

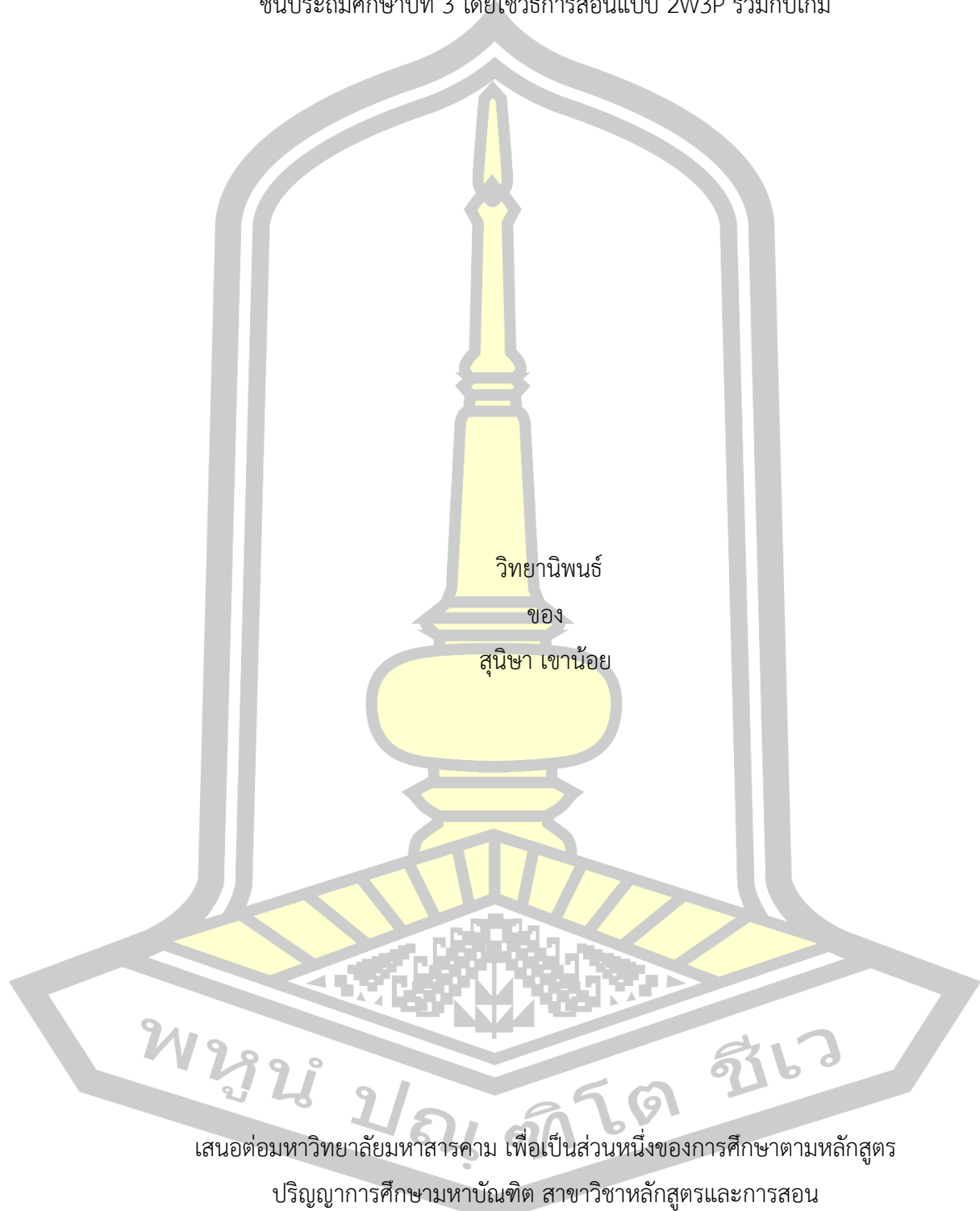
การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

วิทยานิพนธ์  
ของ  
สุนิษา เขาน้อย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
กันยายน 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม



เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

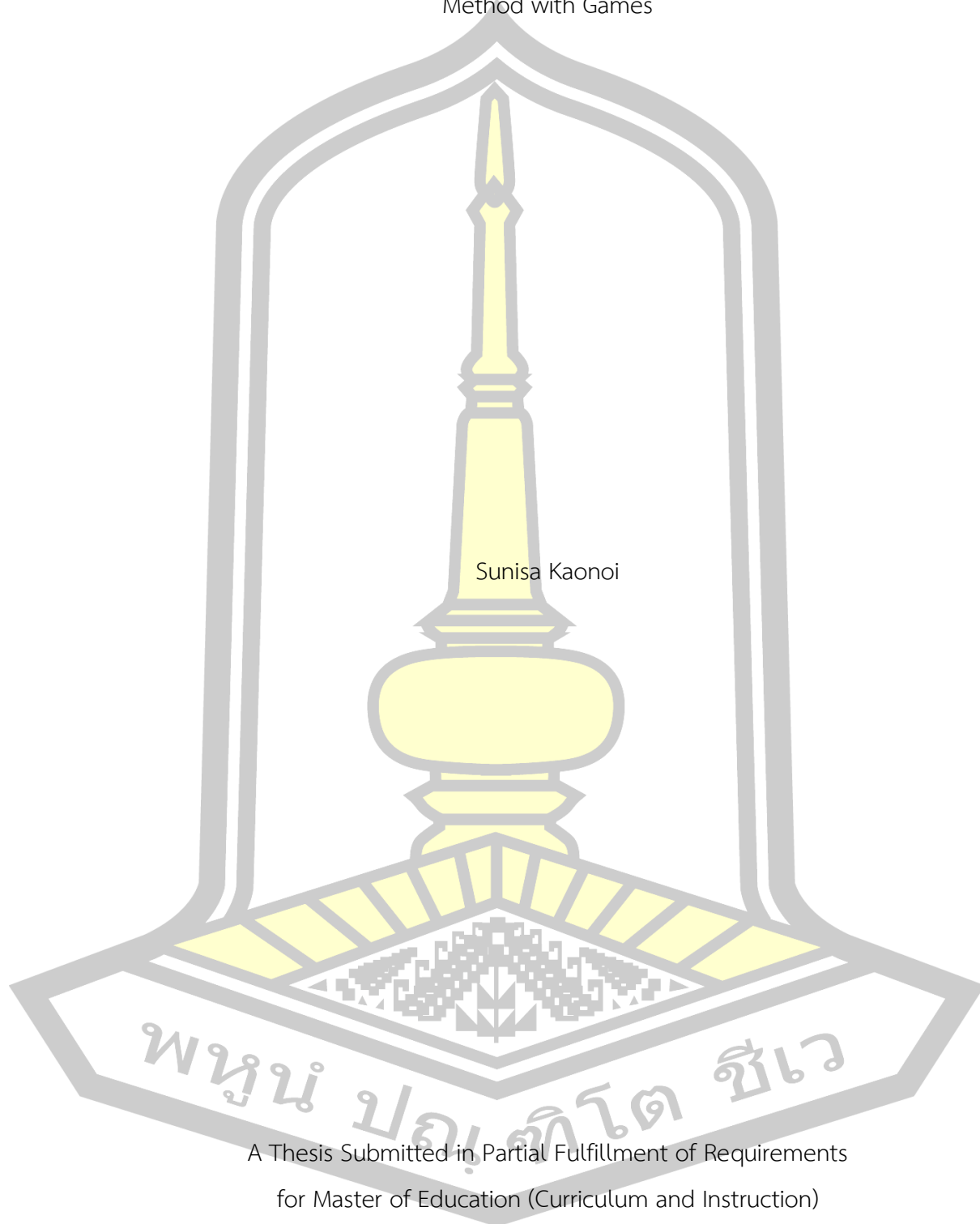
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

