมารวมกลุ่มกัน เพื่อนำจุดดี จุดด้อย ความรู้และความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อร่วมกันแก้ปัญหา เพื่อประโยชน์ทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในแต่ละรายวิชามากน้อยเพียงใด (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2545) ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายของผู้สัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Good (1973 อ้างอิงมาจาก วิชา สำราญใจ, 2552) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ที่ได้รับหรือทักษะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ครูผู้สอนให้หรือคะแนนที่ได้จากการทดสอบ

Eysenck, Arnold และ Meili (1972 อ้างอิงมาจาก พัฒนาพงษ์ สีกา, 2551) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียน โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของบุคคล โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจได้จากการทดสอบ เช่น การสังเกต หรือการตรวจการบ้าน หรือเกรดของการเรียน ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อนและระยะเวลา หรืออาจวัดด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนทั่วไป

พัฒนาพงษ์ สีกา (2551) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการกระทำของบุคคล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสามารถประเมินหรือวัดประมาณค่าได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง

ชนิษฐา บุญภักดี (2552) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนอาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบ เช่น การสังเกต และจากการใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนทั่วไป

พิมพ์ประภา อรัญมิตร (2552) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความรู้ความสามารถที่แสดงถึงความสำเร็จที่ได้จากการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ซึ่งสามารถวัดเป็นคะแนนได้จากแบบทดสอบทางภาคทฤษฎีหรือภาคปฏิบัติหรือทั้งสองอย่าง

วุฒิชัย ดานะ (2553) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความรู้ความสามารถและทักษะที่ได้รับและพัฒนาจากการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ โดยอาศัยเครื่องมือในการวัดผลหลังจากการเรียนหรือจากการฝึกอบรม

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถและทักษะที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการเรียนรู้ในชั้นเรียนในรายวิชาต่าง ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะบุคคล ซึ่งสามารถวัดเป็นคะแนนที่ได้จากการทดสอบ หรือเกรดที่ได้จากการเรียนและพัฒนา

องค์การให้บรรลุเป้าหมายทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ร่วมทีมมีความพึงพอใจในการทำงานสูงสุด

2. ลักษณะของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ลักษณะของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายลักษณะ โดยจะกล่าวถึง 2 ด้าน ดังนี้ (วนิดา ดีแป้น, 2553 อ้างอิงมาจาก อุทุมพร จามรมาน, 2535)

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านสมอง จำแนกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

1.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านความจำ เป็นสิ่งสำคัญทางการเรียน ความจำเป็นตัวเสริมให้เกิดความรู้ความสามารถในการเรียน ความจำเป็นผลสัมฤทธิ์พื้นฐานก่อนการแสดงความสามารถในระดับสูงขึ้น

1.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านความเข้าใจ เป็นการแสดงความสามารถในระดับสูงขึ้นไปกว่าความจำ

1.3 ผลสัมฤทธิ์ด้านการนำไปใช้ เป็นการนำความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วไปใช้ในสถานการณ์อื่นที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการบรรลุจุดมุ่งหมายของการนำไปใช้

1.4 ผลสัมฤทธิ์ด้านการวิเคราะห์ เป็นการแยกแยะเนื้อหาให้เป็นส่วนย่อย แล้วระบุส่วนย่อยกับส่วนย่อย หรือส่วนย่อยกับส่วนใหญ่

1.5 ผลสัมฤทธิ์ด้านการสังเคราะห์ เป็นการนำสิ่งที่วิเคราะห์มาผสมผสานเป็นเรื่องใหม่

1.6 ผลสัมฤทธิ์ด้านการประเมิน ความสามารถในการประเมินเพื่อให้ได้คุณค่าบางอย่าง ถือว่าเป็นขั้นสุดท้ายของการพัฒนาทางสังคมของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านสมองขึ้นอยู่กับความสามารถทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละบุคคล ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านจิตใจ เป็นสิ่งที่เป็นนามธรรมและมีขอบเขตกว้างมาก ตั้งแต่การรับรู้จนถึงความพึงพอใจในคุณค่า แบ่งย่อยเป็น 5 ระดับ ดังนี้

2.1 ขั้นการรับรู้ เป็นระดับต่ำ หมายถึง การที่บุคคลแต่ละคนเปิดใจอยากรับรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นภายนอกบ้างคือ การรู้ตัวและการตั้งใจรับรู้เพิ่ม

2.2 ขั้นการตอบสนอง เป็นขั้นที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง

2.3 ขั้นการแสดงคุณค่า เป็นขั้นที่มีการรับรู้คุณค่า

2.4 ขั้นการสร้างมโนทัศน์ของคุณค่า เป็นขั้นการสร้างความเข้าใจ

2.5 ขั้นการแสดงลักษณะ เป็นขั้นการแสดงบุคลิกนิสัยของบุคคลเหล่านั้นออกมา

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านจิตใจ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น โดยขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคล โดยสามารถแบ่งออกเป็นลำดับขั้นของการเรียนรู้ โดยเริ่มต้นจากขั้นของการเปิดใจยอมรับรู้สิ่งต่างๆ ขั้นของการแสดงออกต่างสิ่งต่างๆ ที่ได้รับรู้ ขั้นของการรับรู้คุณค่าของสิ่งที่รับรู้ ขั้นของการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่รับรู้แล้วบันทึกไว้ในสมอง และขั้นสุดท้ายคือขั้นของการแสดงลักษณะนิสัยของแต่ละคนออกมา

3. องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Anastasi (n.d. อ้างอิงมาจาก ขนิษฐา บุญภักดี, 2552) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จทางการศึกษาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านสติปัญญา (Intellectual-Factor) เป็นความสามารถในการคิดของบุคคล อันเป็นผลมาจากการสะสมของประสบการณ์ต่าง ๆ รวมถึงความสามารถที่ติดตัวมาแต่กำเนิด โดยความสามารถเหล่านี้วัดได้หลายแบบ เช่น วัดความถนัดทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา สมรรถภาพทางสมอง เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบด้านสติปัญญาเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. องค์ประกอบที่ไม่ใช่ทางด้านสติปัญญา (Non-Intellectual-Factor) เช่น เพศ อายุ แผนการเรียน อันดับการเลือก รายได้ของบิดามารดา นิสัยในการเรียน เจตคติในการเรียน ตลอดจนสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา เป็นต้น

กัมปนาท ศรีเชื้อ (2550 อ้างอิงมาจาก ขนิษฐา บุญภักดี, 2552) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีองค์ประกอบ 2 ประการ ได้แก่

1. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา
2. องค์ประกอบที่มีได้เกี่ยวข้องกับสติปัญญา

ผู้อำนวยการค้นคว้าเรื่องเด็กแห่งมหาวิทยาลัยแมริแลนด์ สหรัฐอเมริกา ได้สรุปองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉพาะในด้านที่มีได้เกี่ยวข้องกับสติปัญญาไว้ ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย (Physical Factors) ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโต สุขภาพร่างกาย ข้อบกพร่องทางร่างกาย และลักษณะทางร่างกาย

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้ (Love Factors) ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของบิดากับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างลูก ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

3. องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและสังคม (Cultural and Socialization Factors) ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อมทางบ้าน การอบรมเลี้ยงดูและฐานะเศรษฐกิจทางบ้าน

4. องค์ประกอบทางความสัมพันธ์ในหมู่เดียวกัน (Peer Group Factors) ได้แก่ ความสัมพันธ์ของนักเรียนกับเพื่อนวัยเดียวกัน ทั้งที่บ้านและทางโรงเรียน

5. องค์ประกอบทางการพัฒนาตนเอง (Self Development Factors) ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ ทักษะคตินักเรียนต่อการเรียน

6. องค์ประกอบทางการปรับตัว (Self-Adjustment Factors) ได้แก่ ปัญหาการปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์

เห็นได้ว่า องค์ประกอบทางด้านที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับสติปัญญามีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งมีอยู่หลายประการ ทั้งที่อยู่ภายในตัวผู้เรียนและที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งบางองค์ประกอบจะส่งเสริมการเรียนรู้ บางองค์ประกอบอาจเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ (ชนิษฐา บุญภักดี, 2552)

บุญชม ศรีสะอาด (2524 อ้างอิงมาจาก สุมาลี สิกเสน, 2541) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนี้

1. ด้านพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เช่น ความรู้เดิมเกี่ยวกับรายวิชาคะแนนสอบจบของการศึกษาในอดีต เป็นต้น

2. ด้านสถานภาพทั่วไปของนักศึกษา เช่น คุณลักษณะของนักศึกษา ฐานะ เศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวของนักศึกษา เป็นต้น

3. เจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน

4. เจตคติของนักศึกษาที่มีต่อรายวิชา

5. ด้านลักษณะกิจกรรมนอกชั้นเรียนของนักศึกษา

6. ด้านพฤติกรรมการสอนของผู้สอนตามการรับรู้ของผู้เรียน เช่น ย่นต้น การชี้แนะการมีส่วนร่วม การชมเชย หรือให้รางวัล และการมอบหมายงานให้นักศึกษาทำ เป็นต้น

จากการศึกษาองค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียนประกอบด้วยองค์ประกอบทางด้านสติปัญญา ซึ่งได้แก่ ความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคลที่ได้จากการสะสมประสบการณ์และระดับสติปัญญาที่ได้มา แต่กำเนิด และองค์ประกอบที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับระดับสติปัญญา ซึ่งมีอยู่ภายในตัวผู้เรียนหรืออาจเกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอกก็ได้

4. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วนิดา ดีแป้น (2553) ได้กล่าวว่าการวัดและการประเมินผลการเรียน คือ กระบวนการตรวจสอบผู้เรียนว่าได้พัฒนาไปถึงจุดหมายปลายทางของหลักสูตรและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นไปตามที่กำหนดหรือไม่ รวมทั้งเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยการวัดและการประเมินผลการเรียนมีจุดประสงค์คือ การจัด

ตำแหน่งเพื่อเป็นการวัดว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความรู้หรือทักษะเพียงพอหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ทราบจุดเด่น จุดด้อยของผู้เรียน เป็นการประเมินพัฒนาการของเด็ก แล้วนำไปทำนายเพื่อเป็นการแนะแนวทาง ในการประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อไปประเมินค่า ซึ่งจะกระทำเมื่อการสอนสิ้นสุดลง

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545) ได้กล่าวว่า เครื่องมือวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement test) ซึ่งนักวัดผลและ นักการศึกษาได้มีการเรียกชื่อแตกต่างกัน เช่น แบบทดสอบความสัมฤทธิ์ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ หรือ แบบสอบผลสัมฤทธิ์ โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและความสามารถ ทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่า บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด ซึ่งได้แบ่ง ประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เฉพาะกลุ่มที่สอน เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็น แบบทดสอบข้อเขียน ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้ แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก-ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ และได้มาตรฐาน

ไพศาล หวังพานิช (2526 อ้างอิงมาจาก ชนิษฐา บุญภักดี, 2552) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสำเร็จในการเรียนของ แต่ละบุคคล ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอบ ดังนี้

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติ หรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริง ให้ออกมาเป็นผลงานได้ โดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัด ได้โดยใช้ข้อสอบสำหรับวัดผลสัมฤทธิ์

นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัย การทดสอบที่เรียกว่า Nontesting Procedures เช่น การสังเกต หรือตรวจการบ้าน หรือ

อาจอยู่ในรูปของการที่ได้มาจากการเรียน หรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป ซึ่งมักอยู่ในรูปแบบของเกรดที่ได้จากการเรียนเนื่องจากได้ผลที่เชื่อถือได้มากกว่า อย่างน้อยก่อนที่จะทำการประเมินผลการเรียนของผู้เรียน ผู้สอนจะต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ จึงดีกว่า การแสดงขนาดความสำเร็จหรือความล้มเหลวจากการทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไปเพียงครั้งเดียว (ชนิษฐา บุญภักดี, 2552)

สรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถทดสอบโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์หรือได้จากกระบวนการที่ไม่ต้องใช้แบบทดสอบ เช่น การสังเกต การตรวจการบ้านที่ได้รับมอบหมายหรืออาจอยู่ในรูปของผลการเรียนหรือเกรดที่ได้จากการเรียนในรายวิชานั้น ๆ จะพบว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้กันทั่วไปมักอยู่ในรูปแบบของคะแนน หรือเกรดที่ได้จากการเรียน

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจมีความหมายที่หลากหลายซึ่งได้จากแนวคิดแต่ละทัศนะตามกรอบแนวความคิดและความเชื่อของแต่ละบุคคลยึดถือ นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน ดังนี้ ไชยวัฒน์ ชาญปริชาร์ตน์ (2543) ได้สรุปความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติงาน คือ รู้สึกชอบ รัก พอใจหรือเจตคติที่ดีต่องาน ซึ่งเกิดจากได้รับการตอบสนองความต้องการทั้งด้านวัตถุ และด้านจิตใจ เป็นความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับความสำเร็จตามความต้องการหรือแรงจูงใจ

อานนท์ กระบอกโท (2543) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการทำงานนั้น เช่น ความรู้สึกชอบ ภูมิใจ สุขใจเต็มใจและยินดี จะมีผลให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน มีการเสียสละอุทิศร่างกาย แรงใจและสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544) ได้กล่าวถึงความหมายไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทน คือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งการส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

Morse (1958) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาวะจิตที่ปราศจากความเครียด ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์มีความต้องการ ถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือ

บางส่วน ความเครียดก็จะน้อยลง ความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้นและในทางกลับกันถ้าความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

Vroom (1964) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทักษะคิดด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทักษะคิดด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจนั่นเอง

Shelley (1975) ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ซึ่งสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึก แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความสุขที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์กันอย่างสลับซับซ้อน และระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ เรียกว่าระบบความพึงพอใจ

Smith (1974) ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจในการทำงาน หมายถึง ผลรวมทางจิตวิทยา สรีระวิทยา และสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้ผู้ทำงานในหน่วยงานนั้นพูดได้อย่างจริงใจว่าเขาพอใจในการทำงาน

Wolman (1973) ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกมีความสุขเมื่อได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ

Good (1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะสภาวะหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และทักษะของบุคคลที่มีต่องาน

คำนิยามจาก Dictionary of Webster ของ Good (1973) ซึ่งให้คำนิยามไว้ว่า ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน หมายถึง คุณภาพ สภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจและทัศนคติของบุคคลต่องาน ความพึงพอใจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มนุษย์ทุกคนปรารถนา และความพึงพอใจของมนุษย์แต่ละคนที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งย่อมมีความเข้มข้นแตกต่างกันไปตามทัศนคติ คำนิยามและระดับการศึกษาของผู้คน ตลอดจนสภาพการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ว่า ความพึงพอใจอาจเกิดขึ้นได้จากการที่รับสิ่งที่พึงปรารถนาหรืออยากได้ความพึงพอใจจึงเป็นพฤติกรรมและกระบวนการในการลดความตึงเครียด ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของบุคคลในแนวทางที่เขาประสงค์

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2534) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกร่วมของบุคคลที่มีต่อการทำงานในด้านบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติและได้รับ

ผลตอบแทน คือ ผลที่เป็นที่พึงพอใจ ทำให้บุคลากรเกิดความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญ และกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จึงมีผลต่อประสิทธิผลของการทำงาน

อารี เพชรผุด (2536) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความต้องการ ความคิดเห็นที่คนมีต่องาน และต่อนายจ้าง มีอารมณ์พึงพอใจ สบายใจที่ผลงานนั้นได้ทำให้ ความต้องการได้รับการตอบสนอง

ตระกูล สุวรรณดี (2538) ประมวลความสำคัญของความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน โดยสรุปดังนี้ คือ ความพึงพอใจก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติงานเพื่อบรรลุเป้าหมายของ องค์การ เสริมสร้างให้ผู้ปฏิบัติงานมีความเข้าใจดีต่อกัน มีความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดี เกิดความ สามัคคีในหมู่คณะ มีการรวมพลังเพื่อกำจัดปัญหาเกิดความเชื่อมั่น และศรัทธาและช่วยเหลือเกื้อหนุน ให้แก่กันและกัน ระเบียบ ข้อบังคับ ตลอดจนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ในกิจการต่าง ๆ ขององค์การ

מצฉวี โอสานนท์ (2539) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบและเต็มใจ ที่จะปฏิบัติงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ขององค์การ มีความสุขที่จะได้ทำงานและไม่อยากจะทำออกจากงานนั้น รวมทั้งพอใจในผลประโยชน์ตอบแทนที่จะได้จากการปฏิบัติงาน

บัณฑิต แทนพิทักษ์ (2540) ความพึงพอใจในงาน หมายถึง ความรู้ของบุคคลที่มีต่อ งานของตน ซึ่งเกิดจากการประเมินงาน หรือประสบการณ์ในการทำงานของบุคคลนั้น และมักจะ เกี่ยวข้องกับคุณค่าและความคาดหวังของแต่ละบุคคลว่าจะพึงพอใจในงานเพียงใด ซึ่งระดับ ความพึงพอใจของบุคคลมักแปรเปลี่ยนอยู่เสมอ

กาญจน์ เรืองมนตรี (2543) ให้ความหมายว่า ความรู้สึก เช่น ความรู้สึกรัก ความรู้สึกชอบ ภูมิใจ สุขใจ เต็มที่ ยินดี ประทับใจ เห็นด้วย อันจะมีผลให้เกิดความพึงพอใจในการ ทำงาน มีการเสียสละ อุทิศแรงกาย แรงใจ และสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง

พิศิษฐ์ ขาวจันทร์ (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ดีหรือความรู้สึก ในทางบวกที่ผู้ปฏิบัติงานมีต่องาน ความรู้สึกนี้จะช่วยจูงใจให้เกิดความรักในงานมีความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน มีขวัญกำลังใจที่ดี ส่งผลให้งานมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึง ความสำเร็จขององค์การ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี ความรู้สึกรักชอบในสิ่งที่สอดคล้อง กับความต้องการของตนเอง ความพึงพอใจก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจความเข้าใจอันดีต่อกันและ เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งซึ่งช่วยให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ ความรู้สึกนี้จะช่วยจูงใจให้ เกิดความรักในงาน โดยเฉพาะเมื่อบุคคลนั้นได้มีส่วนร่วมในนโยบายวัตถุประสงค์ของการทำงานในองค์การ ซึ่งทำให้มีความรู้สึกภาคภูมิใจ ความกระตือรือร้น มีความรู้สึกมั่นคงและมีความมุ่งมั่นที่จะอุทิศตน และทุ่มเทให้กับการทำงานอย่างเต็มที่ แล้วงานทุกอย่างจะดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้

2. ความสำคัญของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยให้งานสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการ นอกจากผู้บริหารจะดำเนินการให้ผู้ปฏิบัติงานให้บริการเกิดความพึงพอใจในการทำงานแล้ว ยังจำเป็นต้องดำเนินการที่จะให้ผู้มาใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วย เพราะความเจริญเติบโตของงานบริการปัจจัยที่เป็นตัวบ่งชี้ คือ จำนวนผู้มาใช้บริการ ดังนั้นผู้บริหารที่ชาญฉลาดจึงควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาให้ลึกซึ้งถึงปัจจัย และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการ การวัดระดับความพึงพอใจที่กล่าวมาข้างต้น ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การให้บริการขององค์กร ประกอบกับระดับความรู้สึกของผู้มารับบริการในมิติต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล ดังนั้น การวัดระดับความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธีต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยการขอความร่วมมือจากกลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนด
2. การสัมภาษณ์ ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง
3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้งก่อนการรับบริการขณะรับบริการและหลังการรับบริการ การวัดโดยวิธีนี้จะต้องกระทำอย่างจริงจัง และมีแบบแผนที่แน่นอน จะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจต่อการให้บริการนั้นสามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวก เหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

กลุ่มทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's of Needs) (Maslow, 1970) เป็นทฤษฎีด้านความต้องการที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ซึ่งได้สรุปไว้ว่า มนุษย์ถูกกระตุ้นจากความปรารถนาที่จะได้ครอบครองความต้องการเฉพาะอย่าง ซึ่งความต้องการนี้เขาได้ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของบุคคลไว้ว่า บุคคลย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่มีสิ้นสุด ขณะที่ความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกและไม่มีความจบสิ้น ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่เป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของพฤติกรรมอื่น ๆ ต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองจึงเป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมนั้น ความต้องการของบุคคลเรียงลำดับขั้นตอนความสำคัญเมื่อความต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงต่อไป ลำดับความต้องการของบุคคลมี 5 ชั้น ตอนตามลำดับขั้นต่อไปนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการในเรื่อง อาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค

ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ ความต้องการทางร่างกายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนที่ต่อเมื่อ คนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Security or Safety Needs) ถ้าหาก ความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการ ระดับสูงต่อไปคือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัย หรือมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ

3. ความต้องการทางด้านสังคม (Social or Belonging Needs) ภายหลังจากที่คน ได้รับการตอบสนองในขั้นดังกล่าวข้างต้น ก็จะมีความต้องการที่สูงขึ้นคือ ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน

4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องนับถือ (Esteem Needs) เป็นความต้องการ ให้อื่นยกย่องให้เกียรติ และเห็นความสำคัญของตน อยากรเด่นในสังคม รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ ความสามารถ ความเป็นอิสระและเสรีภาพ

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization) เป็นความต้องการระดับ สูงสุดของมนุษย์ อยากรจะเป็น อยากรจะได้ ตามความคิดของตน

สาระสำคัญของทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ สรุปได้ว่า ความต้องการ ทั้ง 5 ขั้นของมนุษย์ มีความสำคัญไม่เท่ากัน บุคคลแต่ละคนจะปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับการบำบัด ความต้องการในแต่ละขั้นที่เกิดขึ้น การมุ่งใจตามทฤษฎีนี้จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของ มนุษย์ ซึ่งมีความต้องการตามลำดับขั้นที่แตกต่างกันออกไปและความต้องการในแต่ละขั้นจะมี ความสำคัญกับบุคคลมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองความต้องการ กลับนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ทฤษฎีความต้องการของ Maslow นี้ ผู้บังคับบัญชาจะต้องพยายามศึกษา ความต้องการของผู้ร่วมงานอยู่เสมอว่า แต่ละคนมีความต้องการสิ่งใด เพื่อว่าจะสามารถสนอง ความต้องการของเขาได้ในระดับที่พึงพอใจ

ทฤษฎีค้ำจุน (The Motivation-Hygiene Theory)

Herzberg และคณะ (1959) สรุปถึงความต้องการของคนในองค์การหรือการจูงใจ จากการทำงานว่า ความพอใจในงานที่ทำและความไม่พอใจในงานที่ทำไม่ได้มาจากปัจจัยกลุ่มเดียวกัน แต่มีสาเหตุมาจากปัจจัย 2 กลุ่ม คือ ปัจจัยจูงใจ (Motivation Factors) กับปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) มีรายละเอียด ดังนี้

1. ปัจจัยจูงใจ (Motivation Factors) เป็นสิ่งที่สร้างความพึงพอใจในงาน ให้เกิดขึ้น ซึ่งจะช่วยให้บุคคลรักและชอบงานที่ปฏิบัติอยู่ และทำให้บุคคลในองค์การปฏิบัติงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย

1.1 ความสำเร็จในการทำงาน (Achievement) หมายถึง ความสำเร็จ สมบูรณ์ของงาน ความสามารถในการแก้ปัญหา การมองเห็นผลงาน ความชัดเจนของงาน เป็นความสำเร็จที่วัดได้จากการปฏิบัติงานได้ตามเป้าหมาย ตามกำหนดเวลา ความสามารถในการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน และความพอใจในผลการปฏิบัติงาน

1.2 การยอมรับนับถือ (Recognition) หมายถึง การยอมรับหรือเห็นด้วยกับ ความสำเร็จ การได้รับการชมเชย ยกย่อง ชื่นชม เชื่อถือ ไว้วางใจในผลงานหรือการดำเนินงานจาก ผู้บังคับบัญชา ผู้ร่วมงาน ผู้ใต้บังคับบัญชาและบุคคลอื่น ๆ ซึ่งถ้าหากไม่ได้รับการยอมรับนับถือ ก็จะทำให้เกิดการไม่ยอมรับ การได้รับคำตำหนิติเตียน หรือการกล่าวโทษ

1.3 ลักษณะงาน (Work Itself) หมายถึง การลงมือกระทำหรือการทำงาน เป็นชิ้นเป็นอัน ซึ่งกำหนดเวลาเป็นกิจวัตร หรือยืดหยุ่นได้ อาจมีการสร้างสรรค์งานไม่ว่าเป็นงานง่าย หรืองานยาก เป็นงานที่ชวนให้ปฏิบัติไม่น่าเบื่อ เป็นงานที่ส่งเสริมต่อความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นงานที่มีคุณค่า รวมทั้งสามารถปฏิบัติงานได้อย่างสมบูรณ์ หรือทำงานให้เสร็จในเวลาอันสั้น

1.4 ความรับผิดชอบ (Responsibility) หมายถึง การจัดลำดับของการทำงาน ได้เอง ความตั้งใจ ความสำนึกในอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบ ตลอดจนอิสระในการปฏิบัติงาน

1.5 ความก้าวหน้าในตำแหน่ง (Advancement) หมายถึง ผลหรือ การมองเห็นการเปลี่ยนแปลงในสภาพของบุคคล หรือตำแหน่งในสถานที่ทำงาน โอกาสในการเลื่อน ตำแหน่งหรือระดับที่สูงขึ้น และมีโอกาสได้รับการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ทักษะที่เพิ่มขึ้น ในวิชาชีพจากการปฏิบัติงาน ตลอดจนโอกาสการศึกษาต่อ อบรม ดูนงาน

2. ปัจจัยค้ำจุนหรือปัจจัยสุขอนามัย (Hygiene Factors) Herzberg กล่าวถึง ปัจจัยค้ำจุนหรือปัจจัยสุขอนามัยว่า เป็นปัจจัยที่บ่งชี้ถึงความไม่พอใจในการทำงาน และเป็นปัจจัยที่ ช่วยให้ผู้คล้อยคงปฏิบัติงานได้ตลอดเวลา ประกอบด้วย

2.1 เงินเดือน (Salary) หมายถึง ผลตอบแทนจากการทำงาน เช่น ค่าจ้าง เงินเดือน ค่าตอบแทน รวมทั้งสวัสดิการ ประโยชน์เกื้อกูลอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของเงินเดือนและ ชั้นเงินเดือน ตามความเหมาะสมกับงานที่รับผิดชอบ

2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship) หมายถึง สภาพความสัมพันธ์ การมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับคนอื่น ๆ ได้แก่ ผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน และ ผู้ใต้บังคับบัญชาในสถานการณ์ต่าง ๆ การร่วมมือปฏิบัติงาน การช่วยเหลือ การสนับสนุน และการปรึกษาหารือ

2.3 การปกครองบังคับบัญชา (Supervision Technical) หมายถึง สภาพการปกครอง บังคับบัญชาของผู้บริหารระดับสูง ในเรื่องการวิเคราะห์ความสามารถของ ผู้ปฏิบัติงาน การกระจายงาน การมอบหมายอำนาจ ความยุติธรรม

2.4 นโยบายและการบริหาร (Policy and Administration) หมายถึง ความสามารถในการจัดลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของการทำงาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงนโยบายของหน่วยงาน การบริหารงาน การจัดระบบงานของผู้บังคับบัญชา การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย

2.5 สภาพการปฏิบัติงาน (Working Condition) หมายถึง สภาพเหมาะสมในการทำงาน สภาพการทำงานที่เป็นกายภาพ ได้แก่ สภาพแวดล้อม สถานที่ทำงาน เครื่องมือ เครื่องใช้ วัสดุอุปกรณ์ ความสะดวกสบายในการทำงาน และในการปฏิบัติงานต่าง ๆ ตลอดจนครอบคลุมไปถึงความสมดุลของปริมาณงานกับจำนวนบุคลากร

2.6 สถานภาพของวิชาชีพ (Status) หมายถึง สถานภาพของบุคคลในสังคมที่มีวิชาชีพเดียวกัน หรือสถานภาพของวิชาชีพในสายตาของสังคมที่มีวิชาชีพต่างกัน หรือเป็นการรับรู้จากบุคคลวิชาชีพอื่นที่เป็นองค์ประกอบ ทำให้บุคคลรู้สึกต่องาน ให้คุณค่าแก่งานที่ปฏิบัติ

2.7 ความมั่นคงในการปฏิบัติงาน (Job Security) หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อการปฏิบัติงานในด้านความมั่นคงในตำแหน่ง และความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน

2.8 ชีวิตความเป็นอยู่ส่วนตัว (Factor in Personal Life) หรือสภาพความเป็นอยู่ หมายถึง สถานการณ์ที่ทำให้บุคคลมีความรู้สึกดี หรือไม่ดีในช่วงเวลาที่ได้ทำงาน สภาพความเป็นอยู่ทางครอบครัว และส่วนตัวอันเนื่องมาจากการปฏิบัติงาน

ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน ซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้องคำนึงถึงความพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ มีแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2 ลักษณะ คือ (นัจญ์มีย์ สะอะ, 2550 อ้างอิงมาจาก สมยศ นาวีการ, 2521)

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน การตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ผลของการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติที่ดีที่นำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัล หรือผลตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards) และผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับ นั่นคือ

ความพึงพอใจในงานของผู้ปฏิบัติงานจะถูกกำหนดโดยความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริง และการรับรู้เรื่องเกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนที่รับรู้แล้ว ความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น

เมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ครูผู้สอนจึงต้องมีการออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน โดยคำนึงถึงปัจจัยหลาย ๆ ด้าน เช่น การจัดบรรยากาศในห้องเรียน การใช้สื่อการเรียนที่น่าสนใจ และมีความเหมาะสมกับผู้เรียนให้มากที่สุด ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพื่อที่จะให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจจนบรรลุผลตามที่วัตถุประสงค์ของหลักสูตรได้กำหนดไว้