กันยายน 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of English Learning Activities of 3rd Grade Students by using 2W3P  
Method with Games

Sunisa Kaonoi



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

September 2025

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวสุนิษา เขาน้อย  
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. มานิตย์ อาชานอก )

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. วิทยา วรพันธุ์ )

กรรมการ

(ผศ. ดร. กันยารัตน์ สอนสุภาพ )

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รศ. ดร. วนิตา ผาระนัต )

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง )

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(ผศ. ดร. พลเดช เขาวรัตน์ )

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

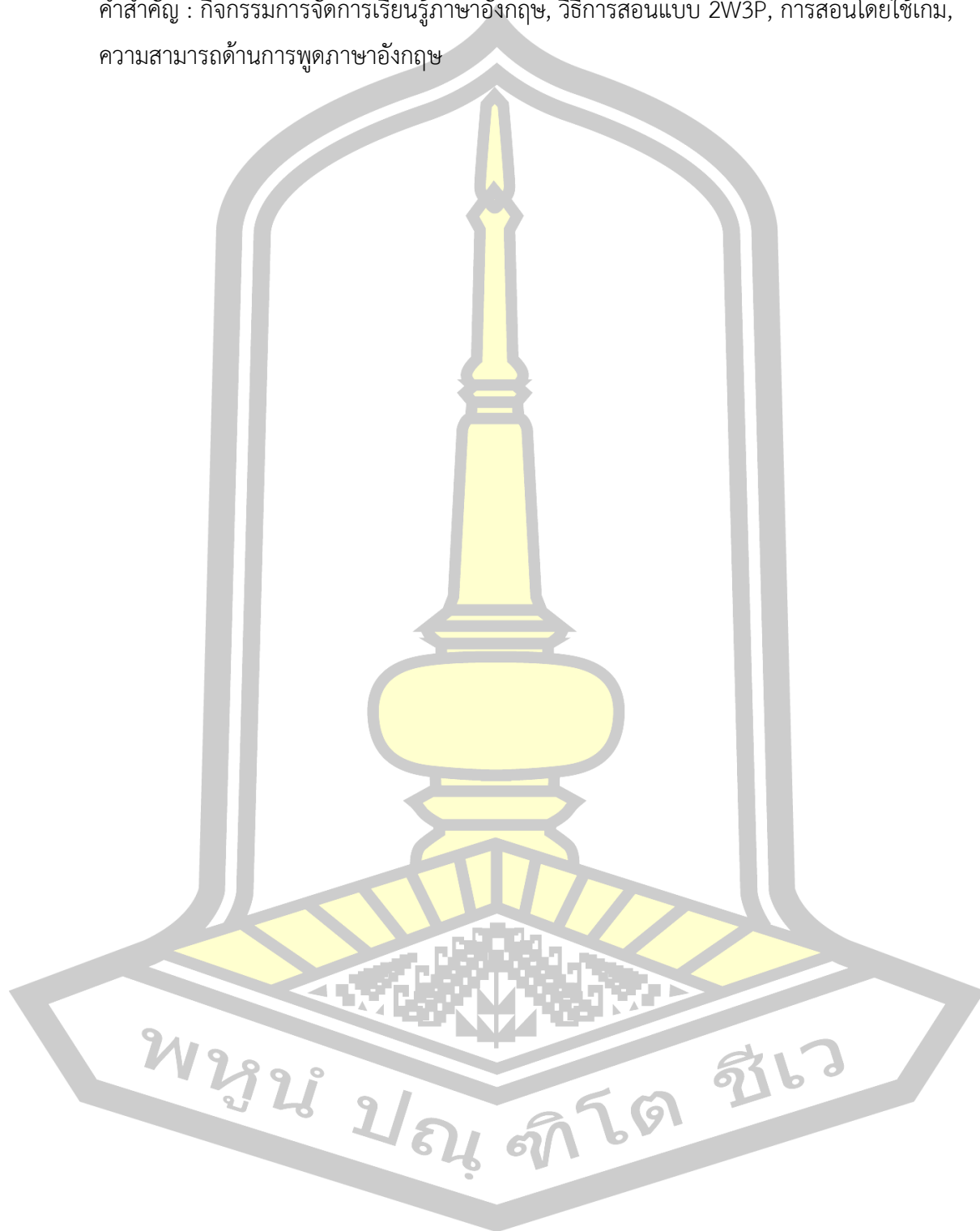
|                  |                                                                                                                     |            |                   |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------|
| ชื่อเรื่อง       | การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน<br>ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม |            |                   |
| ผู้วิจัย         | สุนิษา เขาน้อย                                                                                                      |            |                   |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยา วรพันธุ์                                                                               |            |                   |
| ปริญญา           | การศึกษามหาบัณฑิต                                                                                                   | สาขาวิชา   | หลักสูตรและการสอน |
| มหาวิทยาลัย      | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม                                                                                                | ปีที่พิมพ์ | 2568              |

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนา กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) กำหนดเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภณโณประชาสรรค์ อำเภอร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และแบบทดสอบสถิติสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test for One Sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.94/84.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.43$  , $S.D.=0.61$ )

คำสำคัญ : กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, วิธีการสอนแบบ 2W3P, การสอนโดยใช้เกม, ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ



|                   |                                                                                                      |              |                            |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------|
| <b>TITLE</b>      | The Development of English Learning Activities of 3rd Grade Students by using 2W3P Method with Games |              |                            |
| <b>AUTHOR</b>     | Sunisa Kaonoi                                                                                        |              |                            |
| <b>ADVISORS</b>   | Assistant Professor Wittaya Worapun                                                                  |              |                            |
| <b>DEGREE</b>     | Master of Education                                                                                  | <b>MAJOR</b> | Curriculum and Instruction |
| <b>UNIVERSITY</b> | Maharakham University                                                                                | <b>YEAR</b>  | 2025                       |

### ABSTRACT

This research aims to 1) Develop English learning activities for third-grade students by using the 2W3P teaching method combined with effective games ( $E_1/E_2$ ), with a performance criteria of 80/80; 2) Compare the speaking abilities in English of third-grade students with the standard percentage of 80; 3) Compare the academic achievement of third-grade students with the standard percentage of 80; and 4) Study the satisfaction towards the English learning activities using the 2W3P teaching method combined with games. The target group for this research consists of 26 third-grade students studying in the 2023 academic year at Sophano Prachasan School, Mueang Roi Et District, Roi Et Province, under the Roi Et Educational Service Area Office 1. The research instruments include a lesson plan for learning activities using the 2W3P teaching method combined with games, speaking ability assessment tests, academic achievement assessment tests in English, and a satisfaction questionnaire. The statistics used are mean, standard deviation, percentage, and hypothesis testing using a one-sample t-test.

The research findings indicate that 1) The set of English learning activities for third-grade students using the 2W3P teaching method combined with games has an efficiency ( $E_1/E_2$ ) of 84.94/84.38, meeting the specified criteria; 2) The speaking ability in English of third-grade students has an average score of 87.23, which is significantly higher than the standard percentage of 80 at the .05 level; 3) The

academic achievement of third-grade students has an average score of 81.54, which is significantly higher than the standard percentage of 80 at the .05 level; and 4) The overall satisfaction towards the English learning activities using the 2W3P teaching method combined with games is at a high level ( $X = 4.43$ , S.D. = 0.61).

Keyword : The Development of English Learning Activities, 2W3P Method of teaching, Method of teaching by using games, The speaking ability in English



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาษานอก ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ สอนสุภาพ กรรมการสอบ และรองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ผาระนัด กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือตลอดจนตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ประจำสาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ประสิทธิ์ประสาทให้ความรู้ประสบการณ์และแนะนำแนวทางในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณ ดร.สุทัศน์ สังคะพันธุ์, นางรัชตา วิเชียรศรี นางทัชชกร มูลศรี, นางสาวจุไรรัตน์ เจริญบุตร และนางสาวชฎาพร ยางเงิน ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะงานวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนโสภณประชาสรรค์ ตลอดจนคณะคุณครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้การศึกษาอบรมสั่งสอนส่งผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาและก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

สุนิษา เขาน้อย

พูน ปณ จิตโต ชีเว

## สารบัญ

|                                                                                                               | หน้า |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย.....                                                                                          | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....                                                                                       | ฉ    |
| กิตติกรรมประกาศ.....                                                                                          | ช    |
| สารบัญ.....                                                                                                   | ฌ    |
| สารบัญตาราง.....                                                                                              | ฉ    |
| สารบัญภาพประกอบ.....                                                                                          | ฐ    |
| บทที่ 1 บทนำ.....                                                                                             | 1    |
| ภูมิหลัง.....                                                                                                 | 1    |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....                                                                                  | 3    |
| สมมติฐานการวิจัย.....                                                                                         | 4    |
| ขอบเขตของการวิจัย.....                                                                                        | 4    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                                                                          | 5    |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                                                                   | 10   |
| หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ<br>พุทธศักราช 2551..... | 10   |
| การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P.....                                                                | 15   |
| การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....                                                                               | 18   |
| การหาประสิทธิภาพ.....                                                                                         | 28   |
| ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ.....                                                                           | 33   |
| ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ.....                                                                          | 46   |
| ความพึงพอใจ.....                                                                                              | 62   |

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                     | 66  |
| งานวิจัยในประเทศ.....                          | 66  |
| งานวิจัยต่างประเทศ.....                        | 69  |
| กรอบแนวคิดการวิจัย.....                        | 71  |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....                | 73  |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                   | 73  |
| เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....     | 73  |
| การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....          | 74  |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                       | 94  |
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....                        | 95  |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....           | 95  |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....              | 100 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....       | 100 |
| ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... | 100 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                      | 101 |
| บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....    | 109 |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....                   | 109 |
| สรุปผลการวิจัย.....                            | 109 |
| อภิปรายผล.....                                 | 110 |
| ข้อเสนอแนะ.....                                | 115 |
| บรรณานุกรม.....                                | 117 |
| ประวัติผู้เขียน.....                           | 194 |