ดังนั้น ความพึงพอใจจึงเกิดจากแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก ซึ่งจะทำให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมออกมามีทั้งทางบวกและทางลบ ก็ขึ้นอยู่กับว่าได้รับการเสริมแรงไปทางใด เนื่องจากความพึงพอใจนั้นเป็นความรู้สึกของจิตใจ เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ ตลอดจนได้รับการยกย่องจากครูผู้สอน เพื่อน หรือแม้แต่การได้คะแนนในระดับที่น่าพอใจ ซึ่งจะแสดงออกทางสีหน้า สายตา คำพูด และการแสดง การวัดความพึงพอใจจึงวัดได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือการใช้แบบวัดความพึงพอใจ เป็นต้น

4. การเกิดกระบวนการเปลี่ยนความพึงพอใจ

ออลพอร์ท (Allport, 1976) ได้วิเคราะห์ให้เห็นว่าเจตคติเกิดจากสิ่งต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมหรือขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ของสังคม แล้วนำเอาสิ่งที่เรียนรู้เหล่านั้นมาเป็นรากฐานของเจตคติ
2. การแบ่งแยกความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์ของตนเอง เช่น เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูมาดีมักมองโลกในแง่ดี
3. ประสบการณ์ที่ได้รับจากเดิมแต่รุนแรงในด้านดีหรือไม่ดี เช่น บุคคลที่ทำให้เกลียดมีรูปร่างอย่างไร เขาก็มักมีเจตคติไม่ดีต่อบุคคลที่มีรูปร่างลักษณะเช่นนั้นด้วย
4. การเลียนแบบ จนในที่สุดยอมรับเอาเจตคติผู้ที่เขาเลียนแบบนั้นเป็นเจตคติของตนเอง เช่น การที่บุตรเลียนแบบเจตคติของบิดาของตน เมื่อบิดามองเจตคติต่อบุคคลหรือสถาบันแห่งหนึ่งเช่นไร บุตรก็มีเจตคติเช่นนั้นด้วย

กระบวนการเปลี่ยนเจตคติ จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิ์วัฒน์ (2538) ได้กล่าวถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงเจตคติ เรียกว่า กระบวนการยอมรับ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นรับรู้ (Awareness Stage) คือ การที่บุคคลได้รับรู้แนวคิดใหม่ ๆ แต่ยังไม่มีความรู้สึกถึงซึ่งเกี่ยวกับรายละเอียด จะกระตุ้นให้เกิดความสนใจที่จะศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวใหม่ ๆ ฉะนั้น การรับรู้ที่ตรงกับปัญหาหรือความสนใจของผู้รับย่อมกระตุ้นให้เกิดความสนใจได้ง่ายกว่าการรับรู้ในเรื่องทั่วไป

2. **ขั้นความสนใจ (Interest Stage)** ในขั้นนี้ผู้รับรู้จะเกิดความสนใจเกี่ยวกับเรื่องราวใหม่ ๆ จะเป็นการแสวงหาความรู้อย่างมีจุดมุ่งหมาย ความสนใจศึกษาหาความรู้ขึ้นอยู่กับความสามารถทางสมองและจิตลักษณะบางประการ เช่น ความทันสมัย และบรรทัดฐานของสังคม การสื่อสารที่ดีและการเปิดโอกาสให้สิ่งแปลกใหม่เข้าสู่สังคม

3. **ขั้นประเมิน (Evaluation Stage)** ผู้รับรู้จะประเมินแนวความคิดใหม่ให้เข้ากับสถานการณ์ของตน เป็นการสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อนวัตกรรม ถ้าเห็นว่าแนวความคิดใหม่มีคุณค่าหรือมีประโยชน์ก็จะลงมือทดลองทำดู สิ่งสำคัญที่จะเกิดขึ้นใหม่ขั้นนี้ คือ ความรู้สึกหรือเจตคติต่อความรู้ใหม่

4. **ขั้นทดลอง (Trial Stage)** เป็นขั้นที่ลงมือทำดูเป็นบางส่วน เพื่อย้ำความแน่ใจในขั้นนี้ความรู้เกี่ยวกับวิธีปฏิบัติถือเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะเป็นขั้นทดลองและกระบวนการคัดเลือก (Screening Process) หากเห็นว่าดีก็เลือกปฏิบัติ หากเห็นว่าไม่ดีก็สิ้นสุดในขั้นนี้

5. **ขั้นยอมรับ (Adoption)** เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการยอมรับบุคคลยอมรับความรู้ใหม่ไปใช้เต็มที่ ไม่ใช่ยอมรับเพียงเล็กน้อย ขั้นนี้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหรือการแสดงออกจากลักษณะและองค์ประกอบของเจตคติ ตลอดจนการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่กล่าวมาแล้วนั้นพอสรุปได้ว่า เจตคติเป็นสิ่งที่สามารถปลูกฝังและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ต้องการได้ โดยอาศัยเทคนิควิธีการอันเหมาะสม เช่น การใช้แรงจูงใจทำให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจ หรือเปิดโอกาสให้รับรู้สิ่งแปลกใหม่อย่างมีเหตุผล การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีลำดับขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย ในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัย และแบบประเมินต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) อ้างถึงในประคอง วรรณสูตร ซึ่งกำหนดระดับความพึงพอใจไว้ 5 ระดับ โดยประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ ในด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษรและสี และด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ จำนวน 15 ข้อ

3. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ทำการประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับคุณลักษณะแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อวัดและเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Congruence)

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วประเมินความพึงพอใจ เพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยให้นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขึ้นไป

5. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่คัดเลือกไว้ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วประเมินความพึงพอใจ เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ

6. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียน

เครื่องมือวัดความพึงพอใจ

แม้ว่าคนเราจะมีเจตคติต่าง ๆ เกิดขึ้นจากการทำงานมากมายก็ตาม แต่การที่จะวัดเจตคติดังกล่าวเป็นเรื่องค่อนข้างยาก เพราะเจตคติเป็นสิ่งที่ไม่อาจมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ หรือแม้จะสามารถสังเกตได้จากการแสดงพฤติกรรมก็ตาม แต่การสรุปเจตคติจากพฤติกรรมก็มีโอกาสผิดพลาดได้ง่าย เช่นกัน

สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์ (2550) กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจในงานมีดังนี้ การวัดเจตคติจากการตีความคำพูดของคนเราต้องการวัดนั้น พบว่า คนอาจเปิดเผยสิ่งที่เป็นเจตคติเพียงบางส่วน โดยส่วนใหญ่จะถูกเก็บเป็นความลับส่วนตัว หรือแม้ผู้นั้นเต็มใจที่จะเปิดเผย แต่ด้วยเหตุที่เจตคติเป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน จึงยากที่จะถ่ายทอดออกมาได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการ ประเด็นเหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องที่ทำทายนักสังคมนศาสตร์ให้เกิดความพยายามที่จะสร้างเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจในงานได้อย่างเป็นระบบ มีความเที่ยงตรง แม่นยำสูงและมีความน่าเชื่อถือได้ขึ้นหลายวิธี ทั้งที่อยู่ในลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) แบบสอบถาม (Questionnaires) การใช้กรณีเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidents) และการสัมภาษณ์ เป็นต้น

สก๊อต (Scott อ้างอิงมาจาก วันเพ็ญ เนียมสุข, 2538) กล่าวถึง การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจว่าจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะของความพึงพอใจ ดังนี้

1. ทิศทางของความพึงพอใจ มี 2 ทิศทาง คือ

1.1 ความพึงพอใจเชิงนิมาน หรือ ความพึงพอใจทางบวก (Positive) เป็นความโน้มเอียงของอารมณ์ในทางชอบถึงพอใจ คล้อยตามหรือเห็นด้วย ทำให้บุคคลอยากแสดงออกหรือปฏิบัติหน้าที่ในทางที่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ

1.2 ความพึงพอใจเชิงนิเสส หรือความพึงพอใจทางลบ เป็นความโน้มเอียงทางอารมณ์ในลักษณะไม่พึงพอใจ เกลียดหรือต่อต้าน ไม่เห็นด้วยทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่ายหนีให้ห่างจากวัตถุนั้นหรือสภาพนั้น ๆ

2. ระดับของความพึงพอใจ หมายถึง การที่บุคคลแสดงความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นอาจมีความรู้สึกเพียงผิวเผิน เล็กน้อย หรือลุ่มลึก ความพึงพอใจระดับผิวเผินจะไม่มี ความคงที่เปลี่ยนแปลงง่าย ส่วนความพึงพอใจระดับลุ่มลึกจะคงทนถาวรและเปลี่ยนแปลงยาก

3. ความเข้มของความพึงพอใจ หมายถึง ปริมาณของความรู้สึก หรือ มีความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งจะปรากฏในรูปของความรู้สึกต่อสิ่งนั้นมากน้อยเพียงใด การวัดความพึงพอใจนั้นได้มีนักจิตวิทยาสร้างมาตรวัดไว้หลายรูปแบบที่นิยมแพร่หลาย ได้แก่

3.1 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของลิเคิท (Likert Scale)

3.2 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของเทอส์โตน (Thustone Scale)

3.3 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของออสกู๊ด (Osgood's Scale)

3.4 มาตรวัดความพึงพอใจตามวิธีของกัตตแมน (Guttman Scale)

กล่าวโดยสรุป การใช้เครื่องมือวัดเจตคติหรือความพึงพอใจนั้นจะต้องศึกษาลักษณะของความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ คือ ศึกษาทิศทางความพึงพอใจ ศึกษาระดับของความพึงพอใจ และ ศึกษาความเข้มของความพึงพอใจ แล้วจึงเลือกเครื่องมือ หรือมาตรวัดความพึงพอใจตามความเหมาะสม สำหรับการวัดความพึงพอใจในการวิจัยครั้งนี้ใช้มาตรวัดความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิทมาตรวัดความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิท

พิตร ทองซัน (2550) อธิบายว่า มาตรวัดความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิทนี้ใช้ในการวัดความเห็นหรือความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยใช้มาตรประมาณค่า 5 อันดับ ดังนี้

1. เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. เห็นด้วย
3. ไม่แน่ใจ
4. ไม่เห็นด้วย
5. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การวิเคราะห์ผลการตอบมาตรวัดเจตคติสรุปได้ ดังนี้ ผู้ตอบจะเลือกตอบแบบมาตรประมาณค่าอย่างใดอย่างหนึ่ง และกำหนดน้ำหนัก ถ้าคำถามประเภทสนับสนุน (Favorable Statement) จะให้น้ำหนักเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็น 5, 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ ถ้าเป็นคำถามประเภทไม่สนับสนุน (Unfavorable Statement) จะให้น้ำหนักกลับกันคือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งเป็น 1, 2, 3, 4 และ 5 ตามลำดับ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อที่ทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้นจึงสรุปว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ หมายถึง

ความรู้สึกรักพอใจ ชอบใจ ในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนและการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ
จนบรรลุผลสำเร็จด้วยความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้

1. วิจัยในประเทศ

จันทร์เพ็ญ ปัญญาโรจน์ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทย 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนเทศบาล 4 (ภูมิทรราชานุกุล) สังกัดเทศบาลเมืองพะเยา จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การวิเคราะห์เนื้อหา Content Analysis) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทยมีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.98/89.28 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดภูมิภาคในประเทศไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.09).

วันทนี บัญสุวรรณ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการและการแก้สมการชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษา จังหวัดลพบุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องสมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของชุดกิจกรรม เรื่อง สมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง สมการและการแก้สมการ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรม เรื่อง สมการและการแก้สมการ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาที่เรียนรู้เรื่องสมการและการแก้สมการ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 4 โรงเรียน มีนักเรียนรวม 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรม 2) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบที (t-test) ผลการวิจัย พบว่า 1. ชุดกิจกรรม เรื่องสมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 4 หน่วย หน่วยที่ 1 เรื่องสมการเบื้องต้น หน่วยที่ 2 เรื่อง สมบัติการเท่ากัน หน่วยที่ 3 เรื่อง การแก้สมการ และหน่วยที่ 4 เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการ รวมกิจกรรมทั้งหมด จำนวน 13 กิจกรรม ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพเท่ากับ 4.84 2. ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.40/81.33 158 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ ชุดกิจกรรม เรื่อง สมการและการแก้สมการ อยู่ในระดับมาก

จิรวรรณ เกิดร่วม (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบสืบเสาะ วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแบบสืบเสาะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบร่างกายมนุษย์ แส่นสนุก และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) ชุดกิจกรรม จำนวน 8 ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 40 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ค่า t-test ผลการศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรมแบบสืบเสาะวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพในภาพรวม E_1/E_2 เท่ากับ 81.10/86.20 ซึ่งมีค่าตามเกณฑ์เป้าหมาย 80/80 และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ เรื่อง ระบบร่างกายมนุษย์แสนสนุก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหงมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X} = 34.23$, S.D. = 1.91)

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Haver (2007) ได้ศึกษาชุดการสอนที่เรียกว่า Multi-Sensory Instruction package 84 (MIP) กับนักเรียนตัวอย่าง 282 คน ใน 3 ระดับ คือ เกรด 6 เกรด 7 และเกรด 8 ข้อมูลทางสถิติสนับสนุนว่า การใช้ชุดการสอน นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์มากขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อชุดการสอนด้วย

Wilson (2010) ได้รับการวิจัยเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ผลการใช้ชุดการสอนของครู เพื่อแก้ปัญหาของเด็กเรียนช้า ด้านคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการบวกการลบ ผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนยอมรับว่าการใช้ชุดการสอนมีผลดีมากกว่าการสอนปกติ อันเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้ครูสามารถแก้ปัญหาการสอนที่อยู่ในหลักสูตรคณิตศาสตร์สำหรับเด็กเรียนช้า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

1. งานวิจัยในประเทศ

ปิยะพงษ์ ยนต์ชัย (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับนักเรียน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถ เน้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมกับการปฏิบัติกิจกรรม โดยยึดหลักว่า นักเรียนทุกคนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เป็นการส่งเสริมการกล้าแสดงออกและทักษะทางสังคม ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 65/65 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ศึกษาความมุ่งมั่นในการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งวิทยานุกูล อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมทุกเนื้อหาสาระ ซึ่งข้อสอบมีค่าความยาก (P) ตั้งแต่ 0.23 -0.80 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (B) ตั้งแต่ 0.29 -0.86 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (r_{cc}) เท่ากับ 0.82 และ 3) แบบวัดความมุ่งมั่นในการเรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.38–0.73 และได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กฤษกร สุขอนันต์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI และเทคนิค TGT การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

2. งานวิจัยต่างประเทศ

บาชามห์ (Basamh, 2003) ได้ศึกษาทัศนคติของครูและอาจารย์ใหญ่ต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนแบบกลุ่มร่วมมือ ในโรงเรียนมัธยมศึกษาเอกชนแห่งเจดดาห์ ประเทศซาอุดีอาระเบีย จุดมุ่งหมาย เพื่อสอบถามทัศนคติของอาจารย์ใหญ่และครู ต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ในโรงเรียนสตรีเอกชนในระดับมัธยมศึกษา ในนครเจดดาห์ ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ ครูใหญ่ 30 คน และครู 225 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามที่เน้นในด้านทัศนคติต่อเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ รวมทั้งความพอใจและการสนับสนุน ตลอดจนอุปสรรค ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติโดยรวมของครูใหญ่และครู ต่อเครื่องมือที่ใช้การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือเป็นไปในด้านบวก ครูใหญ่ส่วนมากประเมินว่าการเรียนแบบร่วมมือมีผลดีและเป็นประโยชน์ ร้อยละ 87 พอใจต่อเครื่องมือ ร้อยละ 83 เชื่อว่าครูของพวกเขาสามารถใช้เครื่องมือและวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งมี 5 วิธี คือ STAD, TGT, JIGSAW, NHT ครูส่วนใหญ่ประเมินออกมาเป็นบวก ครูส่วนมากคิดว่าสามารถนำวิธีนี้ไปสอนได้ทั้ง 4 แบบ จากร้อยละ 41–61 พอใจในเครื่องมือเหล่านี้ที่ใช้ในห้องเรียน ร้อยละ 81 เชื่อว่าไม่มีความจำเป็นใด ๆ ในการใช้แบบการเรียนนี้กับนักเรียน ร้อยละ 84 ของครูคิดว่าจำนวนรายวิชาในหลักสูตรจะไม่ทันกับเครื่องมือที่ใช้ในการสอนแบบร่วมมือ ร้อยละ 81 รู้สึกว่าจำนวนเวลาที่ใช้ในการเรียนอาจเป็นอุปสรรค และร้อยละ 59 เชื่อว่าจำนวนนักเรียนในชั้นจะเป็นปัญหา

วิลเลียมส์ (Williams, 2005) ได้ศึกษาผลกระทบของการเรียนแบบร่วมมือกันจากการเปรียบเทียบกับการสอนแบบดั้งเดิม ที่มีต่อความเข้าใจในการคูณของนักเรียนชั้นเกรด โดยใช้บทเรียนที่ออกแบบสำหรับชั้นเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เกรด 3 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มควบคุมใช้วิธีสอนดั้งเดิมแบบรายบุคคล การบรรยายในชั้นเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม ส่วนในกลุ่มทดลอง

ใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน และมีการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีความสามารถในการเรียน โดยมีคะแนนความเข้าใจในการศึกษาสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงว่าการเรียนแบบกลุ่มร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา และวิธีการมากกว่ากลุ่มที่ใช้ในการเรียนแบบปกติ

เกรแฮม (Graham, 2006) ได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จากการวิจัยและปฏิบัติอย่างเชี่ยวชาญด้านการสอน ให้ผลลัพธ์อย่างหลากหลายวิธีเพื่อปรับปรุงการสอน หนึ่งในหลายรูปแบบนั้นก็คือ การเรียนแบบร่วมมือ ซึ่งยุทธวิธีการเรียนแบบร่วมมือให้ผลสำเร็จในทางบวกกับผู้เรียน ซึ่งได้ศึกษากับชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษา 2 ห้อง โดยใช้วิธีการเรียนแบบร่วมมือในโรงเรียนมัธยม จากการใช้ยุทธวิธีการเรียนแบบร่วมมือให้ความแตกต่างอยู่ 3 อย่าง คือ เพิ่มประสิทธิภาพความสำเร็จทางวิชาการของนักเรียนและวิธีการสอนนี้ยังเพิ่มความสำเร็จมากขึ้น ๆ กว่าวิธีการสอนอื่น ๆ ที่นำมาสอนในวิชาเดียวกัน

แค และกราโบวสกี (Ke and Grabowski, 2007) ได้วิจัยการเล่นเกมสำหรับวิชาคณิตศาสตร์ เหมาะสมหรือไม่ จากการศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียนเกรด 5 โดยใช้นักเรียน จำนวน 125 คน เล่นเกมร่วมกัน โดยมีข้อสอบพื้นฐานคณิตศาสตร์เป็นข้อสอบเบื้องต้น และแบ่งนักเรียนตามเพศ ฐานะและพื้นฐานในวิชาคณิตศาสตร์ของแต่ละคนเป็นตัวแปรในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งจากผลการศึกษานักเรียนที่ได้ร่วมเล่นเกมจะมีผลการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น และการที่ได้เล่นเกมร่วมกันยังทำให้เกิดความช่วยเหลือทางด้าน การเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ระดับความสามารถต่างกันให้ดียิ่งขึ้นด้วย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปได้ดังนี้

1. ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ไม่ว่าจะใช้การสอบแบบร่วมมือในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปแบบ TGT หรือรูปแบบอื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีจุดมุ่งหมายที่ส่งเสริมพัฒนาการทางระดับสติปัญญาของผู้เรียนให้สูงขึ้น โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ร่วมมือกันในกลุ่ม ผู้เรียนมีความรับผิดชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ตระหนักและเห็นคุณค่าของตนเอง มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและเกิดคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม จัดเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ดีอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ครูผู้สอนควรตระหนักและเห็นความสำคัญที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งนอกจากจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการให้สูงขึ้นแล้ว ยังช่วยเสริมทักษะทาง

สังคมได้อย่างดียิ่งขึ้น โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสมกระบวนการออกแบบ การสอนจะประกอบไปด้วยหลักการพื้นฐาน 3 ประการ คือ

- 1.1 การให้รางวัลเป็นทีม (Team Rewards) ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งในการวาง ใจให้นักเรียนพึ่งพากันและกัน และนำพาทีมไปสู่ความสำเร็จ
- 1.2 การจัดสภาพการณ์ให้เกิดความรับผิดชอบในส่วนบุคคลที่จะเรียนรู้ (Individual Accountability) ความสำเร็จของทีมหรือกลุ่มอยู่ที่การเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนในทีม
- 1.3 การจัดให้มีโอกาสเท่าเทียมกันที่จะประสบความสำเร็จ (Equal Opportunities for Success) นักเรียนมีส่วนช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จ ด้วยการพยายามทำ ผลงานให้ดีขึ้นกว่าเดิมในรูปของคะแนนปรับปรุง ดังนั้น แม้แต่คนที่เรียนอ่อนก็สามารถมีส่วนช่วยทีม ได้ด้วยการพยายามทำคะแนนให้ดีกว่าครั้งก่อน ๆ นักเรียนทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน ต่างได้รับการ ส่งเสริมให้ตั้งใจเรียนให้ดีที่สุด ผลงานของทุกคนในทีมมีค่า ภายใต้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียน แบบนี้

2. ชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการเรียนการสอน สรุปได้ว่า

- 2.1 ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน เป็นนามธรรมสูงให้เข้าใจรวมเร็วขึ้น
- 2.2 ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา
- 2.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ ได้ด้วยตนเอง
- 2.4 ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจต่อผู้สอน
- 2.5 ทำให้การเรียนการสอนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ชุดการเรียนรู้อ สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะมีความเครียดหรือความวิตกกังวลมากน้อยเพียงใด
- 2.6 ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจาก ชุดการเรียนรู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนสามารถเรียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การจัดกระทำการวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาหนองสิม วังไชย วังใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 10 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 245 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโต จำนวน 1 ชั้นเรียน จำนวนทั้งสิ้น 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการประเมินคุณภาพสื่อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก

2. แบบวัดทักษะกระบวนการกลุ่ม เป็นแบบสอบถามแบบปลาย คำถามเกี่ยวกับแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ต(Likert) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 12 ข้อ

3. แบบวัดความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามแบบปลาย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 20 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจต่อเรียนชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโด จังหวัดมหาสารคาม โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา หน่วยงานการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อนำมากำหนดเนื้อหาสาระและสร้างการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เหมาะสมกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำ ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรและสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมาจัดแบ่งเนื้อหาและกำหนดเวลาในแต่ละเรื่องย่อย

1.3 ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วางโครงเรื่องของเนื้อหา โดยแบ่งเป็น 2 เรื่อง ดังต่อไปนี้

คำชี้แจงสำหรับครูและนักเรียน รายละเอียดของแบบฝึกหัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จุดประสงค์ของชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบทดสอบก่อนเรียนบทเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใบความรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบฝึกย่อยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบหลังเรียนในแต่ละชุดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.4 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพื่อทำการประเมินคุณภาพ โดยพิจารณา 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านหลักสูตรและการสอนด้านสื่อและนวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินคุณภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย โดยการแปลความหมายจากข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม จำนวน 5 ท่านที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

1.4.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาษานอก ตำแหน่ง เป็นอาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

1.4.2 อาจารย์ ดร.ปิยศักดิ์ ถีอาสนา ตำแหน่ง ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยี
มัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1.4.3 อาจารย์กิติกร ทิพนัด ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยี
และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

1.4.4 ดร.สังคม ไชยสงเมือง ตำแหน่งครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

1.4.5 นางทิวาพร มิทราวงศ์ ตำแหน่งครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

1.5 นำชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ
เรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ ดังนี้

1.5.1 การทดลองแบบเดี่ยว (One to One Testing) โดยนำชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง
อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 3 คน คือ เลือกนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน
พิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษของภาคเรียนที่ผ่านมา โดยกำหนดคะแนนเฉลี่ย
ร้อยละ 80 ขึ้นไป จัดเป็นนักเรียนเก่งคะแนน เฉลี่ยร้อยละ 60-79 ขึ้นไป จัดเป็นนักเรียนปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 59 ลงมา จัดเป็นนักเรียนอ่อน ทำการทดลองนอกเวลาเรียน โดยผู้วิจัยคอย
สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อดูความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา
เวลาในการทำกิจกรรม ภาษาที่ใช้ และการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีการบันทึกข้อบกพร่อง
รวมทั้งข้อสงสัยต่าง ๆ ของนักเรียน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของชุดการเรียนรู้

1.5.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) นำชุดการเรียนรู้ไปใช้
กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง
อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 9 คน โดยไม่ซ้ำกับการทดลองครั้งแรก เลือกนักเรียนเก่ง
ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน พิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษของภาคเรียน
ที่ผ่านมา

1.5.3 การทดลองแบบกลุ่มใหญ่ (Field Testing) นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไข
แล้วไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง
อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 25 คน เลือกนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน
โดยไม่ซ้ำกับการทดลองครั้งแรก และครั้งที่ 2 โดยทดลองนอกเวลาเรียนแล้วนำผลมาวิเคราะห์หา
ประสิทธิภาพ

1.5.4 การทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง นำชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามข้อบกพร่องที่พบ แล้วนำไปทดลองใช้จริงกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปี
ที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโต อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

2. การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียนและขอข่ายเนื้อหาจุดประสงค์รายวิชา ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ทราบแนวทางในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในรายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และเทคนิคการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.4 ศึกษาสาระการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ทราบขอข่ายเนื้อหา จากหนังสือ เอกสาร และตำราเรียน

2.5 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.6 เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละแผนประกอบด้วย หัวข้อสำคัญ ดังนี้

2.6.1 แนวคิด

2.6.2 สาระการเรียนรู้

2.6.3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.6.4 การจัดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.6.5 สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

2.6.6 กระบวนการวัดผล และประเมินผล

2.6.7 กิจกรรมเสนอแนะ

2.6.8 บันทึกผลหลังสอน

2.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และแบบปลายเปิดในส่วนท้ายของแบบประเมิน เพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ โดยแบ่งเกณฑ์เป็น 5 ระดับ ได้แก่ ดีมาก ดีปานกลาง พอใช้ และต้องปรับปรุงโดยผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแนวคิดของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2551) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
4.51 - 5.00	มีคุณภาพระดับดีมาก
3.51 - 4.50	มีคุณภาพระดับดี
2.51 - 3.50	มีคุณภาพระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	มีคุณภาพระดับพอใช้
1.00 - 1.50	มีคุณภาพระดับปรับปรุง

2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วมาหาค่าเฉลี่ย โดยยึดเกณฑ์การตัดสิน 3.51 ถึง 5.00 จึงถือเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ได้ ผลปรากฏว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้ (IOC) ประเมินความเหมาะสมในการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาปรับปรุงแก้ไข

2.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาร์ เลาสุรโยธิน ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อพิจารณาความถูกต้องและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ประกอบด้วย

2.9.1 นายวราภรณ์ นามแก้ว ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าช่างโนนลาน วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

2.9.2 นางรัตนา บุญหล้า ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนหลักเมือง มหาสารคาม

2.9.3 นางบาทัน กันเมธร์ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโนนเกษตร

2.9.4 นางเพียรศรี รื่นกลาง ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

2.9.5 นางนารี ศรีศักดิ์นอก ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

2.10 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาปรับปรุงแก้ไขและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ต่อไป

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อที่จะใช้ทดสอบหลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้แต่ละเนื้อหาแล้ว เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2 วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยวัดผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ความจำ ด้านความเข้าใจ และด้านการนำไปใช้ จำนวน 40 ข้อ ซึ่งต้องการใช้จริงจำนวน 30 ข้อ โดยสร้างเป็นคำถามแบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก

3.4 นำแบบทดสอบที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสุภาน์ เลาสุริโยธิน ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อพิจารณาความถูกต้องและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ประกอบด้วย

3.4.1 นายวรพจน์ นามแก้ว ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าข้างโนนลาน วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

3.4.2 นางรัตนา บุญหล้า ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนหลักเมือง มหาสารคาม

3.4.3 นางบาทัน กันเมธ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโนนเกษตร

3.4.4 นางเพียรศรี รื่นกลาง ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

3.4.5 นางนารี ศรีศักดิ์นอก ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด (IOC : Item Objective Congruence) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาคะแนนแต่ละข้อดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

3.5 นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งเป็นข้อสอบที่มีความสอดคล้องและมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

3.6 ทดลองสอบ นำข้อสอบที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1 จำนวน 25 คน

3.7 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่

มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบแต่ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ จากนั้นนำข้อสอบ จำนวน 45 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try-Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 25 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เพื่อนำผลการทดลองใช้มาวิเคราะห์ข้อสอบหาคุณภาพเป็นรายข้อและคุณภาพทั้งฉบับ (รายละเอียดปรากฏในภาคผนวก)

3.8 นำแบบทดสอบฉบับจริงที่คัดเลือกไว้ จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ด้วยวิธีของโลเวท (Lovett) r_{cc} ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.79

3.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

4. การสร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโต จังหวัดมหาสารคาม ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการสร้างและการหาคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีม

4.2 นำแบบประเมินการทำงานเป็นทีมให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้อง

4.3 สร้างแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ที่มีต่อการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เพื่อใช้สอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำงานเป็นทีม จำนวน 1 ฉบับ 12 ข้อ

4.4 นำแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้องและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ประกอบด้วย

4.4.1 นายวรพจน์ นามแก้ว ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าช่างโนนลาน วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

4.4.2 นางรัตนา บุญหล้า ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนหลักเมือง มหาสารคาม

4.4.3 นางบาทัน กันเมธร์ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโนนเกษตร

4.4.4 นางเพียรศรี รื่นกลาง ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

4.4.5 นางนารี ศรีศักดิ์นอก ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังปลาโต

โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด (IOC : Item Objective Congruence) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาคะแนนแต่ละข้อดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

เพื่อให้ได้แบบวัดความพึงพอใจที่สมบูรณ์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยทุกข้อคำถามผ่านการประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.90