## สารบัญตาราง

หน้า

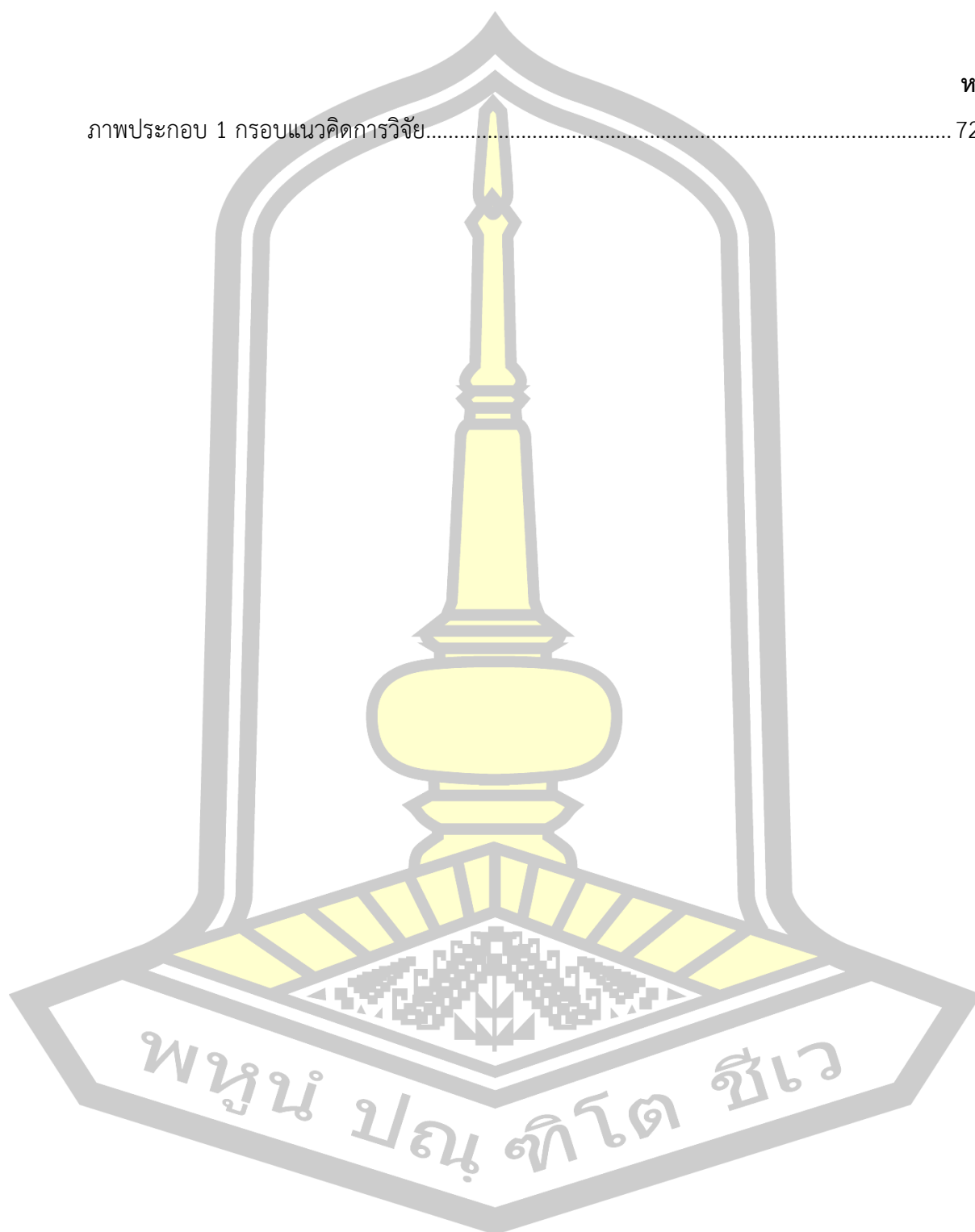
|                                                                                                                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ตาราง 1 การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ เกม และ<br>จำนวนชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....                                                | 75  |
| ตาราง 2 การสร้างแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ .....                                                                                                                                  | 83  |
| ตาราง 3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ.....                                                                                                                             | 87  |
| ตาราง 4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม.....                                         | 93  |
| ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการหรือการวัดผลระหว่างเรียนตามเกณฑ์ 80<br>(E <sub>1</sub> ).....                                                                                | 101 |
| ตาราง 6 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือการวัดผลหลังเรียนตามเกณฑ์ 80 (E <sub>2</sub> ) .....                                                                                                       | 102 |
| ตาราง 7 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้<br>ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม.....           | 103 |
| ตาราง 8 การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียน.....                                                                                                           | 104 |
| ตาราง 9 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการ<br>เรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม<br>..... | 106 |
| ตาราง 10 คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้<br>ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม.....                                          | 107 |
| ตาราง 11 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้... 157               | 157 |
| ตาราง 12 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1) .....                 | 159 |
| ตาราง 13 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2) .....                 | 161 |

|                                                                                                                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ตาราง 14 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3) .....                | 163 |
| ตาราง 15 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4) .....                | 165 |
| ตาราง 16 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5) .....                | 167 |
| ตาราง 17 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6) .....                | 169 |
| ตาราง 18 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือการวัดผลระหว่างเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_1$ ) .....                                                                                                        | 171 |
| ตาราง 19 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือการวัดผลหลังเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_2$ ) .....                                                                                                             | 172 |
| ตาราง 20 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น<br>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม .....                                    | 173 |
| ตาราง 21 ตารางผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบวัด .....                                                                                                       | 173 |
| ตาราง 22 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด<br>ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ .....                                                                     | 173 |
| ตาราง 23 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3<br>ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม .....                        | 174 |
| ตาราง 24 ผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ของแบบทดสอบ .....                                                                                                         | 175 |
| ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบ .....                                                                                                          | 176 |
| ตาราง 26 ผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ<br>กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P<br>ร่วมกับเกม ..... | 177 |

## สารบัญภาพประกอบ

หน้า

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย..... | 72 |
|-------------------------------------|----|



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

ในยุคศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลกในฐานะภาษาสากล เพราะผู้คนนิยมใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ติดต่อพบปะหรือดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจ ตลอดจนความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อคมนาคม (สุมนทนา อธิภาศิริ, 2559) กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดแผนพัฒนาการศึกษาให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องได้รับการเรียนรู้และมีการกำหนดมาตรฐานตัวชี้วัดความรู้ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนที่ผ่านการศึกษาระดับพื้นฐานต้องสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ และแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด และเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นถึงความรู้ความเข้าใจในภาษาอย่างชัดเจน สอดคล้องกับ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ที่กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญในโลกยุคปัจจุบันเพราะเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียงภาษาและท่าทางเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกความคิดและความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟังเป็นกระบวนการที่ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ตายตัว ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดนั้นครูผู้สอนจะต้องรู้จักเลือกใช้เทคนิคใหม่ๆ ที่สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมและตอบสนองเพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับได้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (เสาวภา ฉายะบุระกุล, 2547)

แต่การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายเท่าที่ควร โดยเฉพาะในด้านความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนขาดความคล่องแคล่วในการพูด ทั้งนี้อาจเนื่องจากการขาดความรู้ขั้นพื้นฐานในการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เท่าที่ควร สอดคล้องกับความเห็นของ (เออร์, 1996; บรรณ, 1994) ที่กล่าวว่าสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนที่เรียนภาษาที่สองไม่สำเร็จนั้นคือผู้เรียนเกิดความกังวลถึงการพูดผิด เรียบเรียงประโยคไม่ถูก ไม่รู้จะพูดอะไรหรืออย่างไร และในปี ค.ศ.2017 สถาบันสอนภาษาอังกฤษระดับโลกเปิดเผยรายงานดัชนีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษประจำปี 2017 โดยสำรวจ

ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของประชากรใน 80 ประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักและแบ่งผลการจัดอันดับออกเป็น 5 กลุ่มประเทศ คือ กลุ่มที่มีทักษะภาษาอังกฤษสูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมากซึ่งพบว่าไทยติดอันดับที่ 53 หรืออยู่ในกลุ่มประเทศที่ทักษะภาษาอังกฤษต่ำโดยมีคะแนนน้อยกว่าบังกลาเทศ ปากีสถานและคิวบา (สลิสา ยุคตะนันท์, 2560)

เนื่องจากโรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาดมีนโยบายที่ต้องการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษในระดับที่ดีมาก สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารโต้ตอบได้และมีความเข้าใจถึงแก่นข้อมูลที่ใช้ในการสื่อสาร และมีจุดมุ่งหวังในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนที่ได้กำหนดไว้ว่า นักเรียนต้องได้คะแนนเฉลี่ยที่ร้อยละ 80 ขึ้นไป ถึงจะถือว่าประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยซึ่งเคยเป็นครูผู้ฝึกสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโสภณประชาสรรค์ พบว่าคะแนนความสามารถทั้ง 4 ด้านประกอบได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเฉลี่ยร้อยละ 63.10 (โรงเรียนโสภณประชาสรรค์, 2565) ซึ่งมีคะแนนต่ำที่สุดจากทั้ง 4 ด้าน และเมื่อตรวจสอบผลการประเมินโดยศึกษาพฤติกรรมการพูดสื่อสารโต้ตอบของนักเรียนในคาบเรียนภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียงเป็นอย่างมาก ทำให้ไม่เข้าใจคำพูดได้เลย มีการใช้ไวยากรณ์ผิด เรียงลำดับคำไม่ถูกต้อง ไม่มีความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ มีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานาน ทำให้ไม่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ ซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจจะเกิดมาจากรูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่ได้มีการฝึกการพูดเท่าที่ควร และจากการสำรวจความรู้สึกรักพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพบว่า นักเรียนทั้งหมด 26 คน มีเพียง 12 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 46.15 เท่านั้นที่ตอบว่าภาษาอังกฤษสนุก และชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นอกนั้นส่วนใหญ่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และบอกว่าภาษาอังกฤษยาก ดังนั้น เมื่อครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการพูดโต้ตอบสื่อสาร นักเรียนจึงไม่ค่อยตอบสนอง และทำกิจกรรมเหมือนถูกบังคับให้ทำ และไม่พยายามที่จะร่วมกิจกรรมทางการเรียนการสอนภาษา ทั้งนี้อาจเกิดจากครูผู้สอนใช้กิจกรรมไม่เหมาะสมกิจกรรมซ้ำซาก เน้นทักษะการอ่าน การเขียน และการท่องจำคำศัพท์มากเกินไป จึงทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าวิธีการสอนแบบ 2W3P เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีกระบวนการสอนที่เน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามธรรมชาติ โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึกภาษา (Practice) ขั้นการใช้ภาษา (Production) และขั้นสรุป (Wrap up) (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) จากการศึกษางานวิจัย พบว่า สรลนุช กอบพิมาย (2562) ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอน 2W3P กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียน และ ณัฐพร พรหมวัง (2562) พบว่าการใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ ช่วยพัฒนาความสามารถในการฟังและพูด เจตคติ และความมั่นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้อย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนั้น การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษยังเป็นกลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนานและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และฝึกใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ งานวิจัยของ กรองกาญจน์ มูลโธสง (2563) พบว่าการใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมในหน่วยการ เรียนรู้ Food and Drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เช่นเดียวกับ อรุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2563) ที่ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการ สื่อสาร พบว่าผู้เรียนมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์และมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ เกมเปิดแผ่นป้าย, เกมบิงโก (Bingo Game) และ เกมส่งลูกบอล (Pass the ball) ในขั้นฝึกภาษา (Practice) ของวิธีการสอนแบบ 2W3P เนื่องจากทั้ง 3 เกมมีลักษณะการเล่นที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริง และมีโอกาสฝึกและพัฒนาความสามารถด้านการพูดอย่างต่อเนื่อง เกมเปิดแผ่นป้ายช่วยพัฒนา ความสามารถในการจดจำคำศัพท์และประโยค เกมบิงโกช่วยส่งเสริมการฟังและพูดเพื่อตอบสนอง อย่างรวดเร็ว และเกมส่งลูกบอลช่วยฝึกการสื่อสารแบบโต้ตอบและเพิ่มความมั่นใจในการพูด ทำให้ ผู้เรียนเกิดความสุข ลดความกังวล และกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

จากสภาพปัญหาและข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับ เกม เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษให้ เป็นไปตามจุดมุ่งหวังของโรงเรียนในเครือข่ายเมืองโพธิ์ศรีสะอาด และเป็นแนวทางในการพัฒนาการ เรียนการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) กำหนดเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
  - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 เครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 11 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 103 คน
  - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
  - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม
  - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
    - 2.2.1 ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ
    - 2.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
    - 2.2.3 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาจากบทเรียนในหนังสือ New Aha 3 ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ 13101 โดยวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน 1.1 ป 3/4

มาตรฐาน 1.2 ป 3/1 ป 3/4 ป 3/5

มาตรฐาน 1.3 ป 3/1

สาระที่ 1 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน 2.1 ป 3/1 ป 3/3

รวมทั้งสิ้น 7 ตัวชี้วัด จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนที่ 1 เรื่อง My new English teacher.

แผนที่ 2 เรื่อง Are you a student?

แผนที่ 3 เรื่อง Let's go to Jack's farm.

แผนที่ 4 เรื่อง I'm hungry.

แผนที่ 5 เรื่อง What about Lisa?

แผนที่ 6 เรื่อง Do you want new clothes?