4.5 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ จำนวน 12 ข้อ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

5. การสร้างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังปลาโต จังหวัดมหาสารคาม ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการสร้างและการหาคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

5.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีลิเคิร์ต (Likert) เพื่อใช้สอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ฉบับ 20 ข้อ

5.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอประธานคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ชัดเจน และความเหมาะสมของข้อคำถาม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข การเรียงลำดับของข้อคำถาม

5.4 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบจากประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์เสนอผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา

5.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนทอง จำนวน 25 คน

5.6 นำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาช (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

5.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ จำนวน 20 ข้อ เพื่อใช้ในการ เก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริม การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2564

1. ขอนหนังสือขอความอนุเคราะห์จากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อขอความ อนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ การทดลองใช้เครื่องมือ และการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย
2. ประเมินเทคนิคนักเรียนเกี่ยวกับ การให้ความรู้ ความเข้าใจ ในการปฏิบัติในการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ แล้วนำผลที่ได้มาเก็บไว้ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-Test)
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบ กลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2564
5. ประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม ผ่านการตรวจสอบและการแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
6. ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-Test) เพื่อนำคะแนนที่ได้ ไปวิเคราะห์ผล
7. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ที่ผ่านการตรวจสอบและการแก้ไขจาก ผู้เชี่ยวชาญแล้วสอบถามนักเรียนที่เกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

8. รวบรวมคะแนนทั้งหมดที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็น ทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติต่อไป

9. กำหนดการทดลอง เริ่มจากวันที่ 24 พฤศจิกายน 2564 ถึง วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2565 ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2564

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่ม ร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและ หลังเรียน

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์การศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงาน เป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) โดยคำนวณจากสูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
 n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธณี, 2549)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum fX^2 - (\sum fX)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 f แทน ความถี่ของข้อมูลแต่ละชั้น
 X แทน คะแนนแต่ละตัว
 n แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม
 \sum แทน ผลรวม

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้สูตรของโรแนลลี และแฮมเบลตัน จากการให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ในรายวิชานั้นอย่างน้อย 3 คน ช่วยประเมินเป็นรายบุคคลว่าข้อคำถามแต่ละข้อสามารถวัดได้ตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนดหรือไม่ โดยให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ถ้าข้อคำถามวัดได้ตรงจุดประสงค์ได้	+1	คะแนน
ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตรงจุดประสงค์หรือไม่ได้	0	คะแนน
ถ้าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงจุดประสงค์ได้	-1	คะแนน

นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทุกคนที่ประเมินมารวมลงในแบบวิเคราะห์
ความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์เพื่อหาค่าเฉลี่ย สำหรับข้อคำถามแต่ละข้อใช้สูตรดังนี้

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

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
(Index of Item – Objective Congruence)

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถาม ดังนี้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

3. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของผลการเรียนที่เรียนโดยสอน ชุดการเรียนรู้
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT
เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ตามเกณฑ์ 80/80 โดยหาค่าจากสูตร E_1/E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

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

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ แทน คะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและการทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มของพฤติกรรมกลุ่มและการทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

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

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum x$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
 n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

4. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด โดยใช้สูตรหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2553)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

4.2 หาค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นรายข้อ โดยใช้สูตร ดังนี้ (มนสิข สิริสมบูรณ์, 2547)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของข้อสอบ
 R แทน จำนวนคนตอบถูก
 N แทน จำนวนคนทั้งหมด

4.3 การหาอำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามวิธีของ Brennan (สมนึก ภัททิยธนี, 2553) ดังนี้

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ	B	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
	U	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	N_1	แทน	จำนวนผู้รอบรู้ หรือสอบผ่านเกณฑ์
	N_2	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้ หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

4.4 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของ โลเวท (Lovett)
(สมนึก ภัททิยธนี, 2553) ดังนี้

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - C)^2}$$

เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	X_i	แทน	คะแนนของแต่ละข้อ
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

4.5 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient)
ของครอนบัค (Cronbach) ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) โดยใช้สูตร

$$\text{สูตร } \alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

โดยที่	α	แทน	สัมประสิทธิ์แอลฟา
	K	แทน	จำนวนข้อคำถาม
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์เพื่อการแปลความหมายในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	แทน	จำนวนนักเรียน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
P	แทน	ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏดังตาราง 9

ตาราง 9 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E ₁)	ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E ₂)
	(คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	คะแนนระหว่างเรียน (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)
1	20	34	27
2	19	31	24
3	20	30	25
4	22	33	27
5	18	31	27

ตาราง 9 (ต่อ)

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) คะแนนระหว่างเรียน (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)	ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)
	6	21	33
7	17	31	25
8	18	33	25
9	20	32	27
10	20	29	26
11	20	34	28
12	21	31	26
13	20	32	28
14	20	33	26
15	19	35	27
16	17	36	28
17	20	33	26
18	21	35	27
19	22	33	27
20	19	34	29
รวม	394	653	532
\bar{X}	19.80	32.65	26.60
S.D.	1.51	1.78	1.23

จากตาราง 9 นักเรียนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนระหว่างเรียนรวมเฉลี่ย 32.65 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.62

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

จำนวนนักเรียน	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1)		ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2)		E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมที่ได้	
20	40	653	30	532	81.62/88.66

จากตาราง 10 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จาก นักเรียน 20 คน มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ เท่ากับ 81.62/88.66

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	t	p
ก่อนเรียน	20	30	19.70	1.42	65.67	17.692*	.000
หลังเรียน	20	30	26.60	1.23	88.66		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็น ทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏดังตาราง 12

ตาราง 12 ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	การทำงานเป็นทีม
1. การวางแผนการปฏิบัติงาน			
1.1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติก่อนทำจริง	4.20	0.83	มาก
1.2 มีการวางแผนร่วมกันก่อนลงมือปฏิบัติ	4.60	0.54	มากที่สุด
1.3 มีการแบ่งหน้าที่การรับผิดชอบ	4.40	0.83	มาก
2. การแสดงความคิดเห็น			
2.1 อธิบายในสิ่งที่ตนเองเข้าใจให้เพื่อนฟัง	4.40	0.54	มาก
2.2 เสนอความคิดเห็นและเหตุผลที่ชัดเจน	4.60	0.54	มากที่สุด
2.3 มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสรุปผลของงานกลุ่ม	4.80	0.44	มากที่สุด
3. การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
3.1 ช่วยอธิบายเพื่อนเมื่อเพื่อนไม่เข้าใจและทำไม่ได้	4.40	0.55	มาก
3.2 ตรวจสอบและอธิบายเพื่อนให้ทุกคนเข้าใจตรงกัน	4.60	1.00	มากที่สุด
3.3 ให้ข้อมูลและข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม	4.60	0.55	มาก
4. การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
4.1 ยอมรับข้อตกลงตามเสียงส่วนใหญ่โดยไม่ได้แย้ง	4.20	0.44	มาก
4.2 ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเมื่อเพื่อนอธิบายให้ฟัง	4.40	0.54	มาก
4.3 สนับสนุนในเหตุผลที่น่าเชื่อถือของเพื่อน	4.40	0.54	มาก
โดยรวม	4.48	0.98	มาก

จากตาราง 12 พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็น

ทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และมาก 8 ข้อ โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.98) เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนมีการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วย ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดการ กิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

ตาราง 13 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อของนักเรียนที่ใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

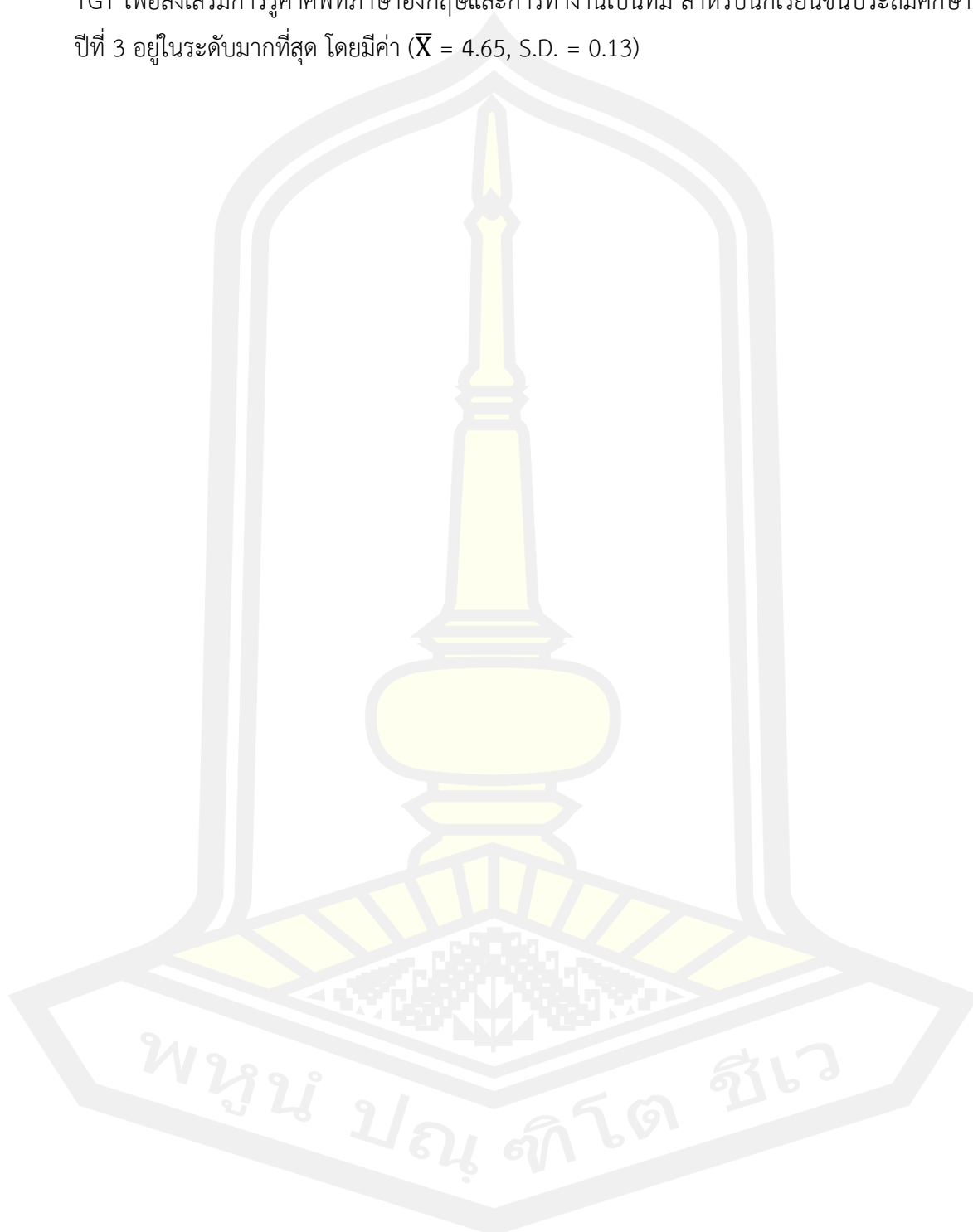
รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
ด้านบรรยากาศ			
1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม	4.55	0.51	มากที่สุด
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและกลุ่ม	4.70	0.47	มากที่สุด
3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ในการเรียน	4.65	0.58	มากที่สุด
4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรม ได้อย่างอิสระ	4.70	0.47	มากที่สุด
5. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่ หลากหลาย	4.65	0.48	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.50	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด	4.70	0.47	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.70	0.47	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.60	0.59	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.55	0.50	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.60	0.50	มากที่สุด
2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.55	0.51	มากที่สุด
3. มีความสวยงาม น่าสนใจ	4.60	0.59	มากที่สุด
4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่แสบตา	4.75	0.44	มากที่สุด
5. ความสะดวกในการเรียน	4.70	0.47	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.70	0.47	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจ ด้วยตนเองได้	4.75	0.44	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.75	0.44	มากที่สุด
รวม	4.65	0.13	มากที่สุด

จากตาราง 13 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง ($\bar{X} = 44.75 - \bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.59 - S.D. = 0.44) เมื่อนำไป

เปรียบเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.13)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคTGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผล อภิปรายผล ตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
3. เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

สรุปผล

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 81.62 และ ประสิทธิภาพกระบวนการ (E₂) เท่ากับ 88.66 ดังนั้น ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 81.62/88.66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และมาก 8 ข้อ โดยมีค่า $\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.98 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนมีการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก
4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง $\bar{X} = 4.75$ - $\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.59 - S.D. = 0.44 เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า $\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.13

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประเด็นสำคัญควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.62 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88.66 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.62/88.66 หมายความว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียนเฉลี่ยร้อยละ 81.62 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการและทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนเฉลี่ย 88.66 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2552) เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ซึ่งจากผลการวิจัยข้างต้น 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบย่อยท้ายหน่วยการเรียนรู้ และคะแนนจากการประเมินพฤติกรรมได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.62 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.66 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เนื่องจากเกณฑ์ 80/80 ตามเกณฑ์คือ ระหว่าง 77.5–82.5 แต่ E_2 เป็นไปตามผลการวิจัยที่คาดหวังไว้ คือ มากกว่าหรือเท่ากับแสดงว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการเพิ่มขึ้นอย่างแท้จริง สอดคล้องกับการวิจัยของ ปิยะพงษ์ ยนต์ชัย (2556) ได้ทำการวิจัยผลของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 68.14/67.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 65/65 ที่ตั้งไว้ 2) ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.5304 แสดงว่า นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 53.04 3) ความมุ่งมั่นในการเรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก วชิรี หงส์อนุรักษ์ และนวลศรี ชำนาญกิจ

(2556) ได้ทำการวิจัยผลของการพัฒนาชุดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลวิจัยพบว่า 1) ชุดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพ 82.71/80.29 2) ชุดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดัชนีประสิทธิผล 0.62 3) จำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 88.57 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอน โดยใช้ชุดการสอน ระหว่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แตกต่างกันระหว่างก่อนเรียน $\bar{X} = 13.27$, S.D. = 2.36 หลังเรียน $\bar{X} = 24.21$, S.D. = 2.05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีมช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่สนใจสอดคล้องกับงาน วิจัยของ ชนิษฐา แท่งทอง (2553) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนदानใต้วิทยา อำเภอร่องคำ จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ นริสา กัลยา (2552) ซึ่งได้ศึกษาค้นคว้าการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 6พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พระสุทธิพงษ์ สนสุวรรณ (2552) ซึ่งได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นทีม ของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ

การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และมาก 8 ข้อ โดยมีค่า $\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.98 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์พบว่า นักเรียนมีการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ธนาภรณ์ บุญเลิศ (2561) จากการศึกษาการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน โดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงขึ้น นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีกระบวนการทำงานที่เป็นระบบและนักเรียนทุกคนเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเอง เป็นผลสืบเนื่องมาจากการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ มีกิจกรรมการแข่งขันระหว่างทีมด้วยเกม และทุกคนในทีมจะได้เข้าร่วมแข่งขัน โดยเน้นการทำงานเป็นทีมช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีม ร่วมกันวางแผนและศึกษาหาความรู้ ให้นักเรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ไปด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีระวัฒน์ หัสโก (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน มีการให้ความช่วยเหลือกัน มีการเคารพกติกาของกลุ่มมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีและร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จ

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.57) ด้านการวัดผลประเมินผล ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.55) ด้านเนื้อหา/สาระการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.61) และด้านสื่อแหล่งค้นคว้า ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.67) ตามลำดับ เพราะเป็นชุดการเรียนที่น่าสนใจ นักเรียนได้เรียนรู้ชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเหมาะกับวัยของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรัญญา ลีมิ่งสวัสดิ์, ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และสมเกียรติ ดันติวังศ์วานิช (2557) ได้ทำการวิจัยผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.40 : 87.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80 : 80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้

โดยเทคโนโลยีเสมือนจริงด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนมีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$) ปัญจรัตน์ ทับเปีย (2555) ได้ทำการศึกษาวิจัยการพัฒนาชุดสื่อผสม แบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ ของชุดสื่อผสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ ชุดสื่อผสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ 3) เพื่อศึกษา ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดสื่อผสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ ผลการวิจัยพบว่า ชุดสื่อผสมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง เรื่อง โครงสร้างและการทำงานของหัวใจ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/81.11 ซึ่งเป็นไปตาม เกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และการประเมินความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง มีความคิดเห็นโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด การที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ชุดการเรียนรู้แบบจำลอง สถานการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ถูกออกแบบบทเรียนมาให้เหมาะกับวัยของนักเรียน เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ สามารถเรียนได้อย่างอิสระ เรียนได้ตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน อีกทั้งชุดการเรียนรู้ มีสื่อลูกเล่นที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและรู้สึกเพลิดเพลินสนใจในการเรียน การที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็น ทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถูกออกแบบมาให้เหมาะกับวัยของนักเรียน เป็นลักษณะ การเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญสามารถเรียนได้อย่างอิสระเรียนได้ตามความสามารถของนักเรียน แต่ละคน อีกทั้งชุดการเรียนรู้มีสื่อลูกเล่นที่หลากหลายทำให้นักเรียน เกิดความกระตือรือร้นและรู้สึก เพลิดเพลินสนใจในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการศึกษาครั้งนี้ดังนี้

1.1 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยควรศึกษารายวิชาที่นำเสนอว่ามีความเหมาะสมกับการพัฒนาชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหรือไม่ และวิเคราะห์เนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ ควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้เร้าความสนใจของนักเรียน และทำให้นักเรียนเข้าใจต่อเนื้อหาที่ได้จัดการเรียนการสอนนั้นได้ง่ายขึ้น

1.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยควรมีการแบ่งกลุ่มให้มีความรวดเร็วและสะดวกในการจับกลุ่ม โดยการใช้รูปภาพเป็นการแสดงสัญลักษณ์ในการจับกลุ่มเพื่อความชัดเจนและยังเป็นการกระตุ้นให้มีความน่าสนใจในการจัดกิจกรรมได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

2.1 จากการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สูงขึ้น ครูผู้สอนสามารถชุดการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น ๆ ได้โดยการปรับเนื้อหาและการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น และแต่ละรายวิชา

2.2 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาจจะนำไปใช้ในการสอนเสริมโดยการนำไปใช้สอนนอกเวลาเรียนได้

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนิษฐา ระเวช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤษกร สุขอนันต์. (2558). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TAI และเทคนิค TGT*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- กาญจน์ เรืองมนตรี. (2543). *เอกสารประกอบคำบรรยายในชั้นเรียน*. มหาสารคาม : ภาควิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กาญจนา มังคละคีรี. (2552). *การศึกษาองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมที่ส่งผลต่อประสิทธิผลในโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองนครพนม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครพนม.
- กาญจนา ลาภบุญเรือง. (2544). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนและศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวิชาคณิตศาสตร์ระหว่างการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ TEAMS-GAMS-TOURNAMENT และแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2536). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์.

- ชนิษฐา บุญภักดี. (2552). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- เฉลิมพันธุ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). การออกแบบสื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัท ธาตุทอง. (2551). การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : เพชรเกษมการพิมพ์.
- จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช. (2549). “นวัตกรรมการศึกษาไทย : รูปแบบการเรียนการสอน” นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จันทร์เพ็ญ ปัญญโรจน์. (2563). รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดภูมิภาคในประเทศไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เพาะ : โรงเรียนเทศบาล 4 (ภูมินทร์ราษฎร์นุกูล).
- จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. (2538). ทักษะคิด ความเชื่อ และพฤติกรรม: การวัดทรัพยากรและการเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ : อัสสัมชัญ.
- จิรวรรณ เกิดร่วม (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบสืบเสาะวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 14(1), 15-28.
- ชนิษฐา แห่งทอง. (2553). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนด่านใต้วิทยา อำเภอร่องคำ จังหวัดกาฬสินธุ์. กาฬสินธุ์ : โรงเรียนด่านใต้วิทยา.
- ชัยพร รูปน้อย. (2540). การจัดนันทนาการสำหรับกิจกรรมยุวกาชาด ใน เอกสารประกอบการอบรม ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี. เพชรบุรี : ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2532). ชุดการสอนระดับประถมศึกษา. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8-15. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, 5(3), 7-20.

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). *เทคโนโลยีทางการศึกษา (หลักการและแนวปฏิบัติ)*. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2552). *การพัฒนาโปรแกรมบทเรียน*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไชยยศน์ ชาณูปรีชารัตน์. (2543). *ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการวัดการเรียนการสอนของโรงเรียนเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือจังหวัดขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐมา จุฑเทียบ. (2547). *การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงเดือน อ่อนน่วม. (2537). *เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ดิเรก วรรณเศียร. (2552). *รูปแบบการบริหารการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนในเครือสารสาสน์ เพื่อเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้*. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2(2), 1-4.
- ตระกุล สุวรรณดี. (2538). *ความสัมพันธ์ระหว่างแบบผู้นำของผู้บริหารกับความพึงพอใจของผู้ช่วยผู้บริหารโรงเรียนในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 9*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทัศนีย์ ร้างเจริญ. (2554). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทศนิยมและเศษส่วน ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ TGT กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิตนา แคมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์จำกัด.

- เทพินทร์ จารุศุกร. (2554). *แนวทางและวิธีการในการพัฒนาการทำงานเป็นทีมของครูโรงเรียน
สาธิตสาธิตเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
การบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- ธนาภรณ์ บุญเลิศ. (2561). *การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเว็บสนับสนุน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.*
- ธีระวัฒน์ หัสโก. (2558). *การศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการเรียนรู้ แบบผลผสมแบบ
ร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
เรียนบรมบือวิทยาคาร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์
ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.*
- นริสา กัลยา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*
- บัณฑิต แทนพิทักษ์. (2540). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำ อำนาจ ความศรัทธา และความพึง
พอใจในงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- บุญแก้ว ควรหาเวช. (2542). *นวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทาง
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2551). *การประเมินหลักสูตรดุสิตบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารและพัฒนา
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.*
- บุรุษย์ ศิริมหาสาคร. (2545). *การเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. วารสารวิชาการ,
3, 31-32.*
- ประคอง สุขนธจิตต์. (2551). *การทำงานเป็นทีม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกริก.*
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการสอนภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2534). *จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.*
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2544). *จิตวิทยาบริหารงานบุคคล. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.*

- ปัญญารัตน์ ทับเปีย. (2555). การพัฒนาชุดสื่อผสม แบบโลกเสมือนผลงานโลกจริง เรื่องโครงสร้างและการทำงานของหัวใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปิยะพงษ์ ยนต์ชัย. (2556). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรทิพย์ ศักดิ์สิทธิ์ประถม. (2544). การพัฒนาชุดการเรียนการสอน เรื่อง จังหวัดนครสวรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏนครสวรรค์นครสวรรค์.
- พระสุทธิพงษ์ สนสุวรรณ. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 4(1), 1-7.
- พัฒนพงษ์ สีกา. (2551). การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นผลมาจากการทดสอบคุณภาพการศึกษาระดับชาติ ปีการศึกษา 2548 ของจังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เข้าสู่ออฟเดอรัมส์.
- พิตร ทองขึ้น. (2550). การวางแผนการวิจัยและการรวบรวมข้อมูล ใน ประมวลสาระชุดวิชาการวิจัย หลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน หน่วยที่ 3 หน้า 190-253. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิมพ์ประภา อรัญมิตร. (2552). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลยเขต 3 โดยการวิเคราะห์พหุระดับ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิค การสอน 1. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.

- พิศิษฐ์ ขาวจันทร์. (2546). *ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนต่อการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). *การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์. (2536). *เกม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- มนสิข สิริสมบุญ. (2547). *ชุดฝึกปฏิบัติการเหนือตำรา : การทำวิจัยในชั้นเรียน*. พิษณุโลก : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มังฉวี โอสถานนท์. (2539). *การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการทำงานของครูในโรงเรียนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มัลลิกา วิชชูกรอชิงครัด. (2553). *การศึกษาการทำงานเป็นทีมของพนักงานครูเทศบาลสังกัดเทศบาลเมืองชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). *เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- ระพินทร์ โพธิ์ศรี. (2550). *การสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้*. อุดรดิตต์ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ลำเทียน เผ่าอาจ. (2559). *การทำงานเป็นทีมของข้าราชการครูในโรงเรียนขยายโอกาส อำเภอเมืองตราด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วนิดา ดีแป้น. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลยโดยการวิเคราะห์หุระดับ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มี เกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการ ประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรัญญา ลีมิ่งสวัสดิ์, ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และสมเกียรติ ดันตวิวงศ์วาณิช. (2557). ผลของการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรีสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 14(3), 607-614.
- วัชร หงส์อนุรักษ์ และนวนลศรี ชำนาญกิจ. (2556). การพัฒนาชุดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5. *วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ*, 3(4), 127-136.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2543). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : แอล ที เพรส.
- วันทนี บัญสุวรรณ. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษา จังหวัดลพบุรี. *วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(2), 157-168.
- วันเพ็ญ เนียมสุข. (2538). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบฝึกการเขียนที่ครูเป็นผู้ กำหนด. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี- สฤษดิ์วงศ์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2550). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและ การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). *นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design*. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

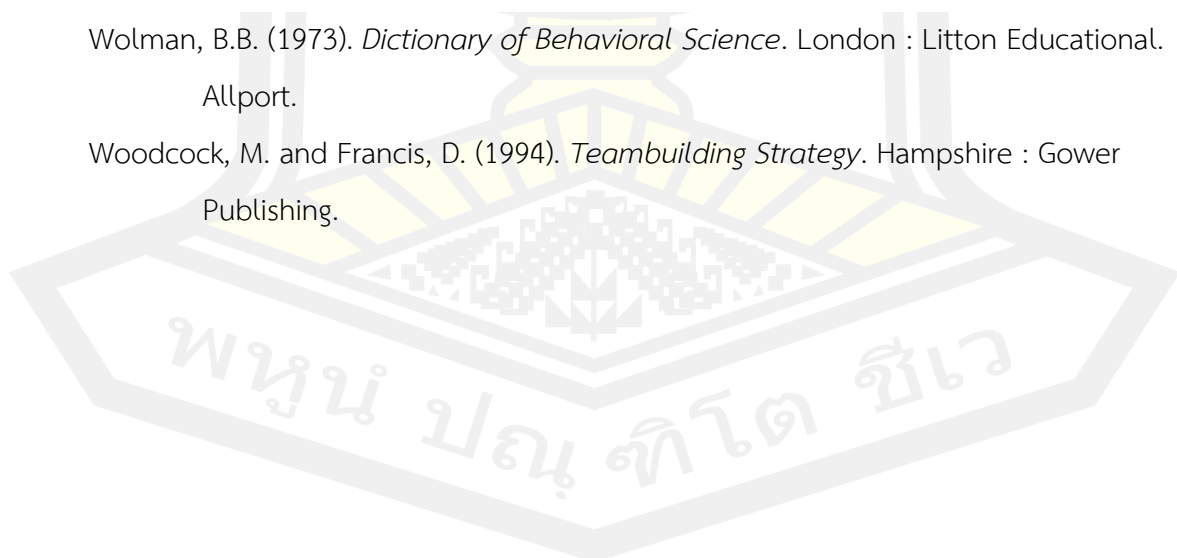
- วิชา สำราญใจ. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- วีณา วัชรมะวิชาญ. (2536). เทคโนโลยีการศึกษา. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วุฒิชัย ดานะ. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนกับผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในจังหวัดเลย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริมา เฒ่าวีริยะ. (2545). การพัฒนาชุดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ที่เน้นกิจกรรมแผนผังโม
มติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สนทนา วาสาร. (2548). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เรื่อง การบวกและ
การลบจำนวนที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). การพัฒนารายการวีดิทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรสาขาวิชาวิทยาการทาง
การศึกษาและการจัดการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมชัย อุ่นอนันต์. (2539). การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเทคโนโลยีในท้องถิ่นที่มีต่อความสามารถใน
การคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์และความสนใจทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
การประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2553). การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมพร ประมวลศิลป์ชัย. (2543). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและค่านิยมต่อภูมิปัญญาไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการใช้ชุดการเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย
กับการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
การมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

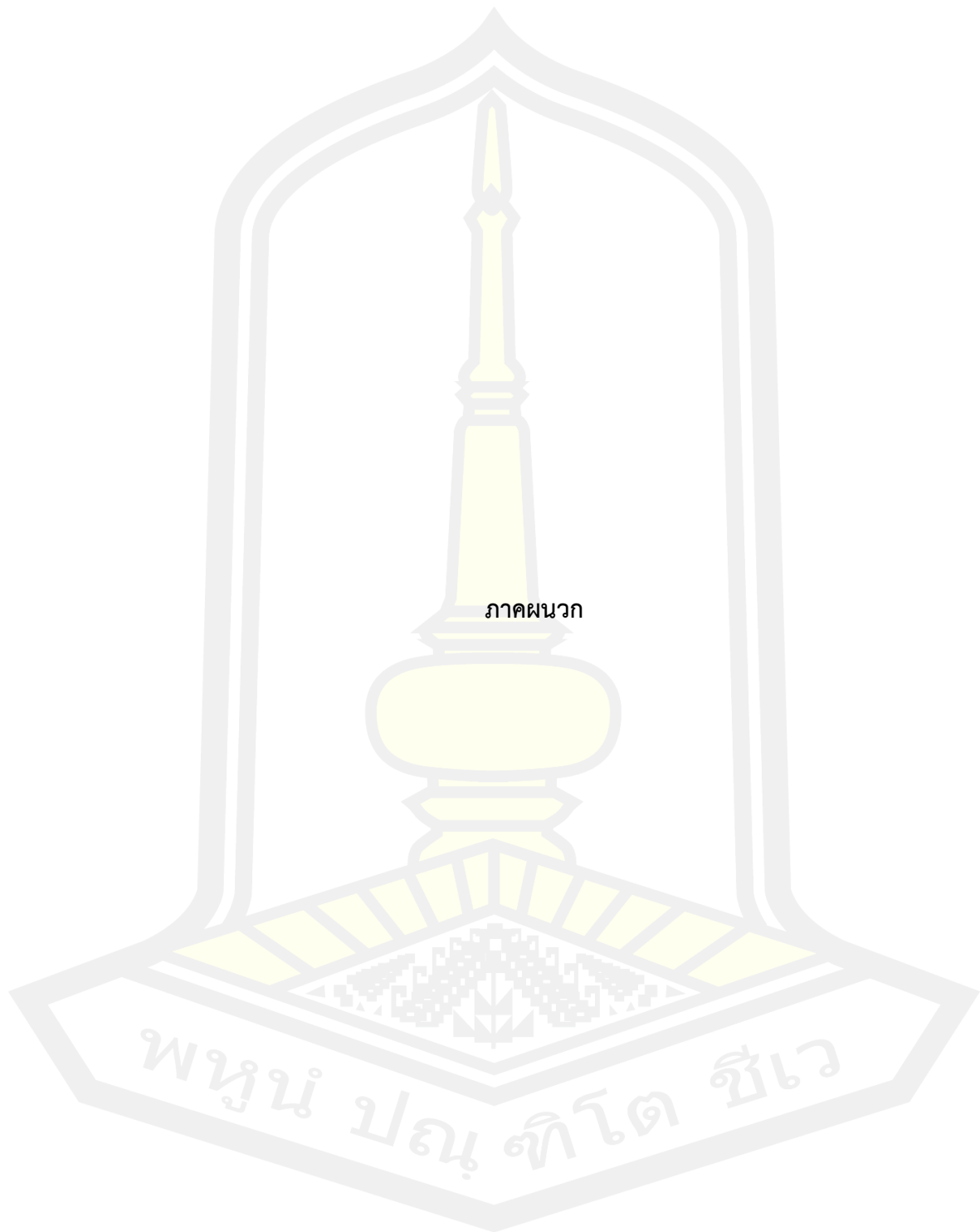
- สมยศ นาวิการ . (2521). *การพัฒนาองค์การและการจูงใจ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ดวงกมลสมพร.
- สันติ แสงสุก. (2541). *ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุขุมาลัย บุตรานนท์. (2542). *แนวทางสอนศัพท์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการแสดงออกเป็นภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิ่ง.
- สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์. (2550). *ภาวะความเป็นผู้นำ*. กรุงเทพฯ : ส.เอเชียเพรส (1989).
- สุมาลี สิกเสน. (2541). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏในเขตอีสานเหนือ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สุเมธ งามกนก (2551). การสร้างทีมงาน. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 19(1), 32.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). *19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2551). *20 วิธีการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อรพรรณ ต้นบรรจง และสาโรจน์ แผงยัง. (2531). *สื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.
- อริศขรา อุ่มสิน. (2560). *การศึกษาการทำงานเป็นทีมของครูผู้สอนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- อัจฉรา ชุนณะวงศ์. (2553). *การศึกษาการทำงานเป็นทีมของผู้บริหารโรงเรียน ตามความคิดเห็นของครูโรงเรียนอาชีวศึกษาเอกชนในจังหวัดระยอง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

- อานนท์ กระบอโกโท. (2543). *ความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาทหารที่มีต่อการฝึกวิชาทหารในหน่วยฝึกนักศึกษาวิชาทหาร จังหวัดทหารบกสกลนคร ปีการศึกษา 2542*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546). *หลักสูตรการสอน ฉบับปรับปรุง*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารี เพชรผุด. (2536). *สภาพการทำงานและองค์ประกอบด้านบุคคล*. กรุงเทพฯ : เนติกุลการพิมพ์.
- อุทัย ภิรมย์รัตน์ และเพ็ญศรี รังสิยานุกูล. (2541). *ปัญหาการสอบอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อุทุมพร จามรมาน. (2535). *ข้อสอบ : การสร้างและการพัฒนา*. กรุงเทพฯ : ฟันนี่.
- เอกรินทร์ สี่มหาศาล. (2545). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาแนวคิดสู่ปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.
- Allport, G.W. (1976). *Attitudes : Readings in Attitudes Theory and Measurement*. New York : Macmillan.
- Basamh, S.A. (2003). Principal' and Teachers' Attitudes Toward Implementing Cooperative Learning Methods at Girl' Private Middle Schools in Jeddah, Saudi Arabia. *Dissertation Abstracts International*, 64(1), 30-A.
- Bloom, B.S. (1976). *Taxonomy of Education Objective, Handbook I : Cognitive Domain*. New York : David Mckay.
- Cardarelli, S.M. (1973). *Individualized Instruction Programmed and Material*. New York : Harper & Eaglewood Cliffs.
- Dale, E. and others. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotterdam : Field Educational Publication Incorporated.
- Dobson, J. (1998). Try One of My Games. *Forum*, 8(3), 9-17.
- Ghadessy, M. (1998). Word Lists and Materials Preparation : A New Approach. *English Teachings Forum*, 17(1), 24-27.
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education*. New York : McGraw-Hill Book.
- Graham, B. (2006). *Conditions for Successful Field Experience: Perceptions of Cooperating Teacher*. [online]. Available from : <http://www.sciencedirect.com>. [accessed 16 December 2020].

- Haver, C. (2007). *Effects of Tradition Teach vs a Multisensory instructional Package on the Science Achievement and Attitudes of English language learners Middle-School Students and English-Speaking Middle-School Students*. Ph.D. Thesis, John's University.
- Herzberg, F. and others. (1959). *The Motivation to work*. New York : John Wiley and Sons.
- Johnson, B. (2001). Toward a new classification of no experimental quantitative research. *Educational Researcher*, 30, 3-13.
- Johnson, D.W. and Johnson, R.T. (2003). Student motivation in co-operative groups: Social interdependence theory. In R. M. Gillies & A. F. Ashman (Eds.) *Co-operative learning: The social and intellectual outcomes of learning in groups* (pp. 136–176). London : Routledge.
- Ke, F. and Grabowski, B. (2007). Game Playing for Maths Learning : Cooperative or Not?. *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 249-259.
- Kemp, J.E. and Deane, K.D. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. 5th ed. New York : Harper and Row
- Lado, R. (1996). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York : McGraw-Hill.
- Lindgren, H.C. (1973). *An Introduction to Social Psychology*. New York : John Wiley & Sons.
- Mackey, W. (1997). *Language Teaching Analysis*. London : Green Co., Ltd.
- Maslow, A. (1970). Human needs theory: Maslow's hierarchy of human needs. In R.F. Craven & C. J. Hirnle (Eds.), *Fundamental of Nursing: Human Health and Function*. 3rd ed. Philadelphia : Lippincott.
- Moore, S.F. and Meyerhoff, B.G. (1977). Secular rituals: From and meaning. In Moore, S., & Myer off, B. (Eds.), *Secular Rituals* (pp.3-24). Amsterdam : Van Gorsuch.
- Morse, N.C. (1958). *Satisfaction in the White-Collar Job*. Ann Arbor : University of Michigan.
- Robbins, S.P. (2007). *Organizational behavior*. 15th ed. New Jersey : Prentice-Hall.
- Shelley, M.W. (1975). *Responding to Social Change*. Pennsylvania : Dowden, Hutchison.

- Slavin, R.E. (1977). Classroom reward structure: An analytic and practical review. *Review of Educational Research*, 47, 633-650.
- Slavin, R.E. (1990). *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice*. New Jersey : Prentice-Hall.
- Slavin, R.E. (1995). *Cooperative Learning*. 2nd ed. USA : Allyn and Bacon.
- Smith, H.B. (1974). Description of Effective and Ineffective Behavior of school Principals. *Dissertation Abstracts International*, 48(3), 1935-A.
- Stewick, E.W. (1972). *Language Learning Teaching and Learning English*. London : Longman.
- The World Book Encyclopedia. (1998). *World Book Encyclopedia*. English : World Book.
- Vroom, H.V. (1964). *Work and Motivation*. New York : Wiley and Sons
- Williams, E.M. (2005). Reality Orientation, Demotivation, and Validation Therapy: Comparison of Use in Older People with Dementia. In Haight, B & Gibson, F. (Ed), *Burnside's Working with Older Adult: group process and technique* (175-190). Massachusetts: Jones and Bartlett.
- Wilson, R.K. (2010). *Steward Leadership : Characteristics of the steward leader in Christian nonprofit organizations*. Ph.D. Thesis, University of Aberdeen.
- Wolman, B.B. (1973). *Dictionary of Behavioral Science*. London : Litton Educational. Allport.
- Woodcock, M. and Francis, D. (1994). *Teambuilding Strategy*. Hampshire : Gower Publishing.





ภาคผนวก

พหุมนุ ปณฺ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอความอนุเคราะห์

พหุบัน ปณฺ ทิตโต สีเว

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาษานอก
ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมและสื่อการสอน
2. อาจารย์ ดร.ปิยศักดิ์ ถิอาสนา
ตำแหน่ง ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมและสื่อการสอน
3. นายกิติกร ทพนัด
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมและสื่อการสอน
4. ดร.สังคม ไชยสงเมือง
วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนทางขอนแก่นพิทยาคม
วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก (ปร.ด.) สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
5. นางทิวพร มิทราวงศ์
วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนทางขอนแก่นพิทยาคม
วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พหุบัณฑิต ชีวะ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นายวรพจน์ นามแก้ว
 ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าข้างโนนลาน
 วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
 วุฒิการศึกษาปริญญาามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์บัณฑิต ภาษาอังกฤษ
 ปริญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาษาอังกฤษ
 ปริญญาบริหารการศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. นางรัตนา บุญหล้า
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนหลังเมืองมหาสารคาม
 วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 วุฒิการศึกษา (กศ.บ.) ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. นางสาวภัทพร สุรัตน์
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านวังไฮวังทอง
 วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี ค.บ. สังคมศึกษา ปริญญาตรี ค.บ. ภาษาอังกฤษ
 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (กศ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. นางเพียรศรี รื่นกลาง
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านวังปลาโต
 วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) นวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อการสอน
5. นางนารี ศรีศักดิ์นอก
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านวังปลาโต สังกัด สพป.มหาสารคาม เขต 1
 วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อการสอน



ที่ อว 0605.5(2)/ว651

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังปลาโต

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวอภิญญา บุญหล้า เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว650

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังปลาโต

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐธานี เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาว อภิญา บุญหล้า ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว651

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนทอง

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวอภิญญา บุญหล้า เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว650

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนทอง

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาน เลاهشุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาว อภิญญา บุญหล้า ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว684 วันที่ 3 มีนาคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์มานิตย์ อาษานอก

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุริโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายปิยศักดิ์ ถีอาสนา

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลหาสุโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายสังคม ไชยสงเมือง

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาน เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางดวงจันทร์ สุขวิชัย

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐसान์ เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางทิวาพร มিতราววงศ์

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายกิติกร ทิพนัด

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐธานี เลหาสุโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายวรพจน์ นามแก้ว

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุริโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวภัทรพร สุวรรณ์

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลหาสุโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวรัตนา บุญหล้า

ด้วย นางสาวอภิญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาน เลาสุริโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางบาทงัน กันเมร์

ด้วย นางสาวภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐธานี เลาสุริโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว684

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

3 มีนาคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางเพียรศรี รื่นกลาง

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาน เลาสุริโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ที่ อว 0605.5(2)/ว652

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

28 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางนารี ศรีศักดิ์นอก

ด้วย นางสาวอภิญญา บุญหล้า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสาน์ เลหาสุรโยธิน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

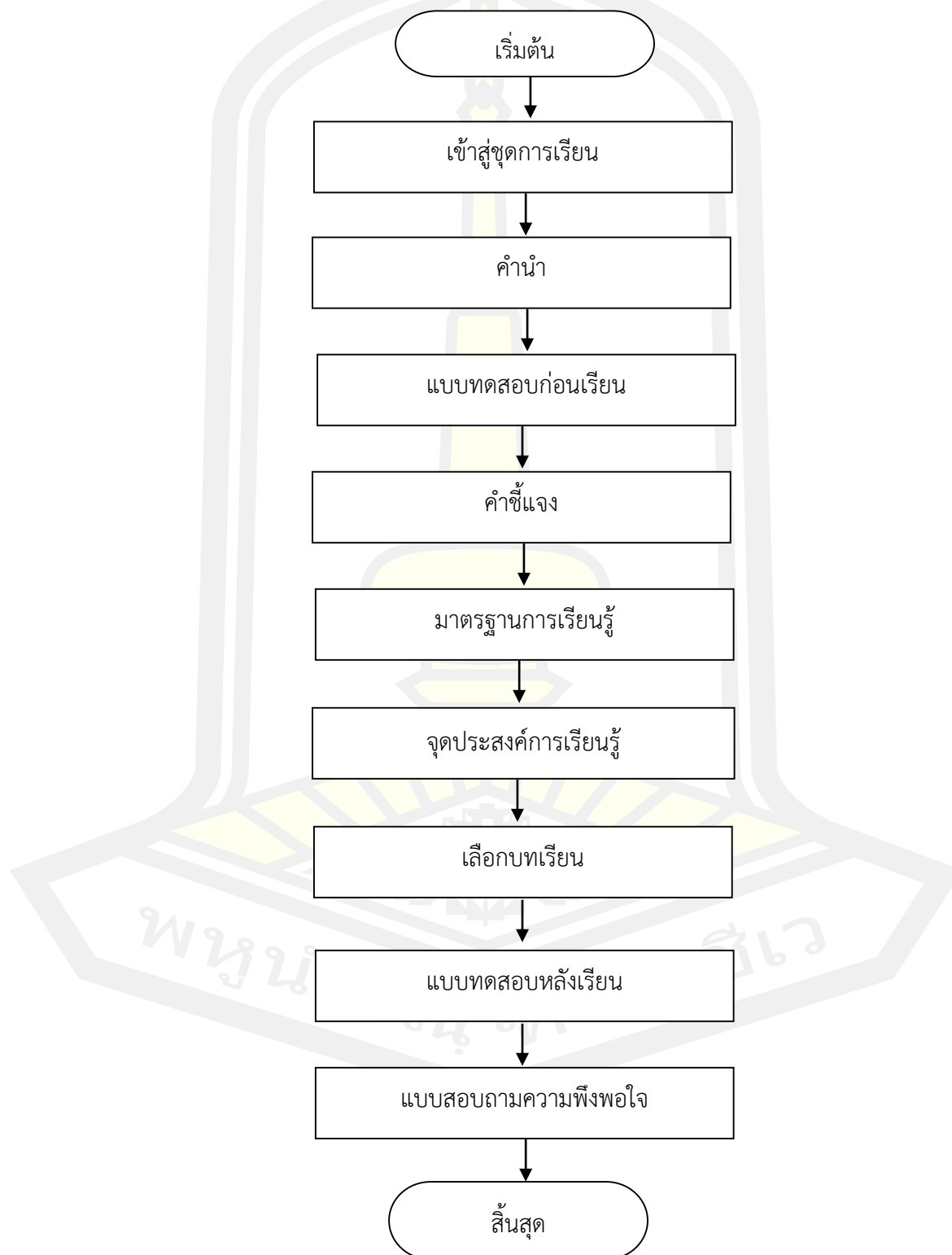
เบอร์โทรนิสิต 0886235161



ภาคผนวก ข

ผังงาน (Flowchart) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค
TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผังงาน (Flowchart) ชุดการเรียนรู้หลัก
การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT
เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

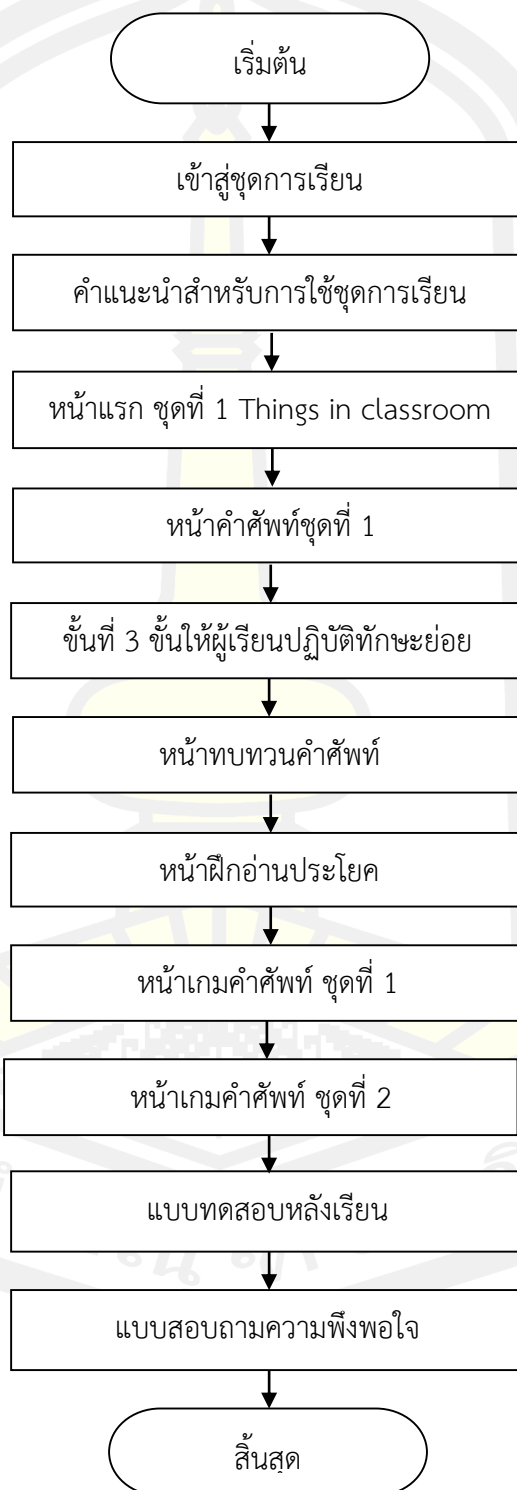


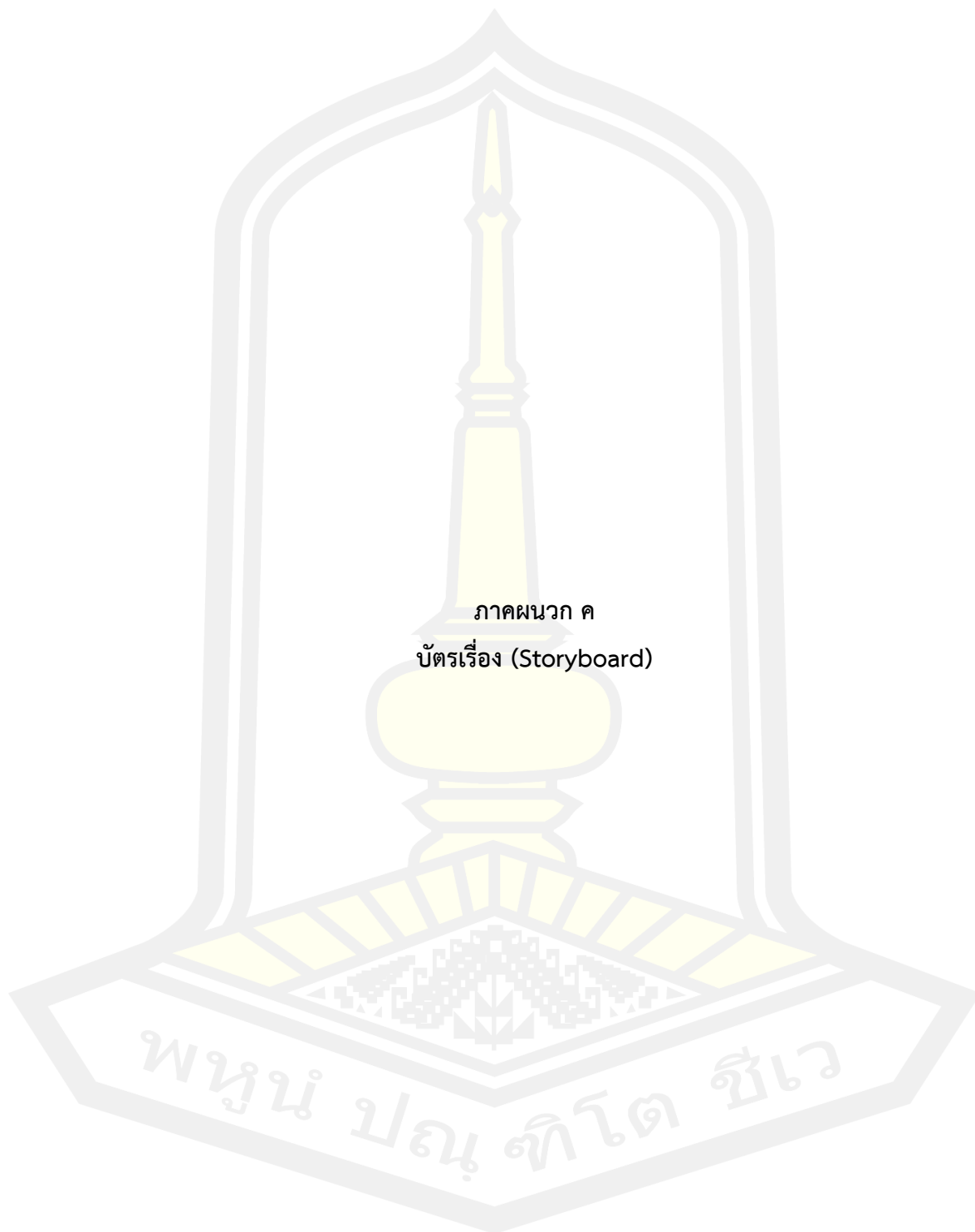
ผังงาน (Flowchart)

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT

เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3





ภาคผนวก ค
บัตรเรื่อง (Storyboard)

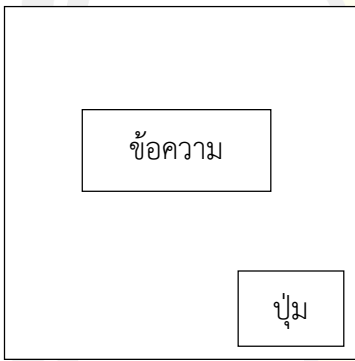
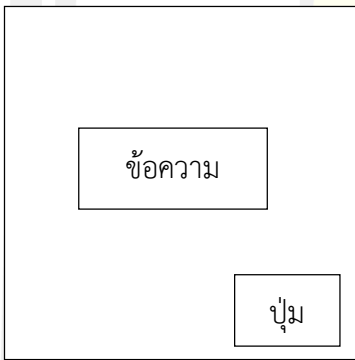
พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

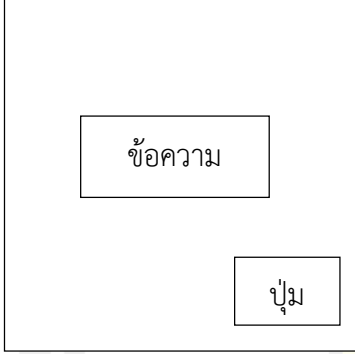
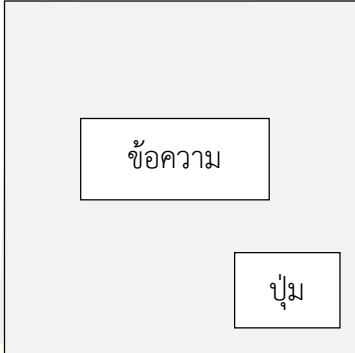
บัตรเรื่อง (Storyboard)

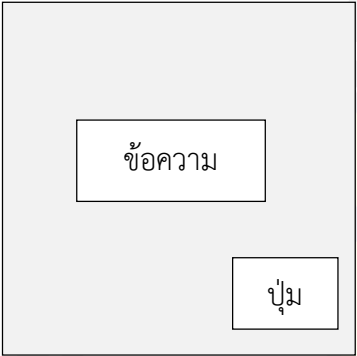
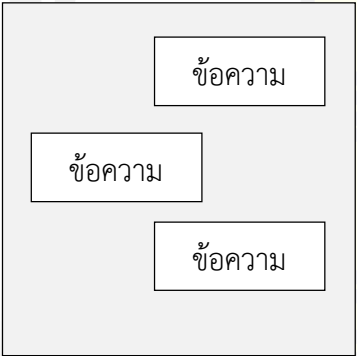
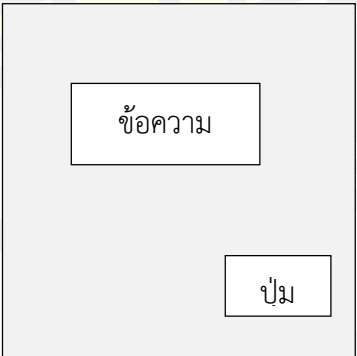
การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT

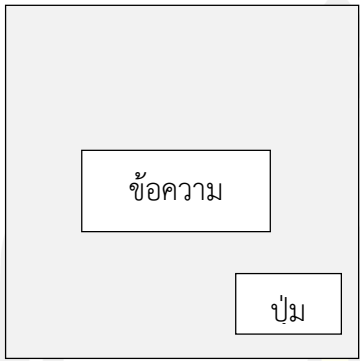
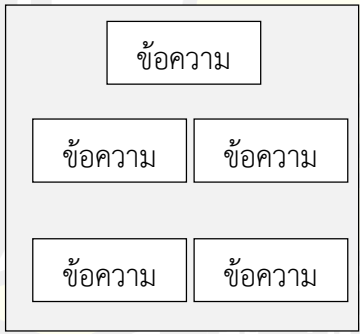
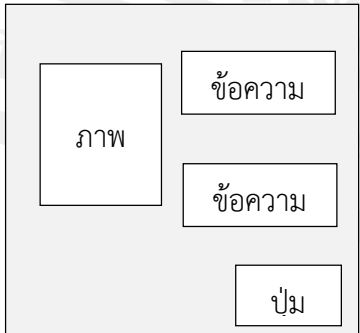
เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

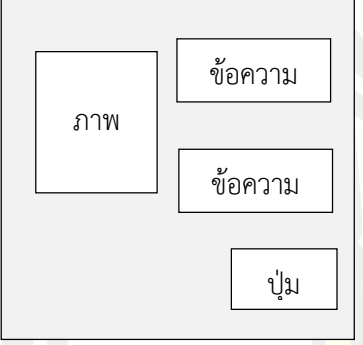
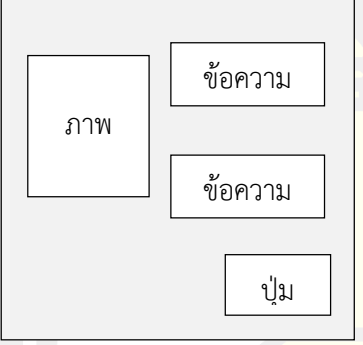
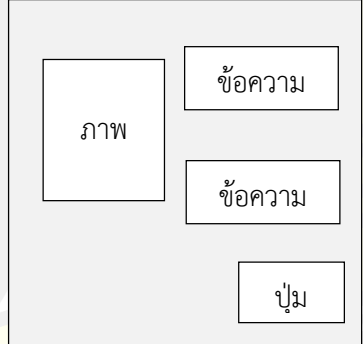
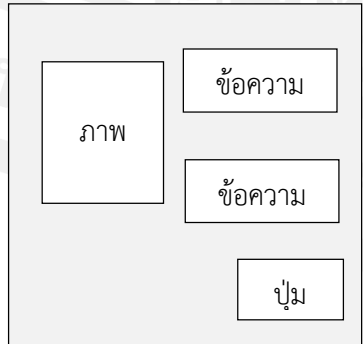
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

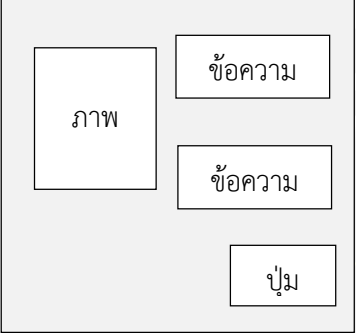
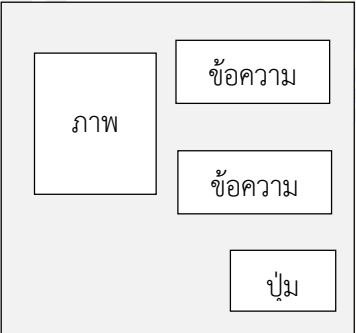
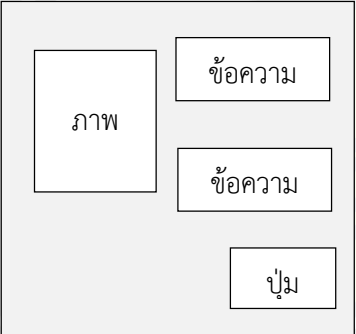
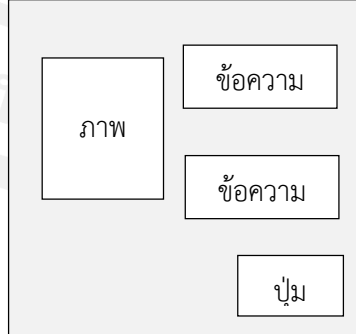
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
1		-	- ชุดการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2		-	<p>- คำนำ</p> <p>ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเล่มนี้ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ13101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จัดทำขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์สำนวนและโครงสร้างประโยคของภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับบุคคลตามสถานการณ์ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ซึ่งผู้จัดทำได้ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมทั้งศึกษาค้นคว้าเนื้อหาตัวอย่างจากหนังสือเสริมความรู้และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ</p>