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสอนแบบ 2W3P หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษที่มีทั้งหมด 5 ขั้นตอนหลัก คือ

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน โดยครูผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน แล้วใช้คลิปวิดีโอ เพลง หรือการถาม-ตอบ เพื่อทบทวนและตรวจสอบความรู้เดิมและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนต่อไป รวมถึงแจ้งจุดประสงค์ของการเรียน
2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นที่ครูเป็นผู้นำเสนอบทเรียน เป็นการทบทวนความรู้เดิมหรือคำศัพท์เดิม และสอนคำศัพท์ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ ซึ่งครูจะต้องอธิบายความหมายของคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำไปสร้างประโยคในการพูดสนทนาภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์ที่เน้นความถูกต้องของภาษา
3. ขั้นฝึกภาษา (Practice) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้

มาฝึกปฏิบัติการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ โดยครูผู้สอนจะนำเกมเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรม เพื่อให้  
เกิดความคล่องแคล่วทางภาษา ตามรูปแบบและความถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์และการเรียนรู้  
คำศัพท์จากบทสนทนา

4. **ขั้นการใช้ภาษา (Production)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้โดย  
การถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนมาและเป็นการฝึกภาษาเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้เรียนจับคู่เพื่อ  
เลือกใช้คำศัพท์ในเนื้อหาของบทสนทนาและฝึกปฏิบัติพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังจากนั้น  
ผู้เรียนทุกคนทำแบบฝึกหัดเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

5. **ขั้นสรุป (Wrap up)** เป็นขั้นที่ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาทั้งหมดตั้งแต่  
ต้นคาบ ทั้งคำศัพท์และประโยคที่ถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์

**2. เกม** หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความ  
สนุกสนานพร้อมกับช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน เกมจะประกอบไปด้วย  
ผู้เล่น กฎเกณฑ์และกติกา คุณสมบัติที่ดีของเกมต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้คือช่วยให้เข้าใจ จดจำ  
บทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ในการวิจัยครั้งนี้มี  
การนำเกมมาใช้ทั้งหมด 3 เกม คือ

1. **เกมบิงโก (Bingo Game)** หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผ่นบิงโกที่มีช่อง  
ตารางบรรจุคำศัพท์หรือรูปภาพตามบทเรียน ผู้สอนจะสุ่มเรียกคำศัพท์หรือนำเสนอรูปภาพเพื่อให้  
ผู้เรียนทำเครื่องหมาย x บนบัตรภาพ ซึ่งผู้เรียนต้องนำคำศัพท์นั้นไปสร้างและพูดเป็นประโยคที่  
สมบูรณ์ก่อนที่จะขีด x ได้ นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทั่วคำศัพท์ได้เรียงกัน ตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็น  
บนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” ถึงจะเป็นผู้ชนะ กิจกรรมนี้  
ส่งเสริมการฟัง การจำคำศัพท์ และการออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างแม่นยำและรวดเร็ว

2. **เกมเปิดแผ่นป้าย** หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บัตรคำหรือรูปภาพซ่อนอยู่  
ผู้เรียนจะสลับกันเลือกเปิดแผ่นป้ายและออกเสียงหรือใช้คำศัพท์นั้นในการสร้างประโยคภาษาอังกฤษ  
เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ ความเข้าใจ และการพูดในบริบทบทเรียน

3. **เกมส่งลูกบอล (Pass the Ball)** หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนส่งลูกบอลกันไปตาม  
จังหวะเพลงหรือคำสั่ง เมื่อเพลงหยุด ผู้ที่ถือบอลจะต้องตอบคำถามหรือพูดประโยคภาษาอังกฤษที่  
เกี่ยวข้องกับบทเรียน กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างรวดเร็ว การสื่อสารแบบโต้ตอบ และ  
เพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

**3. การสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม** หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่  
ประยุกต์ใช้กระบวนการสอนแบบ 2W3P ซึ่งประกอบด้วยขั้น Warm up, Presentation, Practice,  
Production และ Wrap up โดยผสมการใช้เกมเป็นสื่อและกิจกรรมหลัก เพื่อกระตุ้นความสนใจ  
ของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม เน้นให้ผู้เรียน

ฝึกความสามารถทางภาษาอย่างเป็นธรรมชาติผ่านการปฏิบัติจริงและการโต้ตอบในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ในการวิจัยนี้ ได้ใช้เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games) จำนวน 3 ประเภท ได้แก่ เกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่งลูกบอล (Pass the Ball) ในขั้นที่ 3 ของกระบวนการสอน (Practice) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้โครงสร้างภาษาในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดได้แม่นยำ และความเร็วในการคิดตอบ อันนำไปสู่ความคล่องแคล่วและความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น โดยมีวิธีการดังนี้

เกมบิงโก มีวิธีการเล่น คือเริ่มต้นด้วยการที่ครูแจกตารางคำศัพท์ให้กับนักเรียนคนละหนึ่งแผ่นหรือหนึ่งคู่ต่อหนึ่งแผ่น จากนั้นครูทบทวนคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยใช้บัตรคำศัพท์หรือบัตรภาพเป็นสื่อช่วย นักเรียนจะเขียนคำศัพท์ที่ได้รับการทบทวนลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยแต่ละช่องไม่ซ้ำกัน โดยครูจะกำหนดเวลาประมาณ 10 นาที พร้อมทั้งเน้นย้ำให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง เมื่อเขียนเสร็จ ครูจะสุ่มจับบัตรภาพคำศัพท์ขึ้นมาใบละหนึ่งใบ นักเรียนทุกคนต้องนำคำศัพท์ที่เห็นพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ก่อนขีดเครื่องหมายกากบาท (x) ที่คำศัพท์ในตารางของตน นักเรียนคนใดที่ขีดเครื่องหมายกากบาทเรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยงมุม จะต้องร้อง “บิงโก” เพื่อแจ้งว่าเป็นผู้ชนะ จากนั้นนำกระดาษตารางมาให้ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และความครบถ้วนของแถวที่ขีดเครื่องหมาย หากทุกอย่างถูกต้อง ครูจะประกาศให้นักเรียนคนนั้นเป็นผู้ชนะ และหากมีเวลา สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ตามความเหมาะสม

เกมเปิดแผ่นป้าย ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมตามความเหมาะสม จากนั้นจะให้ตัวแทนแต่ละทีมเลือกแผ่นป้ายซึ่งมีคำศัพท์สำหรับเติมประโยคให้สมบูรณ์และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หลังแผ่นป้ายจะมีคะแนนซ่อนอยู่แตกต่างกัน ทีมที่เลือกแผ่นป้ายใดต้องพูดประโยคโดยใช้คำศัพท์ในแผ่นป้ายนั้นให้ถูกต้อง ครูจึงเปิดแผ่นป้ายเพื่อแสดงคะแนนที่ทีมได้รับ เมื่อเล่นครบทุกทีมหรือเปิดแผ่นป้ายครบแล้ว ครูจะสรุปคะแนนรวมและประกาศทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