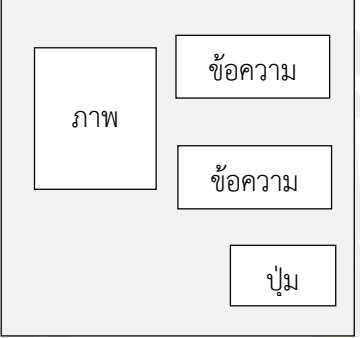
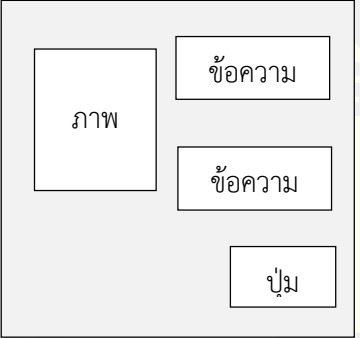
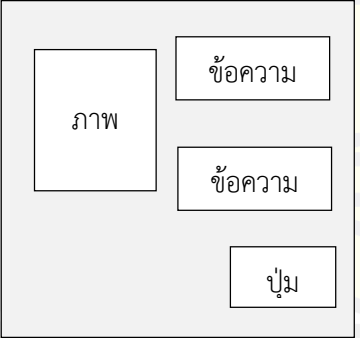
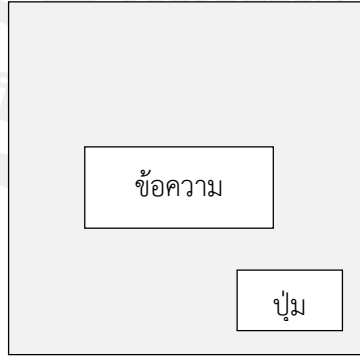
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
3		-	<p>- คำชี้แจง</p> <p>ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ นี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ คำศัพท์ สำนวน และโครงสร้างประโยค ของภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่าง ถูกต้อง รู้จักคิด ค้นคว้าหาคำตอบด้วย ตนเอง ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม ชุดละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย</p> <p>ชุดที่ 1 Things in the classroom ชุดที่ 2 Occupations ชุดที่ 3 Work Places</p>
4		-	<p>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด</p> <p>สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร</p> <p>มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล</p> <p>ตัวชี้วัด ป 3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำ ขอร้องเรื่องที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ตัวชี้วัด ป 3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้า จังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน</p> <p>มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและเขียนตัวชี้วัด ป 3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและ เรื่องใกล้ตัว</p>

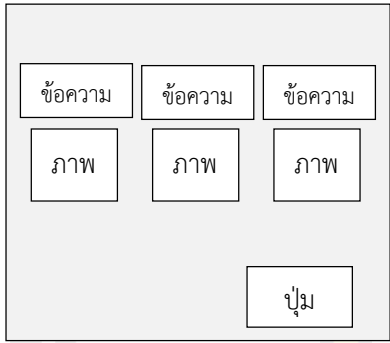
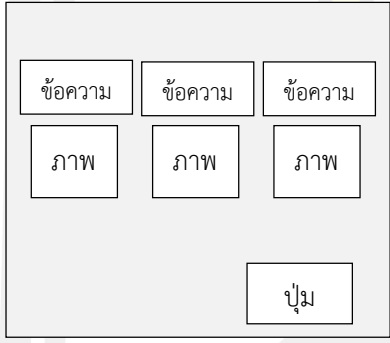
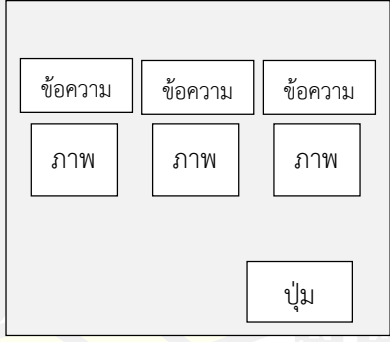
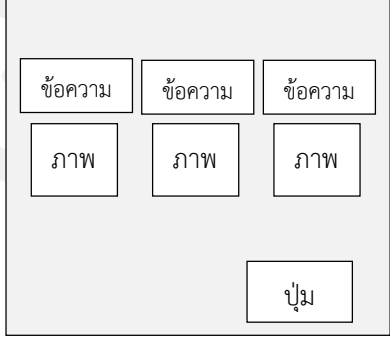
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
5		-	<p>จุดประสงค์การเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถฟัง พูด อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนในประโยคได้อย่างถูกต้อง 2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์และนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนไปใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง 3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียนและการทำงานเป็นทีมที่ได้รับมอบหมาย
6		<ul style="list-style-type: none"> -Things in the classroom - Occupations - Work Places 	<ul style="list-style-type: none"> -Things in the classroom - Occupations - Work Places
7		-Things in the classroom	- Things in the classroom

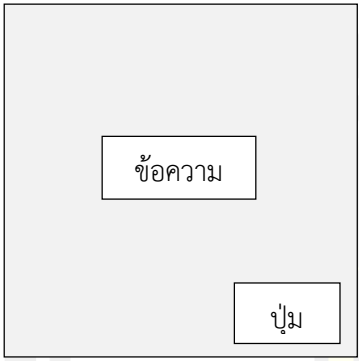
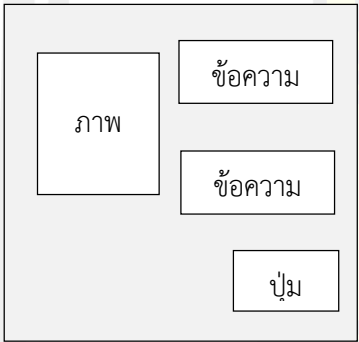
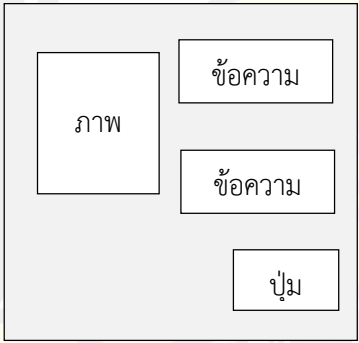
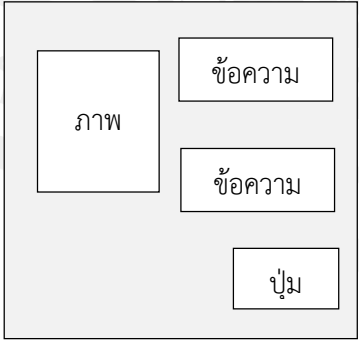
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
8		-	<p>- คำแนะนำสำหรับการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับครู 1. ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดที่ 1 เรื่อง Things in classroom</p> <p>2. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้</p> <p>3. ครูแจกแบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>4. ครูแจกใบความรู้ แบบฝึกหัด ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา</p> <p>5. ครูเริ่มกิจกรรมในชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ</p> <p>6. ครูแจกแบบทดสอบหลังเรียน นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>7. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน</p>
9		<p>-Things in the classroom</p> <p>- vocabulary</p> <p>- ฝึกอ่านประโยค</p> <p>- ทบทวนคำศัพท์</p> <p>- exercise</p>	<p>-Things in the classroom</p> <p>- vocabulary</p> <p>- ฝึกอ่านประโยค</p> <p>- ทบทวนคำศัพท์</p> <p>- exercise</p>
10		<p>- bag</p> <p>- กระเป๋า</p>	<p>- bag</p> <p>- กระเป๋า</p>

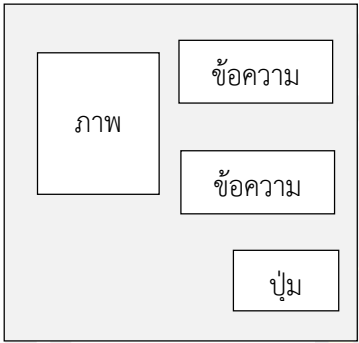
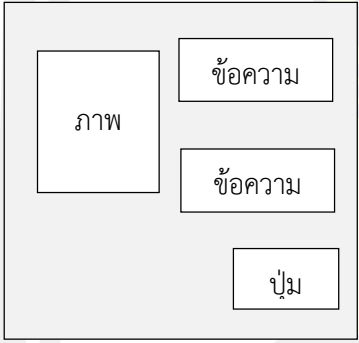
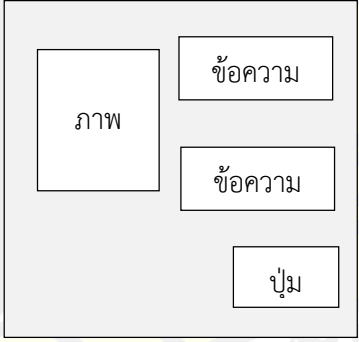
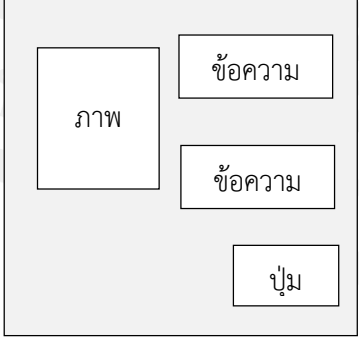
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
11		<ul style="list-style-type: none"> - ruler - ไม้บรรทัด 	<ul style="list-style-type: none"> - ruler - ไม้บรรทัด
12		<ul style="list-style-type: none"> - pencil - ดินสอ 	<ul style="list-style-type: none"> - pencil - ดินสอ
13		<ul style="list-style-type: none"> - pen - ปากกา 	<ul style="list-style-type: none"> - pen - ปากกา
14		<ul style="list-style-type: none"> - eraser - ยางลบ 	<ul style="list-style-type: none"> - eraser - ยางลบ

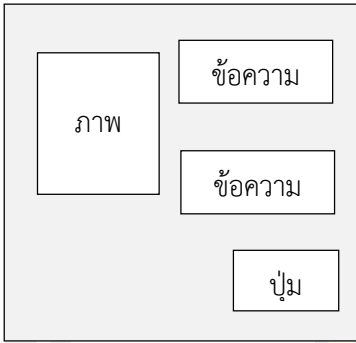
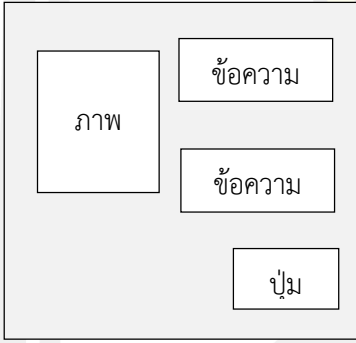
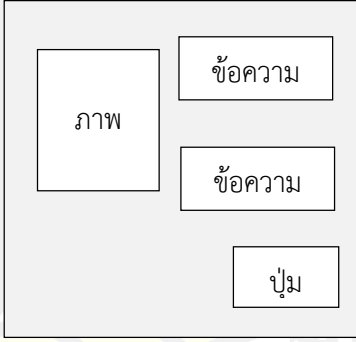
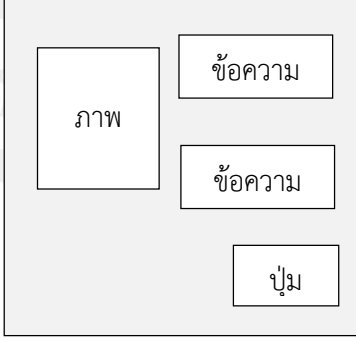
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
15		<ul style="list-style-type: none"> - notebook - สมุด 	<ul style="list-style-type: none"> - notebook - สมุด
16		<ul style="list-style-type: none"> - book - สมุด 	<ul style="list-style-type: none"> - book - สมุด
17		<ul style="list-style-type: none"> - pencil case - กล่องดินสอ 	<ul style="list-style-type: none"> - pencil case - กล่องดินสอ
18		<ul style="list-style-type: none"> - desk - โต๊ะ 	<ul style="list-style-type: none"> - desk - โต๊ะ

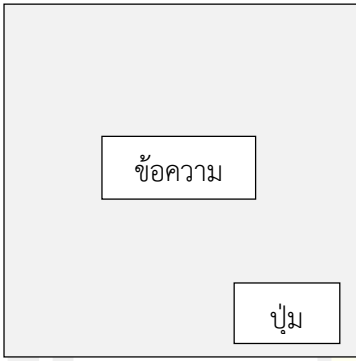
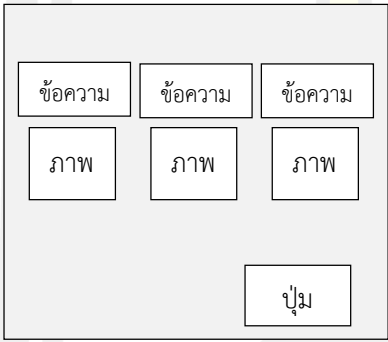
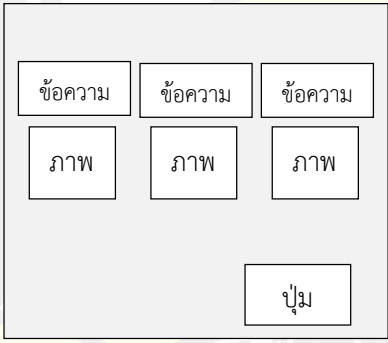
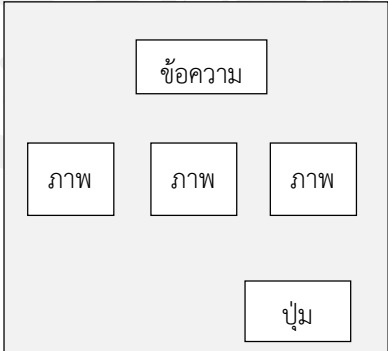
ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
19		<ul style="list-style-type: none"> - chair - เก้าอี้ 	<ul style="list-style-type: none"> - chair - เก้าอี้
20		<ul style="list-style-type: none"> - crayon - สีเทียน 	<ul style="list-style-type: none"> - crayon - สีเทียน
21		<ul style="list-style-type: none"> - sharpener - กบเหลา ดินสอ 	<ul style="list-style-type: none"> - sharpener - กบเหลาดินสอ
22		<ul style="list-style-type: none"> - ทบทวน คำศัพท์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนคำศัพท์

ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
23		<ul style="list-style-type: none"> - ruler - eraser - notebook 	<ul style="list-style-type: none"> - ruler - eraser - notebook
24		<ul style="list-style-type: none"> - pen - bag - book 	<ul style="list-style-type: none"> - pen - bag - book
25		<ul style="list-style-type: none"> - desk - Pencil case - Pencil 	<ul style="list-style-type: none"> - desk - Pencil case - Pencil
26		<ul style="list-style-type: none"> - chair - crayon - sharpener 	<ul style="list-style-type: none"> - chair - crayon - sharpener

ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
27		- ฟีกอ่าน ประโยค	- ฟีกอ่านประโยค
28		- What's this? -This is a pen.	- What's this? -This is a pen.
29		- What's this? -This is a bag.	- What's this? -This is a bag.
30		- What's this? - This is a desk.	- What's this? - This is a desk.

ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
31		<p>- What's this? -This is a pencil case.</p>	<p>- What's this? -This is a pencil case.</p>
32		<p>- What's this? -This is a notebook.</p>	<p>- What's this? -This is a notebook.</p>
33		<p>- What's this? -This is a ruler.</p>	<p>- What's this? -This is a ruler.</p>
34		<p>- What's this? - This is a book.</p>	<p>- What's this? - This is a book.</p>

ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
35		<p>- What's this? -This is a pencil.</p>	<p>- What's this? -This is a pencil.</p>
36		<p>- What's this? -This is a sharpener.</p>	<p>- What's this? -This is a sharpener.</p>
37		<p>- What's this? -This is a eraser.</p>	<p>- What's this? -This is a eraser.</p>
38		<p>- What's this? - This is a crayon.</p>	<p>- What's this? - This is a crayon.</p>

ลำดับภาพ	ภาพ	เสียง	ข้อความ
39		- exercise	- exercise
40		<ul style="list-style-type: none"> - chair - sharpener - Pencil case 	- chair
41		<ul style="list-style-type: none"> - desk - chair - notebook 	- desk
42		<ul style="list-style-type: none"> - Pencil case - bag - Pencil 	- Pencil case



ภาคผนวก ง

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดทักษะการปฏิบัติ
แบบสอบถามความพึงพอใจ และแผนการจัดการเรียนรู้

พหุณฺ ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- คำชี้แจง :** 1. แบบทดสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
 ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที
2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. r s e e r a = _____ 4. n o _ _ e b o _ _ k
- a. erares a. d, o
- b. eraser b. t, o
- c. reaser c. s, o
- d. aerser d. k, o

2. What is it?



- a. a clock
- b. a table
- c. a pencil case
- d. a school bag

5. l e n c l p = _____

- a. penlic
- b. pnecil
- c. pencil
- d. pencil

3.



- a. It is eraser.
- b. It is a eraser.
- c. Is it a eraser.
- d. It is an eraser.

6. c a r n o y = _____

- a. caryon
- b. crayon
- c. cranyo
- d. cranoy

7. What is it?



- a. a clock
- b. a table
- c. a pencil case
- d. a school bag

8.



- a. It is sharpener.
- b. It is a sharpener.
- c. Is it a sharpener.
- d. It is an sharpener.

9. r ___ l ___ r

- a. u, a
- b. a, e
- c. u, e
- d. k, o

10. What's this?



- a. This is an notebook.
- b. This is notebook.
- c. This it a notebook.
- d. This is a notebook.

11. . What do you do?



- a. I am a firefighter.
- b. I am an astronaut.
- c. I am a farmer.
- d. I am a postman.

12. t a e c h r e = _____

- a. teacher
- b. taecher
- c. teachre
- d. teahcer

13. d ___ c t ___ r

- a. o, a
- b. o, e
- c. o, o
- d. e, o

14.



- a. is soldier.
- b. a soldier.
- c. the soldier.
- d. an soldier.

15. n r u e s = _____

- a. nurse
- b. nruse
- c. nures
- d. nuesr

16. Where do you work?



- a. I work at fire station.
- b. I work at farm.
- c. I work at school.
- d. I work at army.

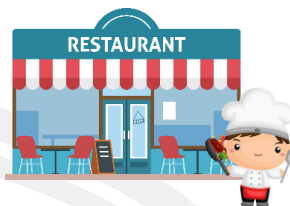
17. a i r t o r p = _____

- a. airprot
- b. ariport
- c. airport
- d. airpotr

18. s _ _ h _ _ _ l

- a. o, a, o
- b. c, o, o
- c. a, o, o
- d. e, o, a

19. Where does he work?



- a. He works at barber shop.
- b. He works in the river.
- c. He works at restaurant.
- d. He works in army.

20. h s p o l t a l = _____

- a. hsopital
- b. hospitla
- c. hopstal
- d. hospital

21. Where does he work ?



- a. He works at airport.
- b. He works in police station.
- c. He works at barber shop.
- d. He works in army.

22. s _ _ a c _ _

- a. p, a
- b. p, e
- c. p, o
- d. e, p

23. fire station = _____

- a. fire station
- b. fire statino
- c. fire station
- d. fire station

24.



- a. Fire station
- b. Airport
- c. Hospital
- d. Police station

25.



- a. School
- b. Post office
- c. Police station
- d. Army

26. A :

B : No, I'm not. I'm a doctor.

- a. Is he a teacher?
- b. Is she a teacher?
- c. Are you a doctor?
- d. Are you a teacher?

27. Tom : This isn't a hospital.

It..... a house.

- a. I'm
- b. are
- c. is
- d. can

28. A : Is it a pencil?

B :

- a. Yes, it is.
- b. Yes, I do.
- c. Yes, they are.
- d. Yes, she is.

29. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า

ช่างตัดผม

- a. hairdresser
- b. hair
- c. waiter
- d. fisherman

30. f m r a = _____

- a. farm
- b. fram
- c. fmar
- d. famr

แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็น/การปฏิบัติ				
	5	4	3	2	1
1. การวางแผนการปฏิบัติงาน					
1.1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติก่อนทำจริง					
1.2 มีการวางแผนร่วมกันก่อนลงมือปฏิบัติ					
1.3 มีการแบ่งหน้าที่การรับผิดชอบ					
2. การแสดงความคิดเห็น					
2.1 อธิบายในสิ่งที่ตนเองเข้าใจให้เพื่อนฟัง					
2.2 เสนอความคิดเห็นและเหตุผลที่ชัดเจน					
2.3 มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสรุปผลของงานกลุ่ม					
3. การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน					
3.1 ช่วยอธิบายเพื่อนเมื่อเพื่อนไม่เข้าใจและทำไม่ได้					
3.2 ตรวจสอบและอธิบายเพื่อนให้ทุกคนเข้าใจตรงกัน					
3.3 ให้ข้อมูลและข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม					
4. การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม					
4.1 ยอมรับข้อตกลงตามเสียงส่วนใหญ่โดยไม่ได้แย้ง					
4.2 ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเมื่อเพื่อนอธิบายให้ฟัง					
4.3 สนับสนุนในเหตุผลที่น่าเชื่อถือของเพื่อน					

เกณฑ์การให้ค่าระดับคะแนนของทักษะกระบวนการกลุ่ม

- 5 หมายถึง มีความคิดเห็นหรือการปฏิบัติ อยู่ในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความคิดเห็นหรือการปฏิบัติ อยู่ในระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความคิดเห็นหรือการปฏิบัติ อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความคิดเห็นหรือการปฏิบัติ อยู่ในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีความคิดเห็นหรือการปฏิบัติ อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

**แบบทดสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คำชี้แจง : ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงและระดับความคิดเห็นมากที่สุด โดยมีแบบสอบถาม 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

ตอนที่ 2 สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. อายุ () น้อยกว่า 9 ปี () 9 ปี () มากกว่า 9 ปี

ส่วนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

กรุณาขีดเครื่องหมาย ลงในช่องที่ท่านเห็นว่าตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงช่องเดียว

ความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านบรรยากาศ					
1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม					
3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
5. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย					

ความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด					
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ					
4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น					
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันด้านสื่อการเรียนการสอน					
ด้านสื่อการเรียนการสอน					
1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย					
2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน					
3. มีความสวยงาม น่าสนใจ					
4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่แสบตา					
5. ความสะดวกในการเรียน					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					
5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง School	เวลา 10 ชั่วโมง
หน่วยย่อยที่ 1 Back to school	เวลา 3 ชั่วโมง
เรื่อง Things in the Classroom	เวลา 1 ชั่วโมง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ อ13101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.2 ป.3/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งสิ่งของในห้องเรียน และการพูดบรรยายข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคล ภายนอกได้อย่างมั่นใจ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ออกเสียงสะกด และบอกความหมายคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)
- 3.2 บรรยายข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (P)
- 3.3 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ทบทวน bag, book, pen, ruler, pencil, table, chair, eraser, pencil case, notebook, crayon, picture, near, next to

คำศัพท์ใหม่ scissors, in front of, behind, under (เน้นการออกเสียงคำที่ขีดเส้นใต้)

โครงสร้างทบทวน A: What's this?

B: It's a pen .

A: Where is the pen ?

B: It's on the chair .

The pen is on the chair.

โครงสร้างใหม่ -

หน้าที่ทางภาษา

การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัวในโรงเรียน

(Giving information about things around the school)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำงานกลุ่ม ในการทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็น การให้กำลังใจเพื่อน การช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนทุกคน ทราบ และจัดเตรียมใบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายและชี้แจงขั้นตอนการเรียนรู้ตามชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ครูอธิบายเนื้อหาตามชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาคำสั่งจากใบงาน เพื่อวางแผนในการค้นหาข้อมูล สมาชิกแต่ละกลุ่ม แบ่งหน้าที่ในการค้นหาข้อมูลนักเรียน ศึกษาและวิเคราะห์ สรุปรวบรวมความรู้ลงในใบงานที่ได้รับ มอบหมาย โดยมีครูให้คำแนะนำ และกำกับให้นักเรียนทุกคนร่วมกิจกรรม เนื่องจากมีการให้คะแนน พฤติกรรม

4. ครูคอยให้การสนับสนุนการทำงานกลุ่มของนักเรียน แนะนำอธิบายเมื่อนักเรียนมีปัญหา ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนที่เรียนเก่งหรือเรียนที่เข้าใจเนื้อหาอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนทดสอบ

1. ครูแจกแบบทดสอบย่อยให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อยโดยไม่ปรึกษากัน
3. เมื่อทำแบบทดสอบย่อยเสร็จแล้ว ให้นักเรียนเปลี่ยนกระดาษคำตอบกัน

เพื่อสลับกันตรวจ

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย พร้อมกับชมเชยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด
5. นำคะแนนของทุกคนในกลุ่มมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม เพื่อไปเทียบกับคะแนนรางวัล

6. เก็บคะแนนจริงของนักเรียนแต่ละคนเป็นผลการทดสอบย่อยของบทเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง Things in the Classroom ร่วมกัน
2. นักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยนำคะแนนผลการทดสอบย่อยของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มไหนที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รางวัลพิเศษเป็นคะแนนกลุ่มที่จะได้คะแนนรองลงมาได้ 5, 2, 3 คะแนน ตามลำดับ

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 8.1 ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล

- 9.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
- 9.2 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 9.3 แบบประเมินงานกลุ่ม

10. เกณฑ์การวัดและประเมิน

- 10.1 นักเรียนได้คะแนนรวมแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ได้ 8 คะแนนขึ้นไป
- 10.2 นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยได้ 4 คะแนนขึ้นไป

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้.....

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค.....

.....
.....

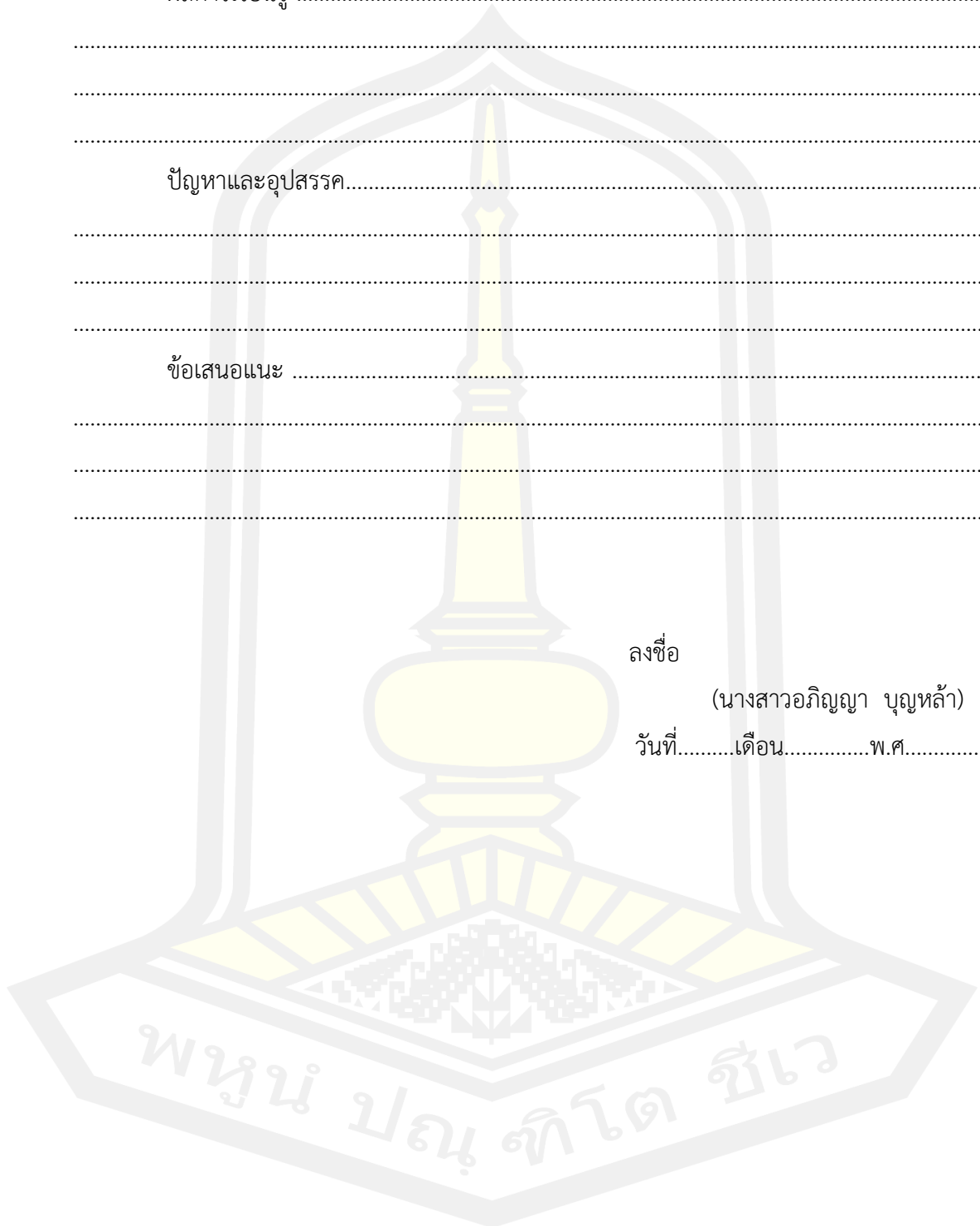
ข้อเสนอแนะ.....

.....
.....

ลงชื่อ

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Things in the Classroom
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่ม ที่	รายชื่อ สมาชิกในกลุ่ม	การวางแผนการ ปฏิบัติงาน	การแสดง ความคิดเห็น	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลการ ปฏิบัติงาน	รวม	สรุป
		2	2	2	4		
1	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
2	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
3	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
4	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การวางแผนการ ปฏิบัติงาน	มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงานอย่างเป็น ระบบ มีการปฏิบัติงาน อย่างเป็นขั้นตอน และ ทำงานทันเวลา	มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงาน ทำงานอย่าง เป็นขั้นตอน	ไม่มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงาน ทำงาน ไม่ทันเวลา
การแสดงความ คิดเห็นและให้ เหตุผลประกอบ การตัดสินใจ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกัน ปฏิบัติงาน มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นและ ให้เหตุผลประกอบ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกัน ปฏิบัติงาน มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น แต่ไม่มีเหตุผลประกอบ	ต่างคนต่างปฏิบัติงาน ไม่มีการแลกเปลี่ยน หรือแสดงความคิดเห็น
การช่วยเหลือซึ่ง กันและกันขณะ ปฏิบัติงาน	มีการช่วยเหลือซึ่งกัน และกันในขณะที่ ปฏิบัติงาน และมี การอธิบายเนื้อหาแก่ สมาชิก เพื่อให้เข้าใจ เนื้อหาร่วมกัน	มีการช่วยเหลือกัน ในขณะที่ปฏิบัติงาน มี การอธิบายเนื้อหาแก่ สมาชิกบ้าง ในบางครั้ง	ต่างคนต่างปฏิบัติ ไม่มีการช่วยเหลือ หรือ อธิบายเนื้อหาแก่กัน

	4	3	2	1	0
ผล การปฏิบัติงาน	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 4 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 3 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 2 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 1 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 0 ข้อ

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบย่อยที่
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Things in the Classroom
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - สกุล	แบบทดสอบย่อยที่ 1		
		5 คะแนน	สรุปผล	
			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

ลงชื่อผู้ประเมิน

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง School	เวลา 4 ชั่วโมง
หน่วยย่อยที่ 1 Back to school	เวลา 3 ชั่วโมง
เรื่อง Things in the Classroom	เวลา 2 ชั่วโมง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ อ13101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.2 ป.3/3 เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งสิ่งของในห้องเรียน และการพูดบรรยายข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคล ภายนอกได้อย่างมั่นใจ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ออกเสียงสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)
- 3.2 บอกความหมายคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (P)
- 3.3 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ทบทวน bag, book, pen, ruler, pencil, table, chair, eraser, pencil case, notebook, crayon, next to

คำศัพท์ใหม่ scissors, in front of, behind, under (เน้นการออกเสียงคำที่ขีดเส้นใต้)

โครงสร้างทบทวน A: What's this?

B: It's a pen .

A: Where is the pen ?

B: It's on the chair .

The pen is on the chair.

โครงสร้างใหม่ -

หน้าที่ทางภาษา

การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัวในโรงเรียน

(Giving information about things around the school)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำงานกลุ่ม ในการทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็น การให้กำลังใจเพื่อน การช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนทุกคน ทราบ และจัดเตรียมใบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายและชี้แจงขั้นตอนการเรียนรู้ตามชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ครูอธิบายเนื้อหาตามชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาคำสั่งจากคู่มือ เพื่อวางแผนในการค้นหาข้อมูล สมาชิกแต่ละกลุ่ม แบ่งหน้าที่ในการค้นหาข้อมูลนักเรียน ศึกษาและวิเคราะห์ สรุปรวบรวมความรู้ลงในใบงานที่ได้รับ มอบหมาย โดยมีครูให้คำแนะนำ และกำกับให้นักเรียนทุกคนร่วมกิจกรรม เนื่องจากมีการให้คะแนน พฤติกรรม

4. ครูคอยให้การสนับสนุนการทำงานกลุ่มของนักเรียน แนะนำอธิบายเมื่อนักเรียนมีปัญหา ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนที่เรียนเก่งหรือนักเรียนที่เข้าใจเนื้อหาอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง Things in the Classroom ร่วมกัน
2. นักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยนำคะแนนผลการเล่นเกมจากชุดการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนกลุ่ม กลุ่มไหนที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รางวัลพิเศษเป็นคะแนนกลุ่มที่จะได้คะแนนรองลงมาได้ 5, 2, 3 คะแนนตามลำดับ

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 8.1 ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล

- 9.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
- 9.2 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 9.3 แบบประเมินงานกลุ่ม

10. เกณฑ์การวัดและประเมิน

- 10.1 นักเรียนได้คะแนนรวมแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ได้ 8 คะแนนขึ้นไป
- 10.2 นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยได้ 4 คะแนนขึ้นไป

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

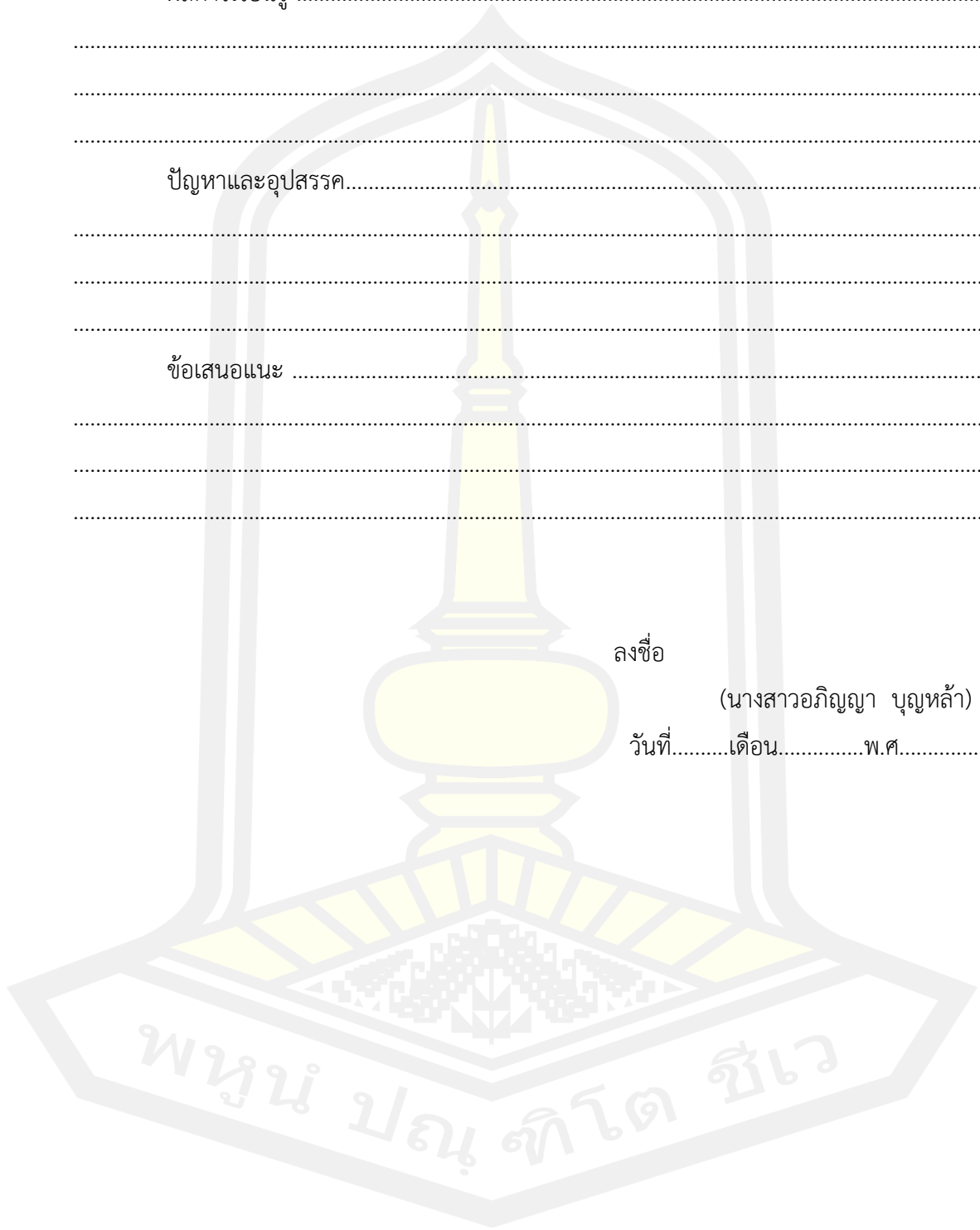
.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



พหุมนุ ปรณุ ทิโต ชีเว

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Things in the Classroom
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่ม ที่	รายชื่อ สมาชิกในกลุ่ม	การวางแผนการ ปฏิบัติงาน	การแสดง ความคิดเห็น	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลการ ปฏิบัติงาน	รวม	สรุป
		2	2	2	4		
1	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
2	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
3	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
4	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การวางแผนการปฏิบัติงาน	มีการวางแผนในการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ มีการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน และทำงานทันเวลา	มีการวางแผนในการปฏิบัติงาน ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน	ไม่มีการวางแผนในการปฏิบัติงาน ทำงานไม่ทันเวลา
การแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลประกอบ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น แต่ไม่มีเหตุผลประกอบ	ต่างคนต่างปฏิบัติงาน ไม่มีการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น
การช่วยเหลือซึ่งกันและกันขณะปฏิบัติงาน	มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในขณะที่ปฏิบัติงาน และมีการอธิบายเนื้อหาแก่สมาชิก เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาร่วมกัน	มีการช่วยเหลือกันในขณะปฏิบัติงาน มีการอธิบายเนื้อหาแก่สมาชิกบ้าง ในบางครั้ง	ต่างคนต่างปฏิบัติไม่มีการช่วยเหลือ หรืออธิบายเนื้อหาแก่กัน

ผล การปฏิบัติงาน	4	3	2	1	0
	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 4 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 3 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 2 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 1 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 0 ข้อ

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบย่อยที่
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Things in the Classroom
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - สกุล	แบบทดสอบย่อยที่ 1	สรุปผล	
		5 คะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

ลงชื่อผู้ประเมิน
(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Family

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยย่อยที่ 1 My Dream Job

เวลา 4 ชั่วโมง

เรื่อง Occupation

เวลา 2 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ อ13101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป3/1 อ่านออกเสียงสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ต4.2 ป1/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับอาชีพ และสถานที่ทำงานของสมาชิกในครอบครัว และเครือญาติ การพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของตนเองและบุคคลอื่นง่าย ๆ และการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพตนเองในอนาคต ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคล ภายนอกได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ถูกต้อง (K)

3.2 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ (K)

3.3 เขียนบรรยายเกี่ยวกับอาชีพของบุคคลในครอบครัวได้ (P)

3.4 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ใหม่ pilot, chef, farmer, teacher, doctor, fire fighter ,policeman

โครงสร้างบททวน What Do You Do?

โครงสร้างใหม่ What do you want to be?

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำงานกลุ่ม ในการทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็น การให้กำลังใจเพื่อน การช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนทุกคนทราบ และจัดเตรียมใบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย

2. ครูให้นักเรียน ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียน (bag, book, pen, ruler, pencil, eraser, pencil case, notebook) โดยใช้อุปกรณ์จริง

ขั้นสอน

1. ครูจัดกลุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มย่อย แบบละความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มละ 4 คน แต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ปานกลาง 2 คน และต่ำ 1 คน (1:2:1)

2. มอบหมายให้แต่ละกลุ่ม ศึกษาชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (1 ชุด ต่อ 1 กลุ่ม) ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันในการประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินผลงานกลุ่ม ทบทวน การปฏิบัติตนในการทำงานกลุ่ม สมาชิกภายในกลุ่มจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จะร่วมกันอภิปราย ปัญหาจนแน่ใจว่าทุกคนมีความเข้าใจเนื้อหาอย่างชัดเจน ครูคอยติดตามดูแลการปฏิบัติงานกลุ่ม และปรับแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

3. นักเรียนศึกษาชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ละกลุ่มร่วมกันทำใบงานที่ 1 เรื่อง What Do You Do?

4. ครูคอยให้การสนับสนุนการทำงานกลุ่มของนักเรียน แนะนำอธิบายเมื่อนักเรียนมีปัญหา ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนที่เรียนเก่งหรือนักเรียนที่เข้าใจเนื้อหาอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนทดสอบ

1. ครูแจกแบบทดสอบย่อยให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อยโดยไม่ปรึกษากัน
3. เมื่อทำแบบทดสอบย่อยเสร็จแล้ว ให้นักเรียนเปลี่ยนกระดาษคำตอบกัน เพื่อสลับกัน

ตรวจ

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย พร้อมกับชมเชยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด
5. นำคะแนนของทุกคนในกลุ่มมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม เพื่อไปเทียบกับคะแนนรางวัล

6. เก็บคะแนนจริงของนักเรียนแต่ละคนเป็นผลการทดสอบย่อยของบทเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง What Do You Do? จากชุดการเรียนรู้ร่วมกัน
2. นักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยนำคะแนนผลการทดสอบย่อยของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มไหนที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รางวัลพิเศษเป็นคะแนนกลุ่มที่จะได้คะแนนรองลงมาได้ 5,3,1 คะแนนตามลำดับ

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 8.1 ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.3 ใบงาน เรื่อง What Do You Do?

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล

- 9.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
- 9.2 แบบทดสอบย่อย
- 9.3 แบบประเมินงานกลุ่ม

10. เกณฑ์การวัดและประเมิน

- 10.1 นักเรียนได้คะแนนรวมแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ได้ 8 คะแนนขึ้นไป
 10.2 นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยได้ 4 คะแนนขึ้นไป

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Occupation
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่ม ที่	รายชื่อ สมาชิกในกลุ่ม	การวางแผนการ ปฏิบัติงาน	การแสดง ความคิดเห็น	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลการ ปฏิบัติงาน	รวม	สรุป
		2	2	2	4		
1	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
2	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
3	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
4	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การวางแผนการปฏิบัติงาน	มีการวางแผนในการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ มีการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน และทำงานทันเวลา	มีการวางแผนในการปฏิบัติงานทำงานอย่างเป็นขั้นตอน	ไม่มีการวางแผนในการปฏิบัติงานทำงานไม่ทันเวลา
การแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลประกอบ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น แต่ไม่มีเหตุผลประกอบ	ต่างคนต่างปฏิบัติงาน ไม่มีการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น
การช่วยเหลือซึ่งกันและกันขณะปฏิบัติงาน	มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในขณะปฏิบัติงาน และมีการอธิบายเนื้อหาแก่สมาชิก เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาร่วมกัน	มีการช่วยเหลือกันในขณะปฏิบัติงาน มีการอธิบายเนื้อหาแก่สมาชิกบ้างในบางครั้ง	ต่างคนต่างปฏิบัติไม่มีการช่วยเหลือ หรืออธิบายเนื้อหาแก่กัน

	4	3	2	1	0
ผล การปฏิบัติงาน	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 4 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 3 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 2 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 1 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 0 ข้อ

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบย่อยที่
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Occupation
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - สกุล	แบบทดสอบย่อยที่ 1	สรุปผล	
		5 คะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

ลงชื่อผู้ประเมิน
(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Family

เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยย่อยที่ 1 My Dream Job

เวลา 4 ชั่วโมง

เรื่อง Work Places

เวลา 2 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ อ13101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป3/1 อ่านออกเสียงสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ต4.2 ป1/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับอาชีพ และสถานที่ทำงานของสมาชิกในครอบครัว และเครื่องมือการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของตนเองและบุคคลอื่นง่าย ๆ และการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพตนเองในอนาคต ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคล ภายนอกได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ถูกต้อง (K)

3.2 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ (K)

3.3 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสถานที่ทำงานของบุคคลในครอบครัวได้ (P)

3.4 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์เดิม pilot, chef, farmer, teacher, doctor, fire fighter ,policeman

คำศัพท์ใหม่ School, Police Station, Farm, Airport, Fire station, Space,

Hospital, Police station, Army, Restaurant, Barber shop, River

โครงสร้างทบทวน Where do you work?

I work at/in..... .

โครงสร้างใหม่ Where does he work?

He works at/in... .

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำงานกลุ่ม ในการทำงานร่วมกัน การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็น การให้กำลังใจเพื่อน การช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนทุกคนทราบ และจัดเตรียมใบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย

2. ครูให้นักเรียน ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียน (pilot, chef, farmer, teacher, doctor, fire fighter ,policeman)

ขั้นสอน

1. ครูจัดกลุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มย่อย แบบละความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มละ 4 คน แต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ปานกลาง 2 คน และต่ำ 1 คน (1:2:1)

2. มอบหมายให้แต่ละกลุ่ม ศึกษาชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (1 ชุด ต่อ 1 กลุ่ม) ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันในการประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินผลงานกลุ่ม ทบทวนการปฏิบัติตนในการทำงานกลุ่ม สมาชิกภายในกลุ่มจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จะร่วมกันอภิปรายปัญหาจนแน่ใจว่าทุกคนมีความเข้าใจเนื้อหาอย่างชัดเจน ครูคอยติดตามดูแลการปฏิบัติงานกลุ่ม และปรับแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

3. นักเรียนศึกษาชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ละกลุ่มร่วมกันทำใบงานที่ 1 เรื่อง Work Places

4. ครูคอยให้การสนับสนุนการทำงานกลุ่มของนักเรียน แนะนำอธิบายเมื่อนักเรียนมีปัญหา ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนที่เรียนเก่งหรือเรียนที่เข้าใจเนื้อหาอธิบายให้เพื่อนที่ยังไม่เข้าใจให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนทดสอบ

1. ครูแจกแบบทดสอบย่อยให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อยโดยไม่ปรึกษากัน
3. เมื่อทำแบบทดสอบย่อยเสร็จแล้ว ให้นักเรียนเปลี่ยนกระดาษคำตอบกัน

เพื่อสลับกันตรวจ

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย พร้อมกับชมเชยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด
5. นำคะแนนของทุกคนในกลุ่มมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม เพื่อไปเทียบกับคะแนนรางวัล

6. เก็บคะแนนจริงของนักเรียนแต่ละคนเป็นผลการทดสอบย่อยของบทเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง Work Places จากชุดการเรียนรู้ร่วมกัน
2. นักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยนำคะแนนผลการทดสอบย่อยของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มไหนที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รางวัลพิเศษเป็นคะแนนกลุ่มที่จะได้คะแนนรองลงมาได้ 5, 3, 1 คะแนนตามลำดับ

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 8.1 ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 8.3 ใบงาน เรื่อง Work Places

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล

- 9.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
- 9.2 แบบทดสอบย่อย
- 9.3 แบบประเมินงานกลุ่ม

10. เกณฑ์การวัดและประเมิน

- 10.1 นักเรียนได้คะแนนรวมแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ได้ 8 คะแนนขึ้นไป
 10.2 นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยได้ 4 คะแนนขึ้นไป

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

พหุบัณฑิต ชีวะ

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Work Places
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่ม ที่	รายชื่อ สมาชิกในกลุ่ม	การวางแผนการ ปฏิบัติงาน	การแสดง ความคิดเห็น	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลการ ปฏิบัติงาน	รวม	สรุป
		2	2	2	4		
1	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
2	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
3	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						
4	1.						
	2.						
	3.						
	4.						
	5.						

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ TGT

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การวางแผน การปฏิบัติงาน	มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ มีการปฏิบัติงานอย่างเป็น ขั้นตอน และทำงาน ทันเวลา	มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงาน ทำงาน อย่างเป็นขั้นตอน	ไม่มีการวางแผนในการ ปฏิบัติงาน ทำงาน ไม่ทันเวลา
การแสดงความ คิดเห็นและให้ เหตุผลประกอบ การตัดสินใจ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกัน ปฏิบัติงาน มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นและ ให้เหตุผลประกอบ	ทุกคนในกลุ่มร่วมมือกัน ปฏิบัติงาน มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นแต่ไม่มี เหตุผลประกอบ	ต่างคนต่างปฏิบัติงาน ไม่มีการแลกเปลี่ยน หรือแสดงความคิดเห็น
การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน ขณะปฏิบัติงาน	มีการช่วยเหลือซึ่งกันและ กันในขณะที่ปฏิบัติงาน และมีการอธิบายเนื้อหา แก่สมาชิก เพื่อให้เข้าใจ เนื้อหาร่วมกัน	มีการช่วยเหลือกันในขณะ ปฏิบัติงาน มีการอธิบาย เนื้อหาแก่สมาชิกบ้าง ในบางครั้ง	ต่างคนต่างปฏิบัติไม่มีการ ช่วยเหลือ หรืออธิบาย เนื้อหาแก่กัน

ผล การปฏิบัติงาน	4	3	2	1	0
	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 4 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 3 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 2 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 1 ข้อ	ผลงานในบัตร กิจกรรมที่ 1 ถูกต้อง 0 ข้อ

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบย่อยที่
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Work Places
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - สกุล	แบบทดสอบย่อยที่ 1	สรุปผล	
		5 คะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

ลงชื่อผู้ประเมิน


(นางสาวอภิญญา บุญหล้า)



ภาคผนวก จ

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ

พหุบัณฑิตวิชเว



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบทเรียนบนเว็บ
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติ
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริม
การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อต่อไปนี ้วัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่
โดยทำเครื่องหมาย \checkmark ลงในช่อง “ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1	เมื่อแน่ใจว่าเครื่องมือวิจัยนั้น	วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
0	เมื่อไม่แน่ใจว่าเครื่องมือวิจัยนั้น	วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
-1	เมื่อแน่ใจว่าเครื่องมือวิจัยนั้น	วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ไม่ได้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. การนำเสนอ				
1.1 รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ				
1.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนให้สนใจที่จะเรียนรู้				
2. ด้านเนื้อหา				
2.1 การจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน				
2.2 ความถูกต้องของเนื้อหา				
2.3 ความชัดเจนของเนื้อหา				
2.4 ความน่าสนใจของเนื้อหา				
2.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน				
2.6 การประเมินผลของผู้เรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือ มาตรฐานการเรียนรู้				
3. ด้านกราฟิกและการใช้ภาษา				
3.1 การสื่อความหมายตรงกับเนื้อหา				
3.2 ภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน				
3.3 ความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบบทเรียน				
3.4 แบบอักษรและขนาดตัวอักษรนำเสนอเนื้อหาอ่านได้ ชัดเจน				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3.5 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีพื้นและสีตัวอักษร				
3.6 จังหวะการปรากฏตัวของรูปภาพและตัวอักษร				
4. การจัดการในบทเรียน				
4.1 คำอธิบายการปฏิบัติในบทเรียนชัดเจน				
4.2 การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนควบคุมบทเรียน				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง



แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่ม
ร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้ในเล่มหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ได้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ได้

-1 เมื่อแน่ใจว่าชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ไม่ได้

เนื้อหา/จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้				
2. การจัดลำดับของเนื้อหาเหมาะสม				
3. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน				
4. เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
5. ขนาดตัวอักษรเหมาะกับวัยของนักเรียน				
6. ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย				
7. กิจกรรมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์				
8. ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน				
9. รูปแบบ มีความสวยงาม น่าสนใจ				
10. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์การเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง

**แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อต่อไปนี้ วัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
-1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน				
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้				
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ				
5. กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับคาบเวลา				
6. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง				
7. สื่อการเรียนรู้สอดคล้อง เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้				
8. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริม พัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียน				
9. นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง				
10. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์/ตัวชี้วัด/ผล การเรียนรู้ชัดเจนและเหมาะสม				

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ


(.....)



ตำแหน่ง


แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อ
ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อต่อไปนี้ วัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้น วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้น วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้น วัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ไม่ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. บอกความหมาย คำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ (K)	What is it?  a. a clock b. a table c. a pencil case d. a school bag				
	ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไป n o _ _ e b o _ _ k a. d, o b. t, o c. s, o d. k, o				


จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. บอกความหมาย คำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ (K)	What is it?  a. It is eraser. b. It is a eraser. c. Is it a eraser. d. It is an eraser				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง l e n c l p = _____ a. penlic b. pnecil c. penicl d. pencil				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง c a r n o y = _____ a. caryon b. crayon C. cranyo d. cranoy				
	What is it?  a. This is a clock. b. This is a table. c. This is a pencil case. d. This is a school bag.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. บอกความหมาย คำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ (K)	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า กล่องดินสอ a. sharpener b. pencil case c. pencil d. notebook				
	A : Is it a pencil? B : a. Yes, it is. b. Yes, I do. c. Yes, they are. d. Yes, she is.				
	What's this?  a. This is an notebook. b. This is notebook. C. This it a notebook. d. This is a notebook.				
	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า กบเหลาดินสอ a. sharpener b. desk c. pencil d. notebook				



จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. บอกความหมาย คำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ (K)	What is it?  a. It is a notebook. b. It is a pencil. c. It is a chair. d. It is a school bag				
	ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไป n o _ _ e b o _ _ k a. d, o b. t, o c. s, o d. k, o				
1. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และประโยคได้ (K)	What do you do?  a. I am a firefighter. b. I am an astronaut. c. I am a farmer. d. I am a postman.				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง t a e c h r e = _____ a. teacher b. taecher c. teachre d. teacher				



จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และประโยคได้ (K)	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า พนักงานเสิร์ฟ a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman				
	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า บุรุษไปรษณีย์ a. postman b. soldier c. fisherman d. policeman				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง f m r a = _____ a. farm b. fram c. fmar d. famr				
	ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไป s _ ac _ a. p, a b. p, e c. p, o d. e, p				


จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ทำงานและ ประโยชน์ได้ (K)	Tom : This isn't a hospital. It..... a police station. a. I'm b. are c. is d. can				
	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า ช่างตัดผม a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman				
	A : B : No, I'm not. I'm a doctor. a. Is he a teacher? b. Is she a teacher? c. Are you a doctor? d. Are you a teacher?				
3. มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)	What subject do you like? a. I like Thai. b. I like English. c. I like Art. d. I like Math.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3. มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)	Do you like English? a. Yes, I do. b. Yes, I am. c. Yes, I dose. d. Yes, I is.				
	Do you like English or Thai? a. I like Thai. b. I like English. c I like English and Thai. d. I like Art.				
1. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และประโยคได้ (K)	What do you do?  a. is soldier. b. a soldier. c. the soldier. d. an soldier.				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง n r u e s = _____ a. nurse b. nruse c. nures d. nuesr				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ทำงานและ ประโยคได้ (K)	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง f m r a = _____ a. farm b. fram c. fmar d. famr				
	ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไป s _ a c _ a. p, a b. p, e c. p, o d. e, p				
	Tom : This isn't a hospital. It..... a police station. a. I'm b. are c. is d. can				
	คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า ช่างตัดผม a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ทำงานและ ประโยชน์ได้ (K)	A : B : No, I'm not. I'm a doctor. a. Is he a teacher? b. Is she a teacher? c. Are you a doctor? d. Are you a teacher?				
	What is this?  a. School b. Post office c. Police station d. Army				
	Where does he work?  a. He works at barber shop. b. He works in the river. c. He works at restaurant. d. He works in army.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ทำงานและ ประโยชน์ได้ (K)	<p>A : Is it a school?</p> <p>B :</p> <p>a. Yes, it is.</p> <p>b. Yes, I do.</p> <p>c. Yes, they are.</p> <p>d. Yes, she is.</p>				
	<p>Where do you work?</p>  <p>a. I work at fire station.</p> <p>b. I work at farm.</p> <p>c. I work at school.</p> <p>d. I work at army.</p>				
	<p>What is this?</p>  <p>a. Fire station</p> <p>b. Airport</p> <p>c. Hospital</p> <p>d. Police station</p>				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. บอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ทำงานและ ประโยชน์ได้ (K)	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง a i r t o r p = _____ a. airprot b. ariport c. airport d. airpotr				
	ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง f r i e s t t a i n o = _____ a. fire staiton b. frie statino c. frie station d. fire station				
	Where does he work ?  a. He works at airport. b. He works in police station. c. He works at barber shop. d. He works in army.				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อต่อไปนี้ วัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้

จุดประสงค์	แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. เพื่อให้ทราบ ข้อมูลทั่วไปของ ผู้ตอบแบบสอบถาม	1. เพศ () ชาย () หญิง				
	2. อายุ () น้อยกว่า 9 ปี () 9 ปี () มากกว่า 9 ปี				
2. เพื่อให้ทราบ ระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนการ สอนโดยใช้ ชุดการ เรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อ ส่งเสริมการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและ การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3	ด้านบรรยากาศ				
	1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม				
	2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่ม				
	3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน				
	4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ				
5. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย					

จุดประสงค์	แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	-1	
	ด้านกิจกรรมการเรียน				
	1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา				
	2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด				
	3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ				
	4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา มากขึ้น				
	5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน				
	ด้านสื่อการเรียนการสอน				
	1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย				
	2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน				
	3. มีความสวยงาม น่าสนใจ				
	4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่แสบตา				
	5. ความสะดวกในการเรียนบทเรียน				
	ประโยชน์ที่ได้รับ				
	1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย				
	2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน				
	3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้				
	4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่ สูงขึ้น				
	5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง



ภาคผนวก ฉ

ผลการประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ

พหุณ ปณุ ทิโต ชิวเว

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของชุดการเรียนรู้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ
TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การพิจารณาว่ารายการแต่ละข้อต่อไปนี้เป็น วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ						ความ หมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	IOC	
ด้านเนื้อหา								
1	เนื้อหาเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	ความเหมาะสมในการจัดลำดับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	ความทันสมัยของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	ความเหมาะสมของปริมาณแบบฝึกหัด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	ใบงานสอดคล้องกับทักษะการปฏิบัติ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ ตรงกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

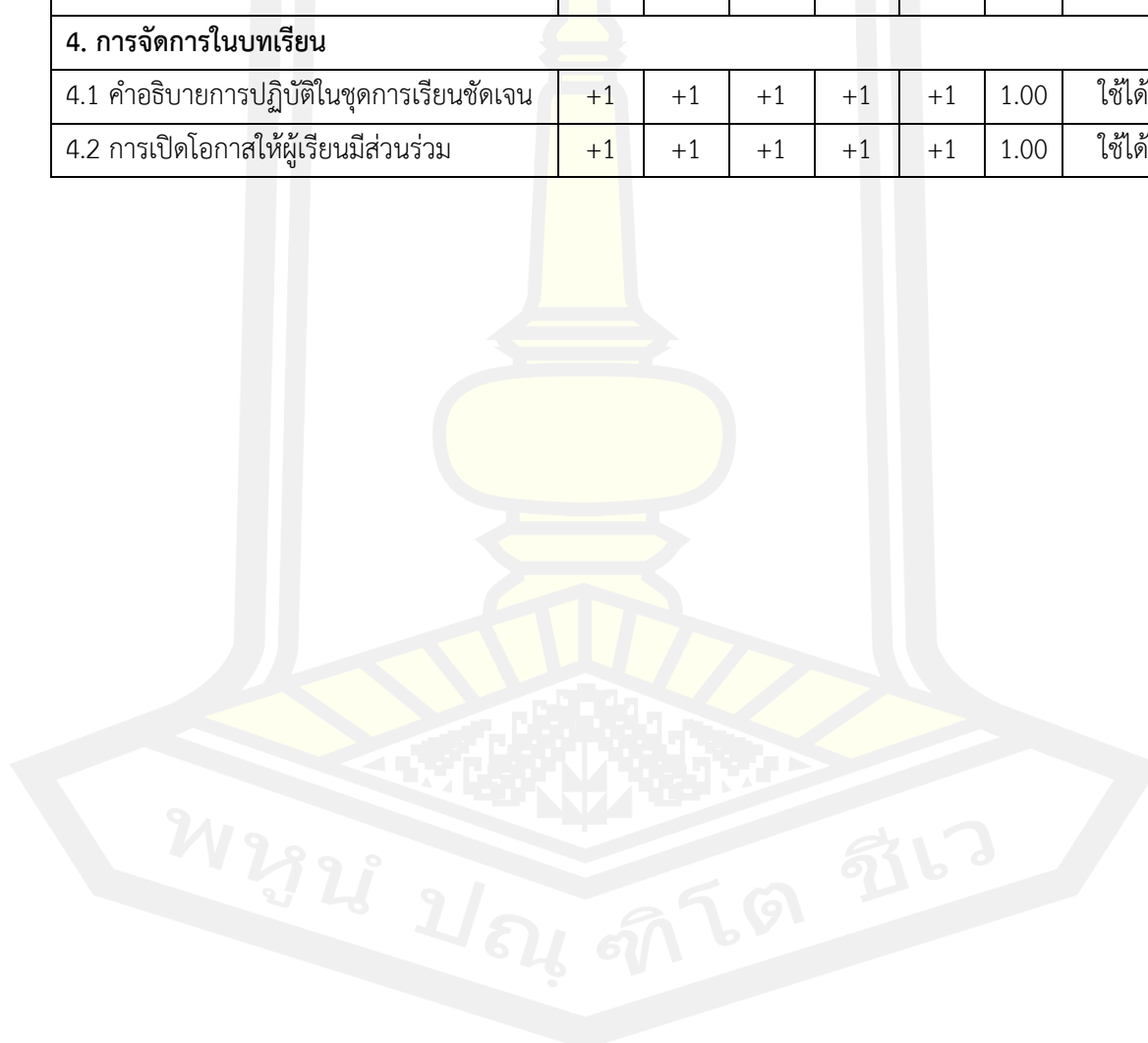
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ
กลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เกณฑ์การพิจารณาว่ารายการแต่ละข้อต่อไปนี้เป็น วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้

รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ						ความ หมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	IOC	
ด้านคุณภาพสื่อ							
1. การนำเสนอ							
1.1 รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
1.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนให้สนใจที่จะเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. ด้านเนื้อหา							
2.1 การจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา ถูกต้อง ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.3 ความชัดเจนของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.4 ความน่าสนใจของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.6 การประเมินผลของผู้เรียนสอดคล้องกับ จุดประสงค์หรือมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. ด้านกราฟิกและการใช้ภาษา							
3.1 การสื่อความหมายตรงกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.2 ภาพที่ใช้ประกอบการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.3 ความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบ ชุดการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ						ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	IOC	
3.4 แบบอักษรและขนาดตัวอักษรนำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.5 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีพื้นและสีตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.6 จังหวะการปรากฏตัวของรูปภาพและตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. การจัดการในบทเรียน							
4.1 คำอธิบายการปฏิบัติในชุดการเรียนรู้ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4.2 การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาชุด
กิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					ΣR	IOC	สรุปผล
	1	2	3	4	5			
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้อง สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ สำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4. เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบและ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7. สื่อการเรียนรู้สอดคล้อง เหมาะสมกับ สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการคิดของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9. นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วย ตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ชัดเจน และเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ



การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การพิจารณาว่ารายการแต่ละข้อต่อไปนี้เป็นวัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
 -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้


วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)	1. What is it?  a. It is eraser. b. It is a eraser. c. Is it a eraser. d. It is an eraser	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	3. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง l e n c l p = _____ a. penlic b. pncil c. penicl d. pencil	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
	5. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง c a r n o y = _____ a. caryon b. crayon c. cranyo d. cranoy	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้



วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)	2. What is it?  a. This is a clock. b. This is a table. c. This is a pencil case. d. This is a school bag.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	4. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า กล่องดินสอ a. sharpener b. pencil case c. pencil d. notebook	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	6. What's this?  a. This is an notebook. b. This is notebook. c. This it a notebook. d. This is a notebook.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	7. A : Is it a pencil? B :..... a. Yes, it is. b. Yes, I do. c. Yes, they are. d. Yes, she is.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้



วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)	9. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า กบเหลาดินสอ a. sharpener b. desk c. pencil d. notebook	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
	11. What is it?  a. It is a notebook. b. It is a pencil. c. It is a chair. d. It is a school bag	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
1. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ (K)	8. What do you do?  a. I am a firefighter. b. I am an astronaut. c. I am a farmer. d. I am a postman.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	10. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง t a e c h r e = _____ a. teacher b. taecher c. teachre d. teahcer	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ (K)	12. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่าพนักงานเสิร์ฟ a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	13. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่าบุรุษไปรษณีย์ a. postman b. soldier c. fisherman d. policeman.	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	15. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง f m r a = _____ a. farm b. fram c. fmar d. famr	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	17. ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไป s _ a c _ a. p, a b. p, e c. p, o d. e, p	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้



วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ (K)	14. Tom : This isn't a hospital. It..... a police station. a. I'm b. are c. is d. can	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	16. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า “ช่างตัดผม” a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	18. A :..... B : No, I'm not. I'm a doctor. a. Is he a teacher? b. Is she a teacher? c. Are you a doctor? d. Are you a teacher?	+1	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (A)	19. What subject do you like? a. I like Thai. b. I like English. c. I like Art. d. I like Math.	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	21. Do you like English? a. Yes, I do. b. Yes, I am. c. Yes, I dose. d. Yes, I is.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ (K)	23. What do you do?  a. is soldier. b. a soldier. c. the soldier. d. soldier.	+1	+1	+1	1	+1	1.00	ใช้ได้
	20. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง n r u e s = _____ a. nurse b. nruse c. nures d. nuesr	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	22. Tom : This isn't a hospital. It..... a police station. a. I'm b. are c. is d. can	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	24. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่าช่างตัดผม a. hairdresser b. hair c. waiter d. fisherman	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้

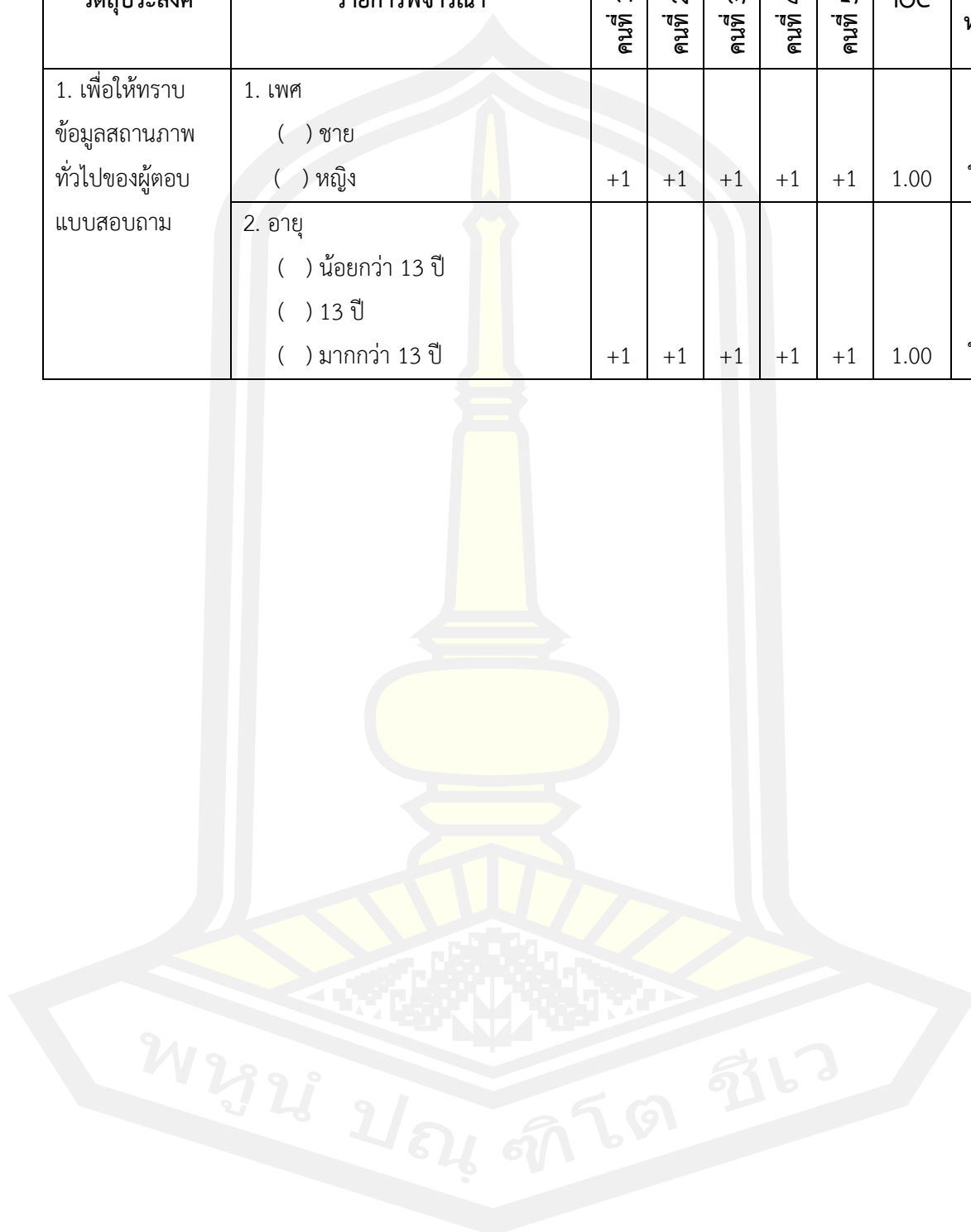
วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ (K)	25. A :..... B : No, I'm not. I'm a doctor. a. Is he a teacher? b. Is she a teacher? c. Are you a doctor? d. Are you a teacher?	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	27. What is this?  a. School b. Post office c. Police station d. Army	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	29. Where does he work?  a. He works at barber shop. b. He works in the river. c. He works at restaurant. d. He works in army.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	26. A : Is it a school? B :..... a. Yes, it is. b. Yes, I do. c. Yes, they are. d. Yes, she is.	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ (K)	28. Where do you work?  a. I work at fire station. b. I work at farm. c. I work at school. d. I work at army.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	30. What is this?  a. Fire station b. Airport c. Hospital d. Police station	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	31. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง a i r t o r p = _____ a. airprot b. ariport c. airport d. airpotr	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ทำงานและประโยคได้ (K)	33. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง frie sttaino = _____ a. fire staiton b. frie statino c. frie station d. fire station	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	35. Where does he work ?  a. He works at airport. b. He works in police station. c. He works at barber shop. d. He works in army.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
1. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยคได้ (K)	32. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่าทหาร a. postman b. soldier c. fisherman d. policeman	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	34. What do you do?  a. I am a hairdresser b. I am a hair c. I am a waiter d. I am a fisherman	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. บอกความหมายคำศัพท์ประโยคเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้ (K)	36. What is this?  a. This is a pen. b. This is a ruler. c. This is an eraser. d. This is a desk.	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	37. ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรให้ถูกต้อง c r a y o n = _____ a. c r a y o n b. c r a y n o c. c r a y o n d. d c r y a o n	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	39. คำศัพท์ในข้อใดมีความหมายว่า โต๊ะ a. sharpener b. desk c. pencil d. notebook	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
	40. What is it?  a. It is a notebook. b. It is a chair. c. It is a pen. d. It is a school bag	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้

วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. เพื่อให้ทราบข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	1. เพศ () ชาย () หญิง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2. อายุ () น้อยกว่า 13 ปี () 13 ปี () มากกว่า 13 ปี	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม
คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงาน
เป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การพิจารณาว่ารายการแต่ละข้อต่อไปนี้ วัดตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้
-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้

จุดประสงค์	แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบผสมผสาน	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความ หมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. เพื่อให้ทราบ ระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อ ค่าชุดการเรียนรู้เกม คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ตาม แนวการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบกลุ่ม ร่วมมือ TGT เพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและ การทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3	ด้านบรรยากาศ							
	1. บรรยากาศของการเรียนเปิด โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2. บรรยากาศของการเรียนทำใ้ นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3. บรรยากาศของการเรียนทำใ้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	4. บรรยากาศของการเรียนเปิด โอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้ อย่างอิสระ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5. บรรยากาศของการเรียนทำใ้ นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย ด้านกิจกรรมการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน							
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	

จุดประสงค์	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. เพื่อให้ทราบระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อคำชุดการเรียน เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ด้านบรรยากาศ							
	2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันด้านสื่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านสื่อการเรียนการสอน							
	1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3. มีความสวยงาม น่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่สับสน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
	1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	



ภาคผนวก ข
คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

คนที่	รายการประเมิน				หลังเรียน (30 คะแนน)
	ชุดที่ 1 (15 คะแนน)	ชุดที่ 2 (15 คะแนน)	ชุดที่ 3 (10 คะแนน)	รวม (40 คะแนน)	
1	12	13	9	34	27
2	11	12	8	31	24
3	12	12	6	30	25
4	12	13	8	33	27
5	10	12	9	31	27
6	12	13	8	33	27
7	11	12	8	31	25
8	12	13	8	33	25
9	12	12	8	32	27
10	10	11	8	29	26
11	13	13	8	34	28
12	12	12	7	31	26
13	11	12	9	32	28
14	13	12	8	33	26
15	14	13	8	35	27
16	14	13	9	36	28
17	12	13	8	33	26
18	13	13	9	35	27
19	13	13	7	33	27
20	13	13	8	34	29
รวม	242	250	161	532	653
ค่าเฉลี่ย	12.10	12.50	8.05	26.60	32.65
S.D	1.19	0.60	0.75	1.23	1.78

ตาราง 15 สรุปผลประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)
 ของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT
 เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเรียน	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	20	40	32.65	1.78	81.62
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	30	26.60	1.23	88.66
ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน (E_1/E_2) 80/80 เท่ากับ 81.62/88.66					



ตาราง 16 ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คนที่	คะแนนแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (30 คะแนน)
1	25	27
2	22	24
3	23	25
4	25	27
5	24	27
6	25	27
7	23	25
8	23	25
9	24	27
10	23	26
11	25	28
12	23	26
13	25	28
14	24	26
15	24	27
16	25	28
17	24	26
18	25	27
19	25	27
20	26	29
รวม	483	532
\bar{X}	24.15	26.60
S.D.	1.04	1.23
ร้อยละ	80.5	88.66

ตาราง 17 วิเคราะห์ ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20)
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	คุณภาพ	ข้อที่เลือกนำไปใช้
1	0.53	0.27	ใช้ได้	✓
2	0.57	-0.07	ใช้ไม่ได้	✗
3	0.50	-0.20	ใช้ไม่ได้	✗
4	0.57	0.20	ใช้ได้	✓
5	0.67	0.20	ใช้ได้	✓
6	0.63	0.20	ใช้ได้	✓
7	0.53	0.20	ใช้ได้	✓
8	0.63	0.27	ใช้ได้	✓
9	0.57	0.20	ใช้ได้	✓
10	0.47	0.13	ใช้ไม่ได้	✗
11	0.47	0.13	ใช้ไม่ได้	✗
12	0.33	-0.20	ใช้ไม่ได้	✗
13	0.47	-0.13	ใช้ไม่ได้	✗
14	0.70	0.27	ใช้ได้	✓
15	0.63	0.27	ใช้ได้	✓
16	0.57	0.20	ใช้ได้	✓
17	0.63	0.33	ใช้ได้	✓
18	0.57	0.20	ใช้ได้	✓
19	0.43	0.20	ใช้ได้	✓
20	0.53	0.40	ใช้ได้	✓
21	0.43	0.27	ใช้ได้	✓
22	0.40	0.20	ใช้ได้	✓
23	0.47	0.20	ใช้ได้	✓
24	0.50	0.33	ใช้ได้	✓

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	คุณภาพ	ข้อที่เลือกนำไปใช้
25	0.43	0.27	ใช้ได้	✓
26	0.57	0.47	ใช้ได้	✓
27	0.53	0.33	ใช้ได้	✓
28	0.43	0.47	ใช้ได้	✓
29	0.50	0.33	ใช้ได้	✓
30	0.47	0.20	ใช้ได้	✓
31	0.57	0.53	ใช้ได้	✓
32	0.43	0.27	ใช้ได้	✓
33	0.60	0.47	ใช้ได้	✓
34	0.43	-0.13	ใช้ไม่ได้	✗
35	0.53	0.20	ใช้ได้	✓
36	0.53	0.27	ใช้ได้	✓
37	0.37	-0.07	ใช้ไม่ได้	✗
38	0.43	-0.07	ใช้ไม่ได้	✗
39	0.50	0.07	ใช้ไม่ได้	✗
40	0.30	0.20	ใช้ได้	✓

ค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 0.856

หมายเหตุ จำนวนข้อสอบ 40 ข้อ จำนวนนักเรียน 20 คน คัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ โดยพิจารณาข้อที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 – 1.00 เพื่อนำข้อสอบที่เลือกมาเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



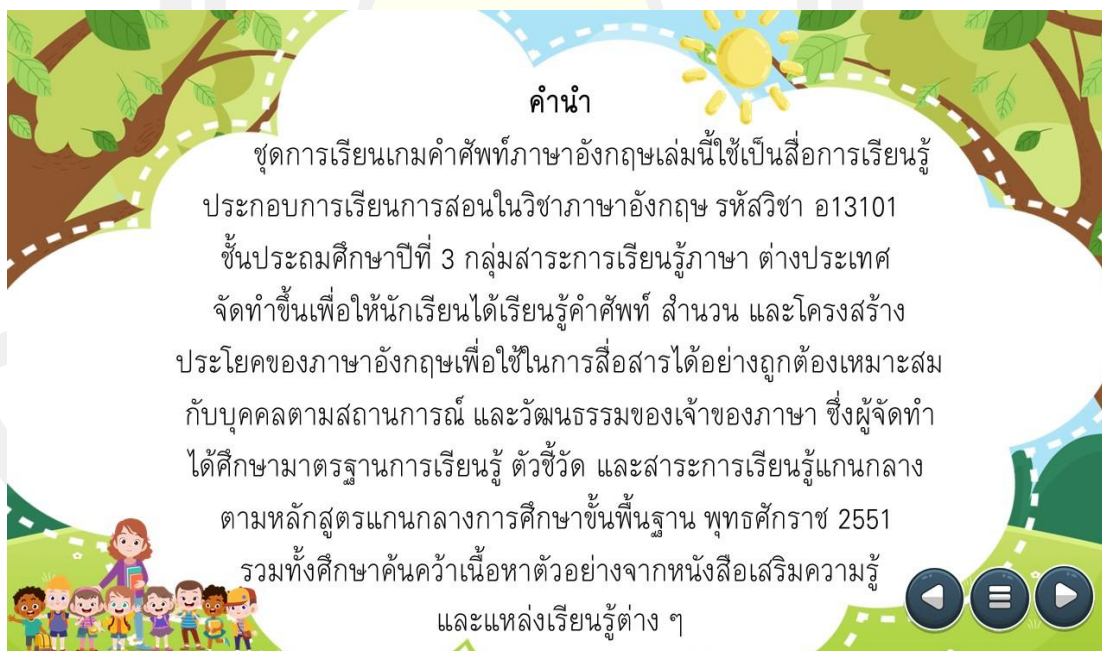
ภาคผนวก ซ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษและการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามที่ได้วาง Storyboard เอาไว้



หน้าแรก ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ





หน้าคำนำ

คำชี้แจง

ชุดการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่นี้ มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ สำนวน และโครงสร้างประโยคของภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง รู้จักคิด ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม ชุดละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 Things in the classroom
ชุดที่ 2 Occupations
ชุดที่ 3 Work Places

หน้าคำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร



มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด ป 3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องเรื่องที่ฟังหรืออ่าน

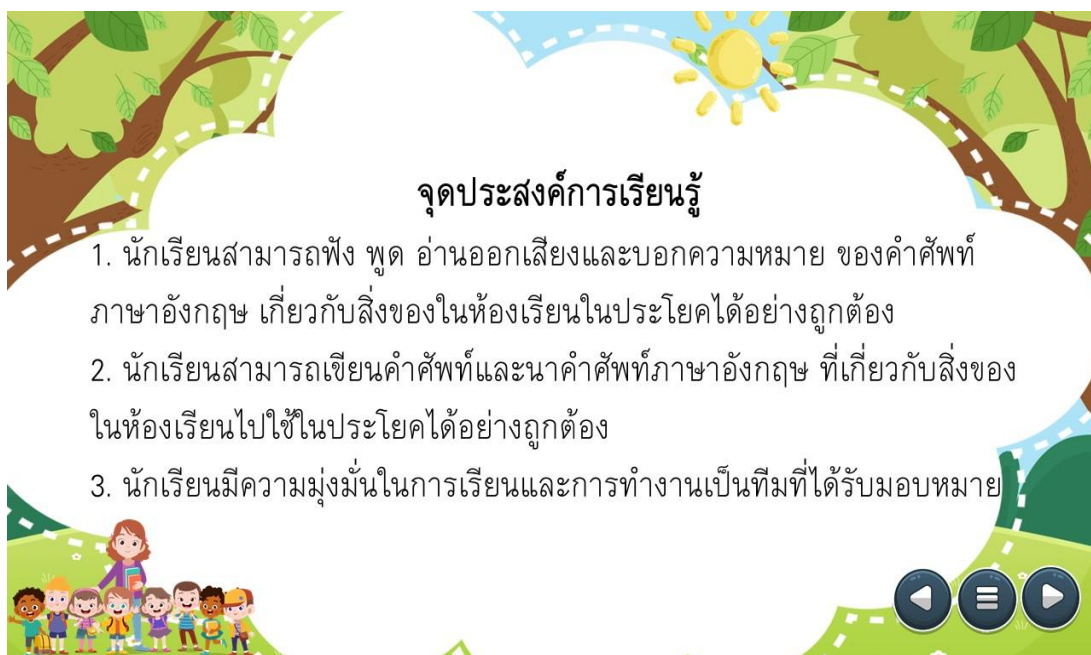
ตัวชี้วัด ป 3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและเขียน

ตัวชี้วัด ป 3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

หน้ามาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถฟัง พูด อ่านออกเสียงและบอกความหมาย ของคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนในประโยคได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์และนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนไปใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียนและการทำงานเป็นทีมที่ได้รับมอบหมาย

หน้า จุดประสงค์การเรียนรู้



**Things in
classroom**

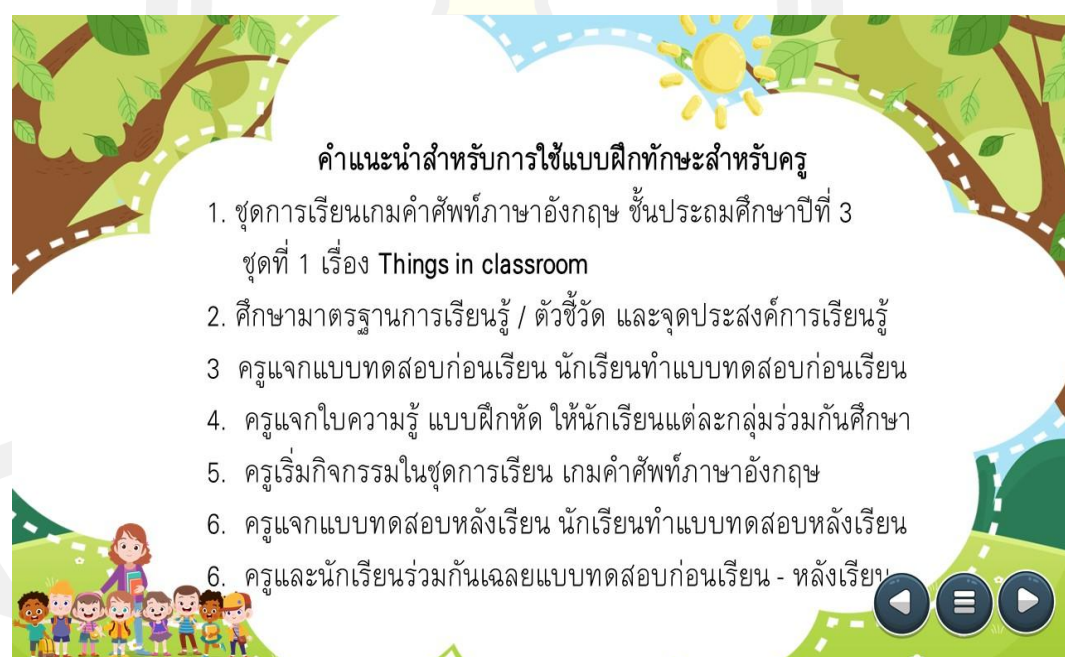
Occupation

Work Places

หน้าแรกของบทเรียน



หน้าแรก ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำแนะนำ สำหรับการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับครู



หน้าแรก ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 1 Things in classroom



หน้า ทบทวนคำศัพท์



หน้า เกมทบทวนคำศัพท์



หน้า เกมทบทวนคำศัพท์



หน้า เกมทบทวนคำศัพท์



หน้า เกมทบทวนคำศัพท์



หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



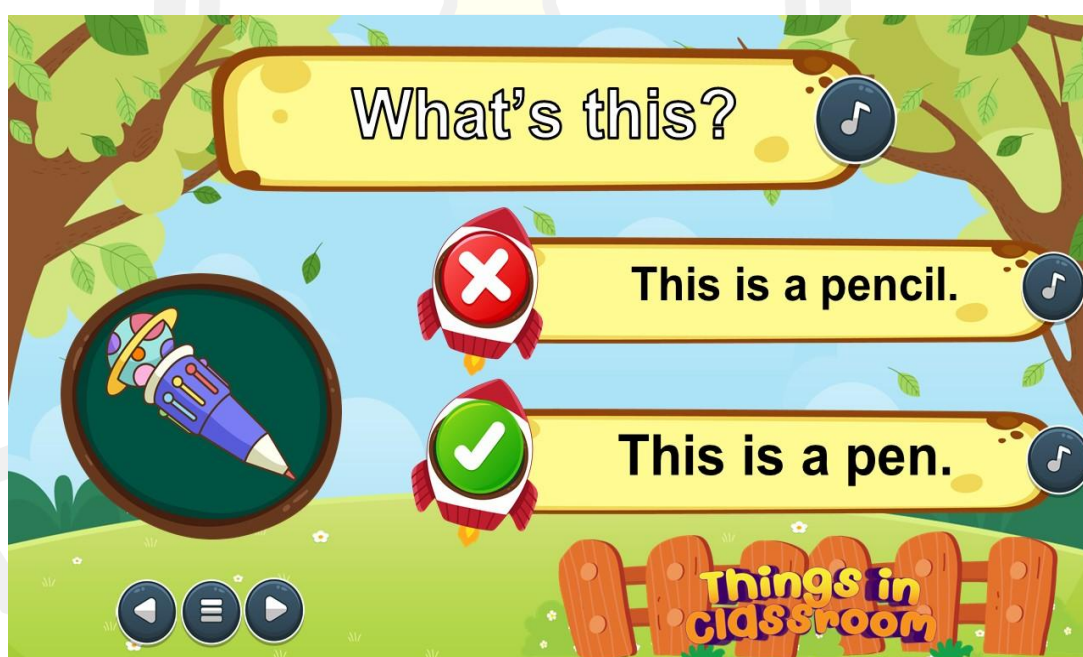
หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



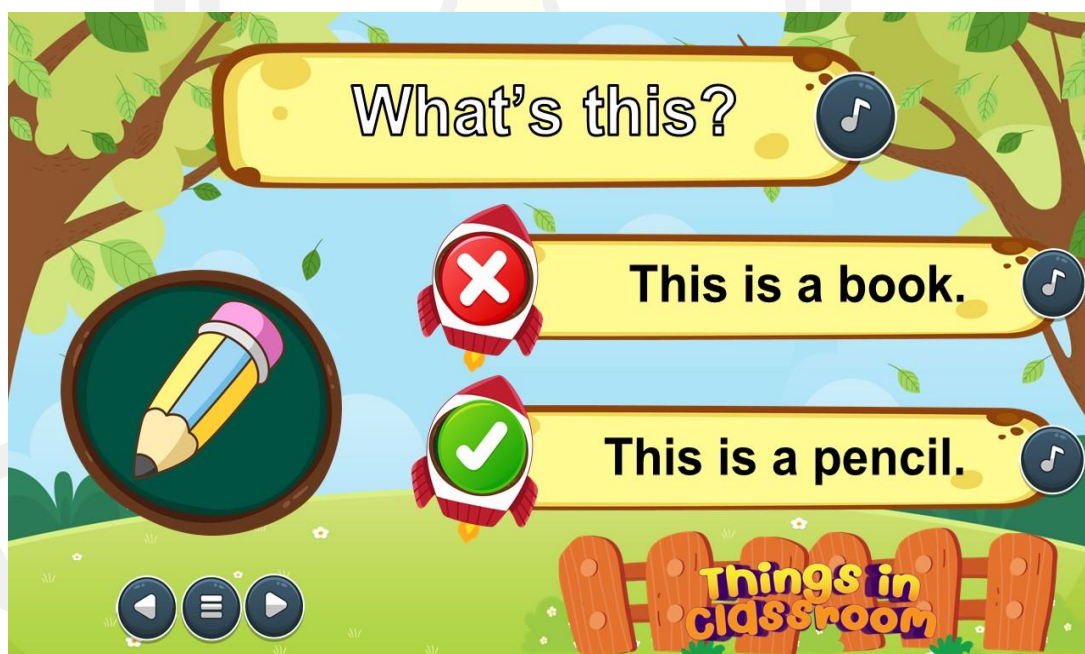
หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