เกมส่งลูกบอล (Pass the ball) เริ่มจากครูจะให้เด็ก ๆ นั่งล้อมเป็นวงกลม จากนั้นเปิดเพลงให้เด็ก ๆ ส่งต่อลูกบอลกันไปเรื่อย ๆ เมื่อเพลงหยุด เด็กที่ถือบอลอยู่ในมือจะต้องตอบคำถามหรือพูดเกี่ยวกับภาพที่ครูกำหนดไว้ หากเด็กไม่ตอบหรือไม่สามารถตอบได้ ให้พูดว่า “Pass” จากนั้นครูเปิดเพลงให้เด็กส่งต่อลูกบอลใหม่อีกครั้ง และถ้าต้องการเปลี่ยนทิศทางการส่งลูกบอล ครูจะส่งคำว่า “Change” เพื่อให้เด็กเปลี่ยนทิศทางการเล่นตามคำสั่ง

#### 4. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ

2W3P ร่วมกับเกม ตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ใช้สูตร  $E_1/E_2$  โดยที่

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำใบงาน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเครื่องมือวัด ดังนี้ 1. แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

**5. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ** หมายถึง ระดับคะแนนวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ที่ได้จากแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็น แบบวัดและประเมินภาคปฏิบัติแบบรายบุคคล โดยใช้วิธีการถาม-ตอบ ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีจำนวนคำถามทั้งสิ้น 8 ข้อ มีเกณฑ์การประเมินการให้คะแนนแบบรูปรีดด้านละ 5 คะแนน (Rubric Scale) โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา และความเข้าใจ รวมทั้งสิ้น 25 คะแนน

**6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ** หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่วัดความสามารถหรือผลสำเร็จของผู้เรียน เป็นมวลประสบการณ์ที่ผู้เรียนมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม สามารถวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ แบบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน มีเกณฑ์การให้คะแนนคือได้ 1 คะแนน เมื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน เมื่อเลือกคำตอบที่ผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 คำตอบ

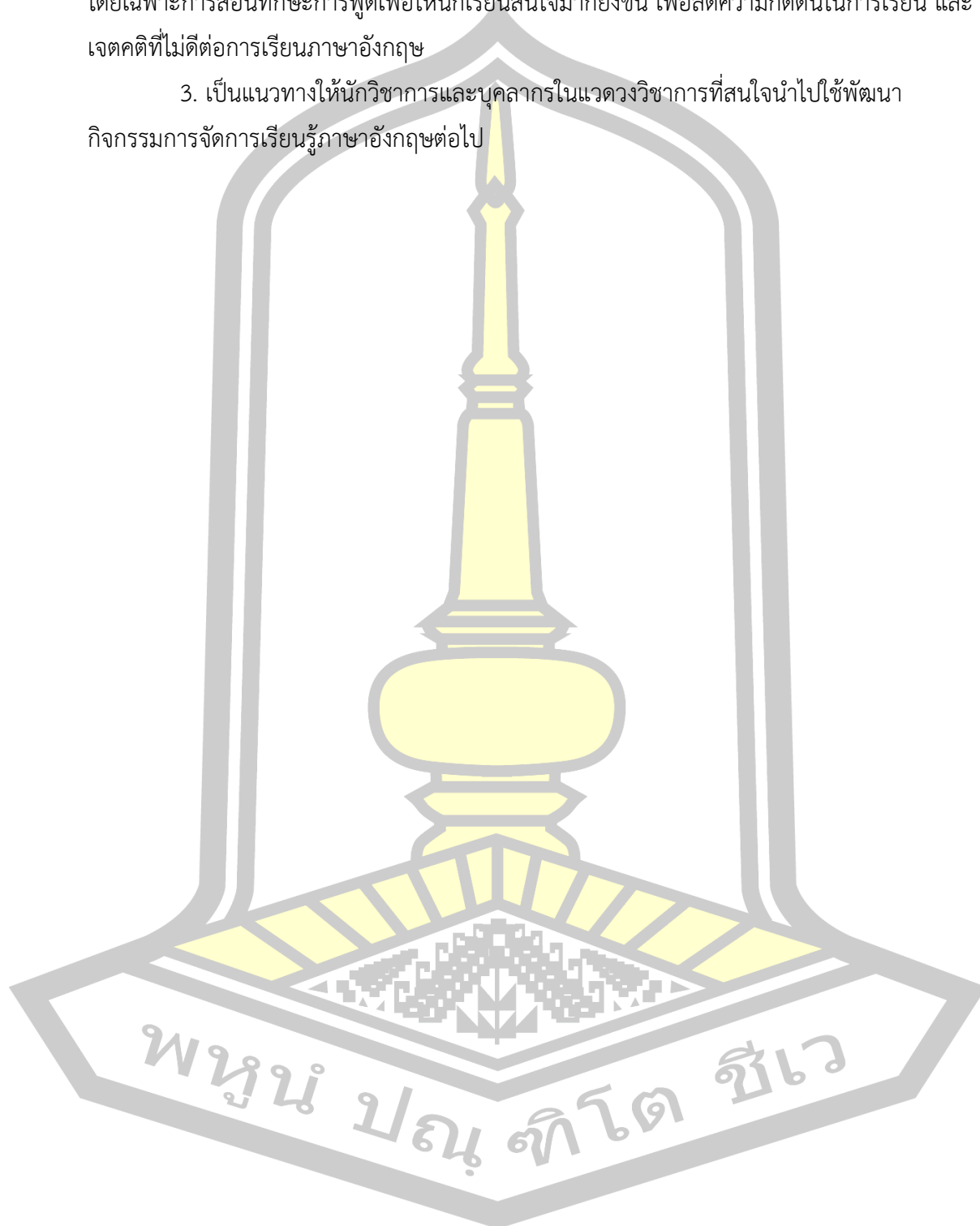
**7. ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดเชิงบวกหรือชื่นชอบต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูหรือผู้สนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ได้มีโอกาสเห็นเห็นแนวทางในการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

2. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการสอนทักษะการพูดเพื่อให้นักเรียนสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อลดความกดดันในการเรียน และ เจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

3. เป็นแนวทางให้นักวิชาการและบุคลากรในแวดวงวิชาการที่สนใจนำไปใช้พัฒนา กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษต่อไป



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P
3. การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
4. การหาประสิทธิภาพ
5. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
7. ความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

**หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551**

การศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคม โลกได้อย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษาความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน ห้องเรียน และนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลกเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม

### 1. คุณภาพผู้เรียน

#### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์และสิ่งของตามสิ่งที่ฟังหรืออ่าน
4. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อ และคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้เคียงตัว