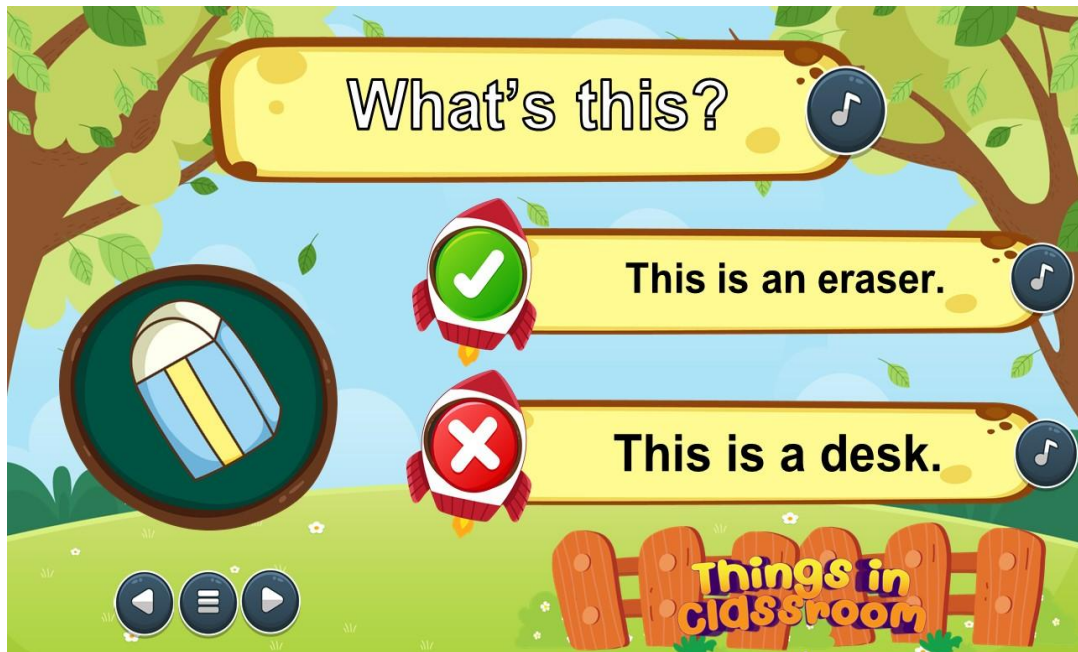
หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



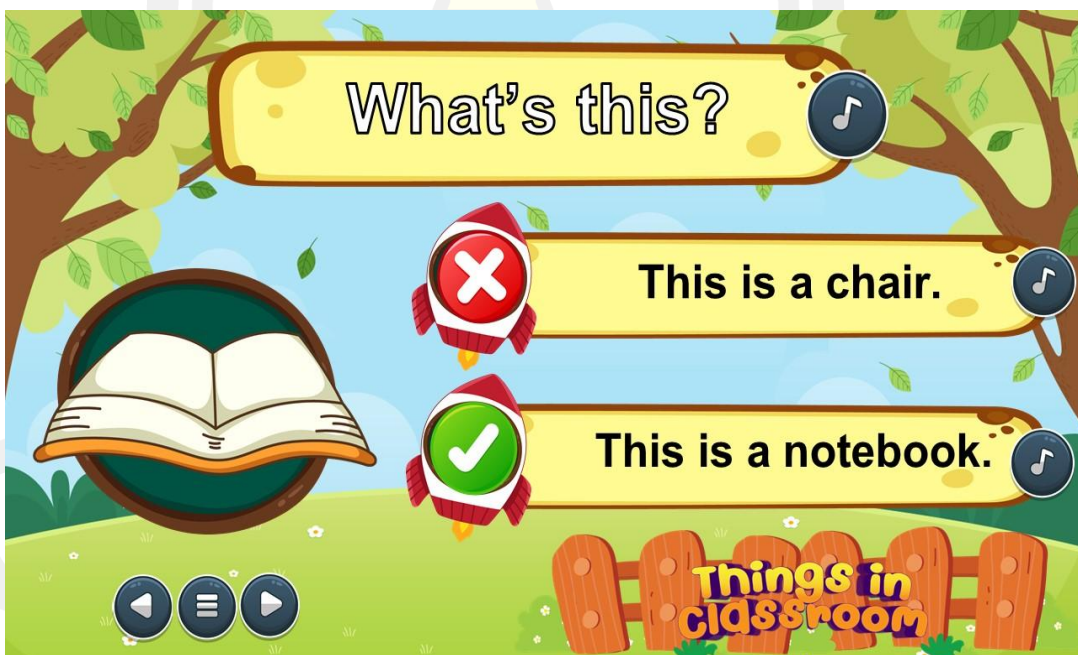
หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



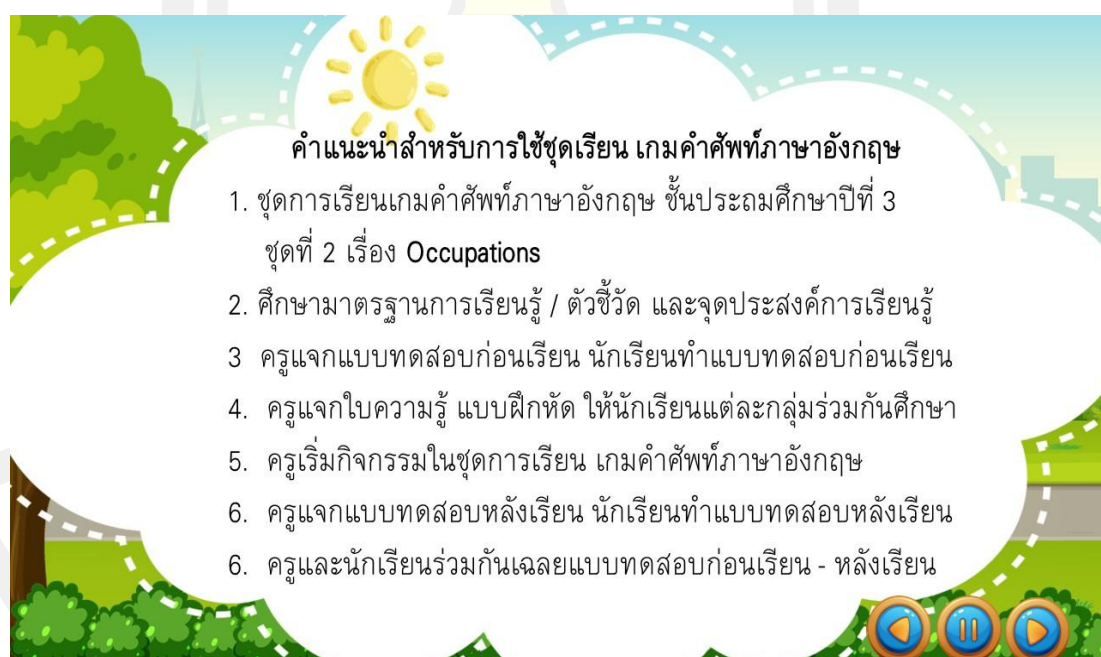
หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้าแรก ชุดที่ 2 Occupation



หน้า คำแนะนำสำหรับการใช้ชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้าแรก ชุดที่ 2 Occupation



หน้า Vocabulary



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



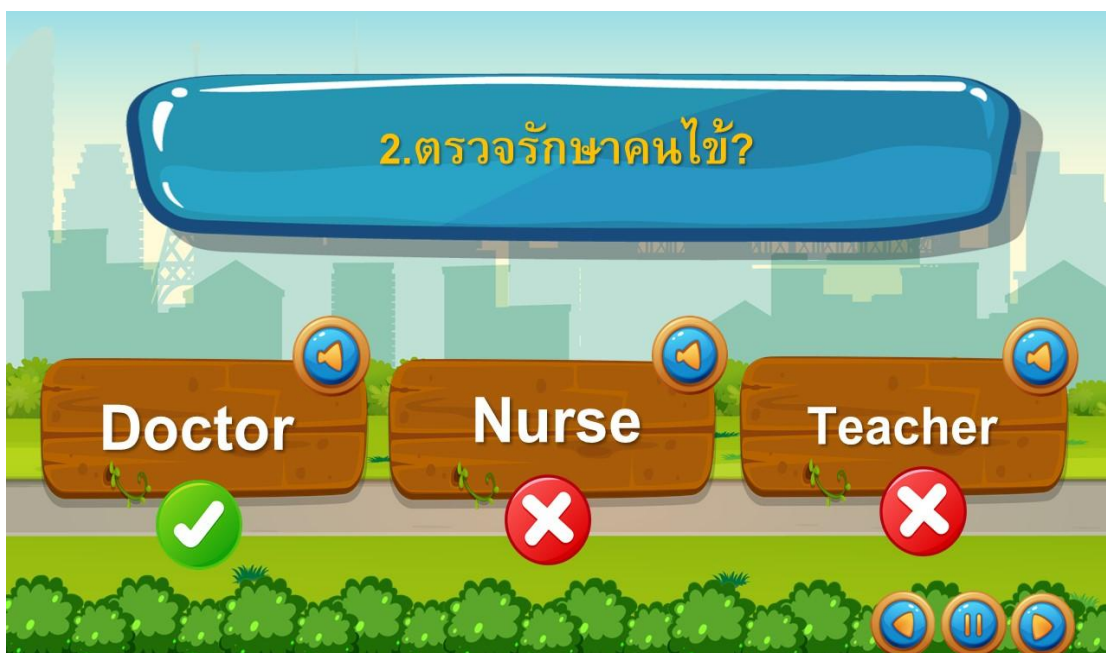
หน้าคำศัพท์ ชุดที่ 2 Occupation



หน้าแรก แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



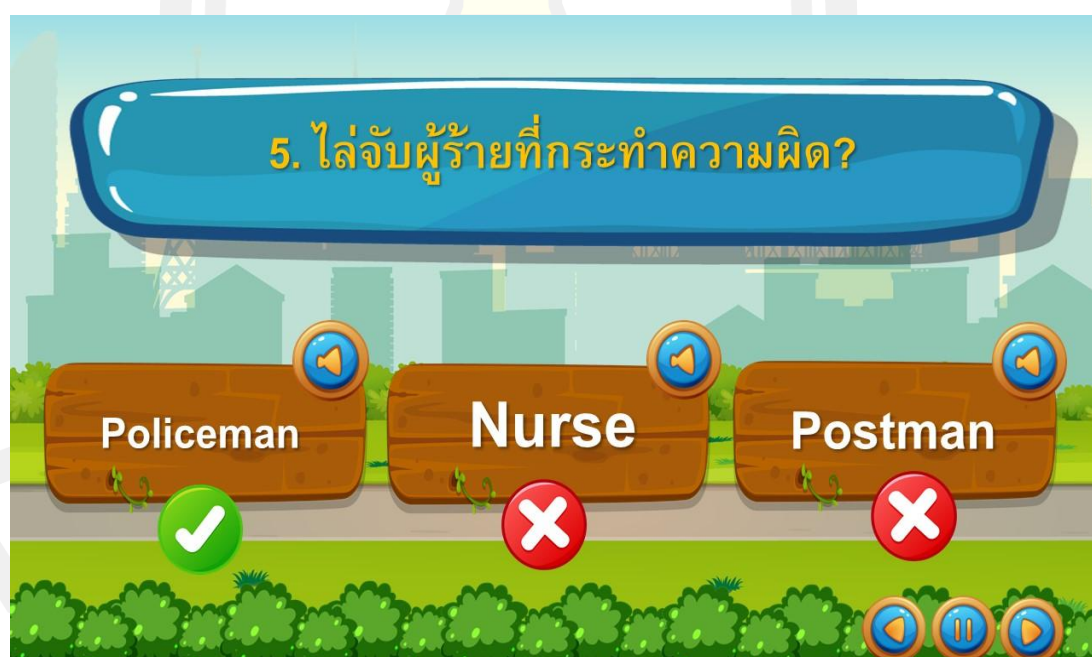
หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



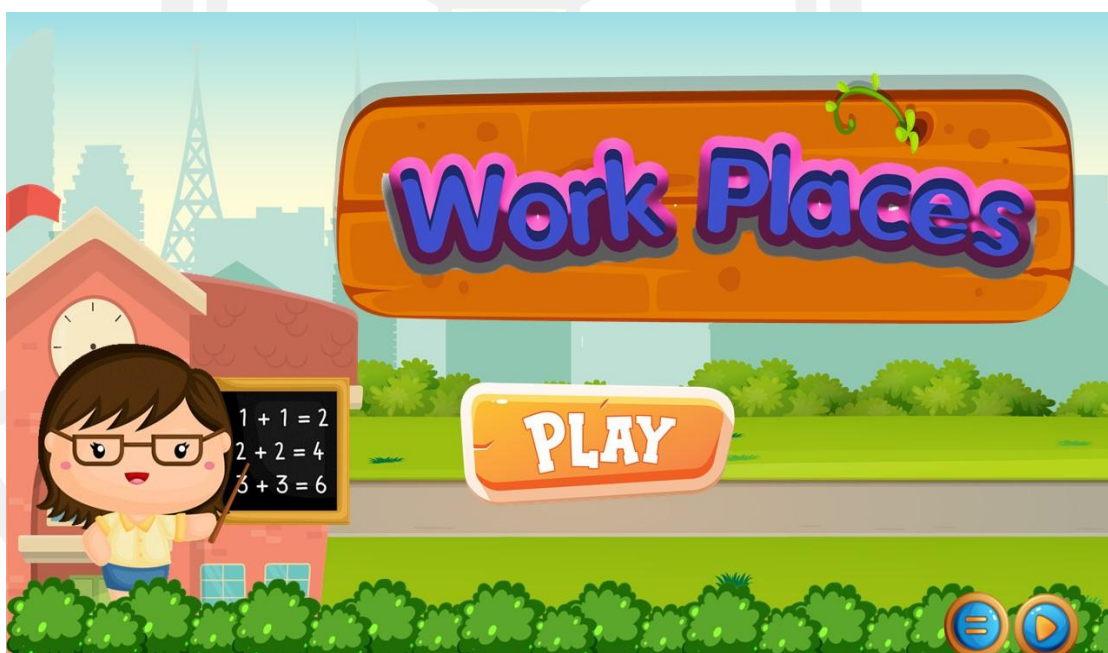
หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



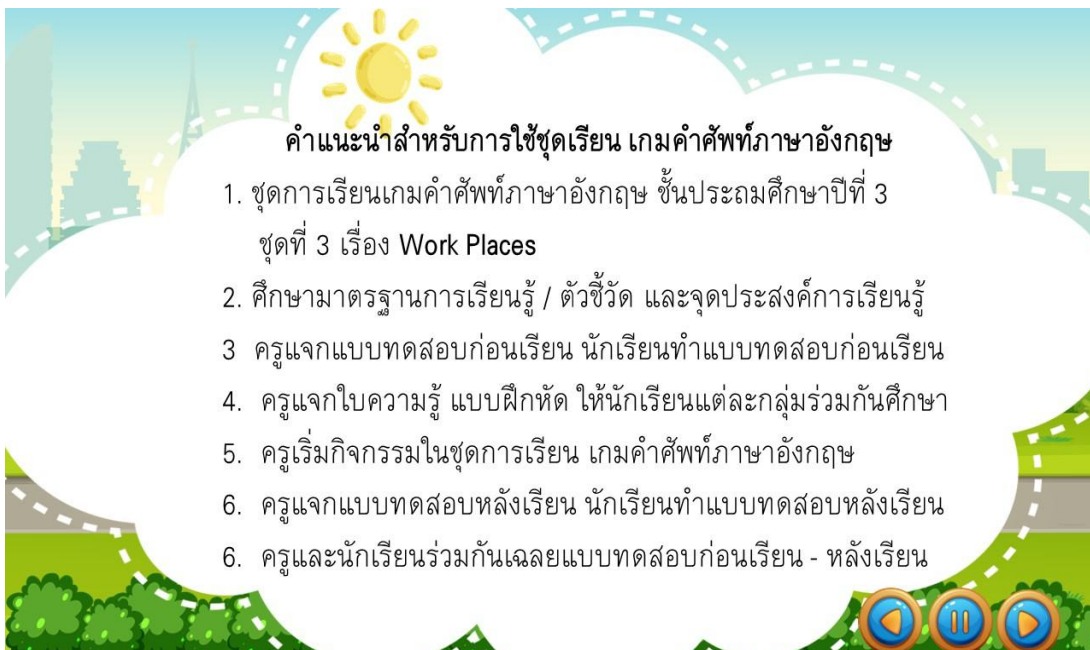
หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายปัญหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้าแรก ชุดที่ 3 Work places



คำแนะนำสำหรับการใช้ชุดเรียน เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ชุดการเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดที่ 3 เรื่อง Work Places
2. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้
3. ครูแจกแบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
4. ครูแจกใบความรู้ แบบฝึกหัด ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา
5. ครูเริ่มกิจกรรมในชุดการเรียน เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
6. ครูแจกแบบทดสอบหลังเรียน นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

Navigation icons: back, pause, forward.

หน้า คำแนะนำสำหรับการชุดการเรียน เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



Work Places

vocabulary **exercise**

sentence

Navigation icons: back, home, forward.

หน้าแรก ชุดที่ 3 Work places



หน้า Vocabulary



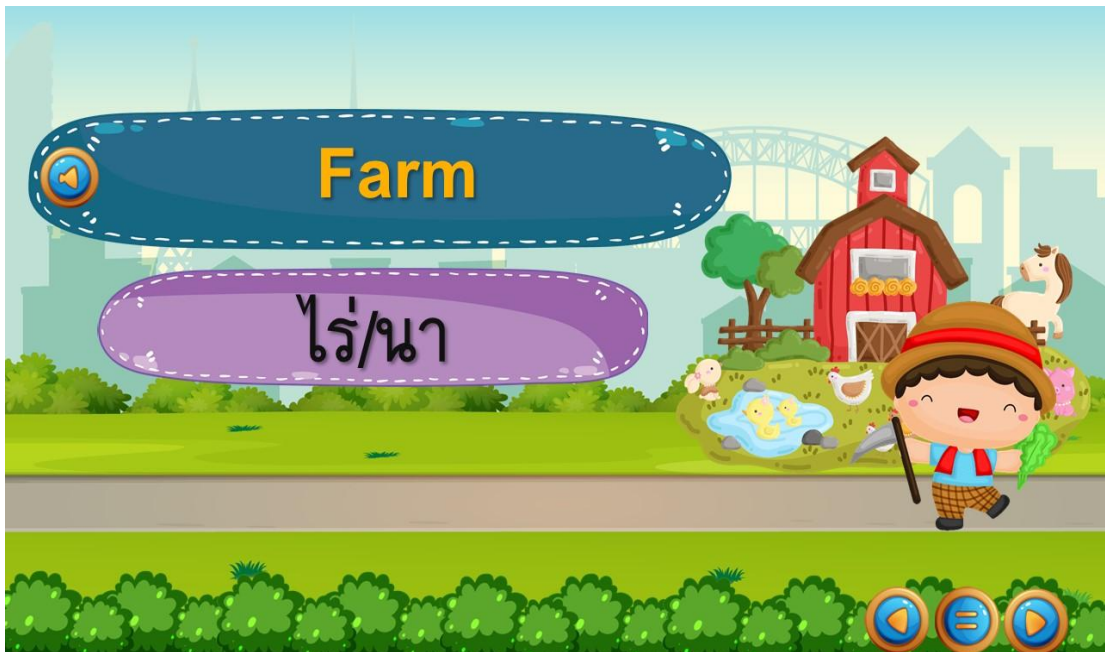
หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



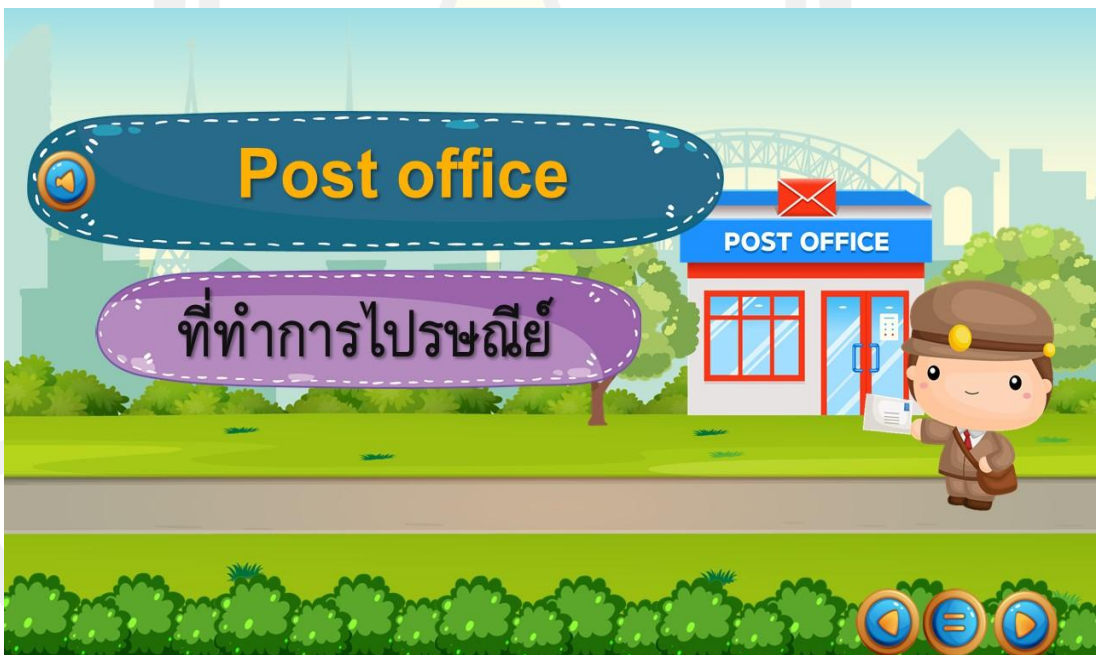
หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



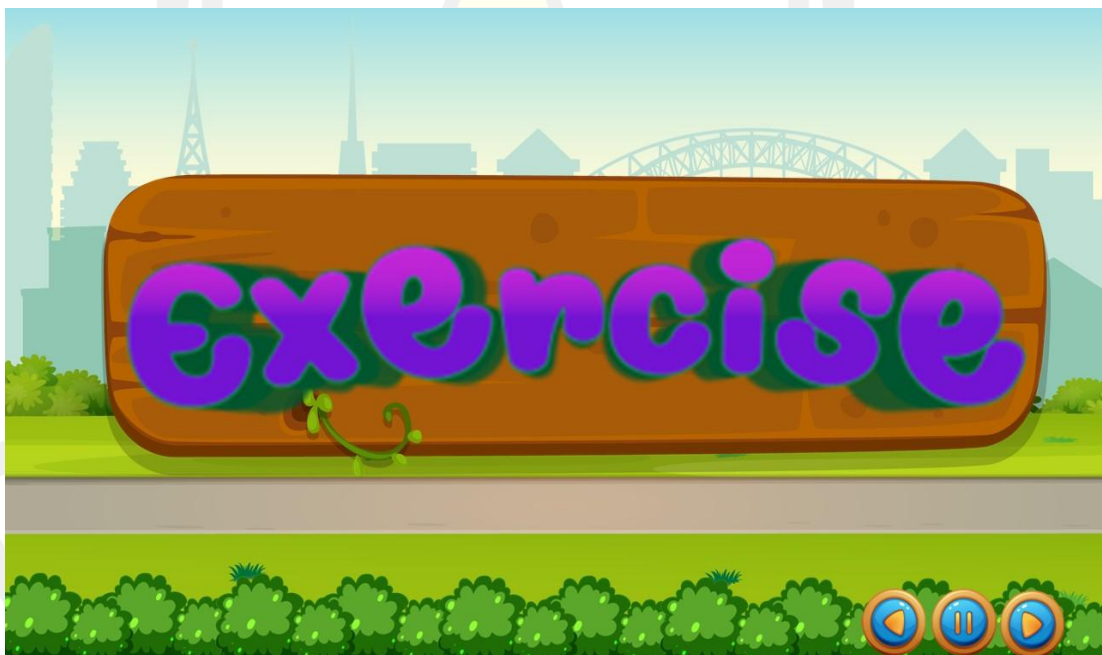
หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้า คำศัพท์ชุดที่ 3 Work places



หน้าแรก แบบฝึกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



เกมแขวนคอ (Hangman)

วิธีการเล่น

1. ครู (คนคิดคำ) กำหนดคำศัพท์ไว้หนึ่งคำ แล้วเว้นช่องว่างไว้
2. เด็ก ๆ แต่ละกลุ่ม ต้องพยายามเดาว่า มีตัวอักษรใดบ้างในคำนั้น
3. ถ้าเดาถูกให้ครูคลิกเมาส์ที่ตัวอักษรนั้น
4. ถ้าเดาถูกตัวอักษรนั้นจะเลื่อนลงมายังช่องว่างที่วางไว้
5. ในแต่ละครั้งที่สมาชิกในกลุ่มเดาผิด จะปรากฏตัวอักษรสีแดง และครูจะขีดเส้นหนึ่งเส้น

ซึ่งเป็นส่วนประกอบของภาพคนที่ถูกแขวนคอ (ดูภาพตัวอย่าง)

6. กลุ่มที่เดาคำนั้นได้จะเป็นผู้ชนะ (The winner) และเป็นกลุ่มที่ได้เล่นคำต่อไป

หน้า คำแนะนำวิธีการเล่นเกมแขวนคอ (Hangman)



สนามบิน

หน้า เกมทายอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



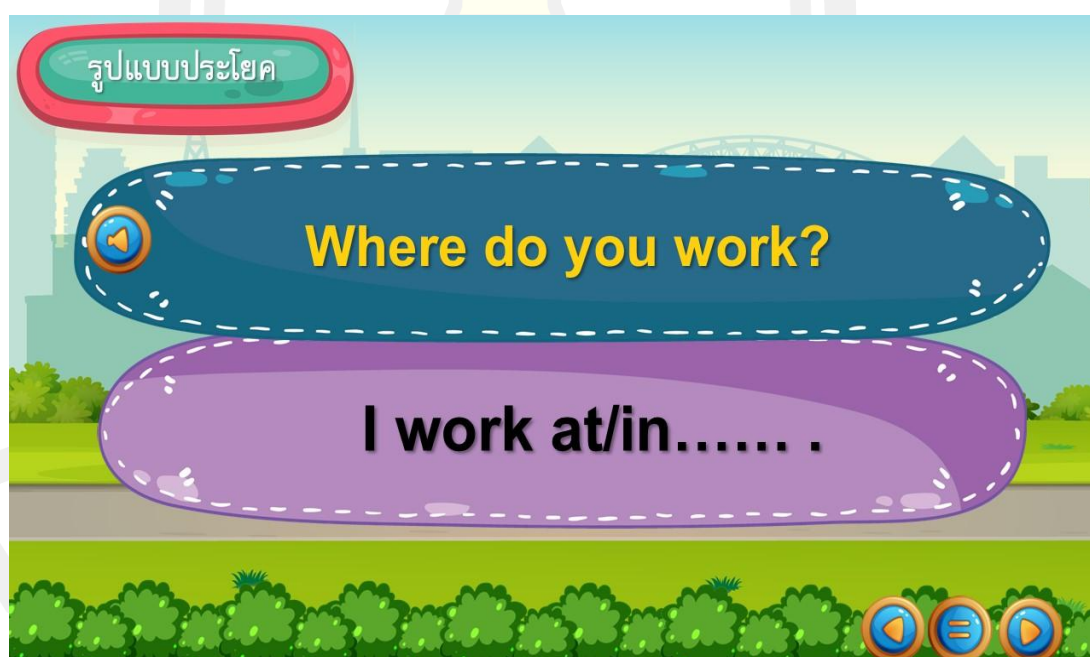
หน้า เกมทายอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า เกมทายอักษรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า ฝึกอ่านประโยคภาษาอังกฤษ



หน้า ฝึกอ่านประโยคภาษาอังกฤษ



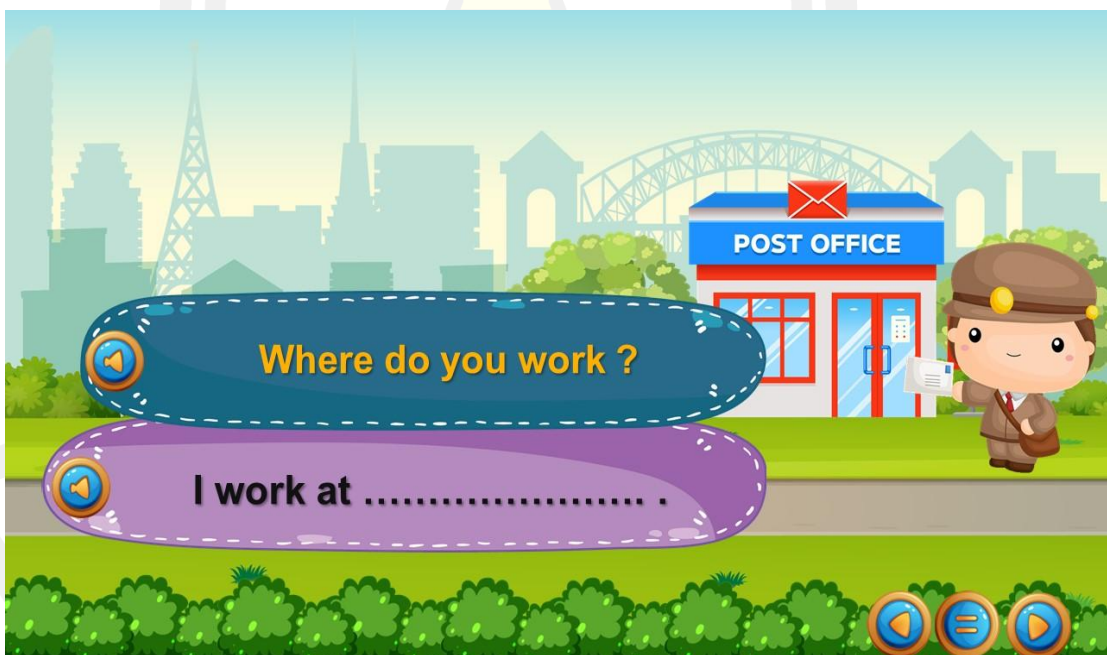
หน้า ฝึกอ่านประโยค ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า ฝึกอ่านประโยค ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า ฝึกอ่านประโยค ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



หน้า ฝึกอ่านประโยค ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวอภิญญา บุญหล้า
วันเกิด	วันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2536
สถานที่เกิด	อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 87 หมู่ที่ 23 อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44150
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านวังปลาโด อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44130
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2545 ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2550 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2555 ปริญญาการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2565 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน บุญจิต ชีวะ