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

10. ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้นักศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ดังนี้

## 2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระดับชั้น

### สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
  2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าใจจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
  3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
  4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
- มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน

### สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

### 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

### สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

### สาระที่ 4 ภาษาและความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษาชุมชนและสังคม

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

### 3. คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อ13101 เวลา 200 ชั่วโมง/ปีการศึกษา

เข้าใจคำสั่ง คำขอร้อง เรื่องสั้นๆ นิทานง่ายๆ ที่มีภาพประกอบ สนทนาด้วยภาษาง่ายๆ สั้นๆ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความต้องการและความรู้สึกของตนเอง ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลและสิ่งต่างๆ รอบตัว นำเสนอความคิดรวบยอดและความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูล ข้อเท็จจริง และข้อมูลต่างๆ ในกิจวัตรประจำวัน เข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย ในเรื่องเสียง สระ พยัญชนะ คำ วลี ประโยค และข้อความง่ายๆ เข้าใจคำ กลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ โดยออกเสียง สระ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ได้ถูกต้อง และเข้าใจรูปแบบพฤติกรรม ถ้อยคำ สำนวนง่ายๆ ที่ใช้ในการสื่อสารของเจ้าของภาษา รวมทั้ง ขนบธรรมเนียม ประเพณี เทศกาล งานฉลอง เห็นประโยชน์ในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม และแสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลินจากภาษาอังกฤษ

## ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4
- ต 1.2 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4, ป.3/5
- ต 1.3 ป.3/1
- ต 2.1 ป.3/1, ป.3/3
- ต 2.2 ป.3/1
- ต 3.1 ป.3/1
- ต 4.1 ป.3/1
- ต 4.2 ป.3/1

## รวม 16 ตัวชี้วัด

จากการศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลาง  
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยได้เลือกมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดมาออกแบบ  
กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

**สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร**

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดง  
ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป 3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง  
ความรู้สึก

ป 3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ป 3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ป 3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ  
ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่อง  
ต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ป 3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

**สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม**

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา  
และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ป 3/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

## การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P

ในการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับเอกสารที่จะนำมาใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

### 1. วิธีการสอนแบบ 2W3P

ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกมนั้น แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาวิธีการสอน 2W3P ซึ่งเป็นกระบวนการในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนแบบ 2W3P ดังนี้

#### ความหมายและรูปแบบของวิธีการสอน 2W3P

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายความหมายของวิธีการสอน 2W3P ดังนี้

วาริณี ไกรศรี (2563) กล่าวว่า การสอนโดยใช้รูปแบบของ 2W3P นวัตกรรมที่เป็นวิธีการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

W แรก มาจาก Warm up ครูจะต้องทำการกระตุ้น ทบทวน ปูพื้นความรู้ของนักเรียนให้พร้อมจะเรียนรู้ เป็นการเปิดใจของผู้เรียน เริ่มจากความรู้ที่เขาคุ้นเคย มีความรู้มาก่อน ทบทวนหรือเริ่มจากง่ายไปสู่ยาก

P1 มาจากคำว่า Presentation ครูจะต้องนำเสนอความรู้โดยเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม แล้วครูก็คอยสนับสนุน ส่งเสริมให้ความรู้นั้นได้มาตรฐาน

P2 มาจากคำว่า Practice ฝึกปฏิบัติโดยเน้นให้นักเรียนได้ฝึกจากประสบการณ์ตรง และทำซ้ำหลายรอบ (ในด้านฝึกทักษะภาษา)

P3 มาจากคำว่า Product นักเรียนนำความรู้ที่ได้ทั้งหมดมาสร้างเป็นชิ้นงานเช่น ผลการสำรวจชิ้นงาน รายงาน โครงการ ที่สามารถสะท้อนถึงพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

W2 มาจากคำว่า Wrap up เป็นการสรุปความรู้ของผู้เรียนที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้ เป็นผลการประเมินศักยภาพ หรือผลงานของตนเองของผู้เรียน

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) ได้กล่าวถึงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ว่าเป็นกระบวนการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร และในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) ถ้าปราศจากกฎเกณฑ์ และโครงสร้างทางภาษา ความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนจะถูกจำกัด ดังนั้น กระบวนการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบท นั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียน เนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวน ความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่ โครงสร้างทางไวยากรณ์ เนื้อหาใหม่ ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้องและเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก ในขั้นนำเสนอนี้เน้นการให้ผู้เรียนได้เข้าใจความหมาย (Meaning) ของไวยากรณ์ที่นำเสนอมาก่อนแล้วตามด้วยรู้จักรูปแบบหรือโครงสร้างทางไวยากรณ์นั้น ๆ (Form) และจบลงด้วยการออกเสียง (Pronunciation) ดังนั้น ในขั้นนี้สามารถที่จะจดจำประเด็นสำคัญในการนำเสนอในรูปอักษรย่อคือ MFP

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอโดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการให้ภาษาให้คล่องแคล่ว (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการใช้ภาษาซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึก หากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ หรืออาจจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ (Learning by Doing)

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่มทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

สำนักศึกษานิเทศก์และพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2542) ได้อธิบายถึงการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P ว่าเป็นวิธีการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารอีก รูปแบบ โดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมหรือขั้นเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ อาจจะเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้ว หรืออาจเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป กิจกรรมที่ใช้ในขั้นตอนนี้อาจจะเป็นเพลง เกม นิทาน การสนทนา หรือการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวบ่อนภาษา (Language Input) แก่ผู้เรียนที่เป็นตัวอย่างภาษาที่ใช้ในชีวิตจริงและตัวอย่างภาษาที่ครูผู้สอนเลือกใช้ ในห้องเรียนครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้ข้อมูล (Informant) และให้ผู้เรียนมีหน้าที่ฟังและสังเกต

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกภาษาในสถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอ ในขั้นที่นำเสนอ (Presentation) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ที่เสมือนจริง ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ควบคุม (Conductor) ในการฝึกภาษาของผู้เรียน และผู้เรียนมีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production) ต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์เหมือนจริง และเป็นสถานการณ์ใหม่ (New Situation) อาจจะใช้คล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ครูสอนได้นำเสนอไปแล้วทั้งนี้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาที่เขาได้ เรียนรู้มาแล้วทั้งในส่วนที่ได้เรียนรู้แล้วในช่วงก่อนๆ และในช่วงที่กำลังเรียนอยู่ ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้แนะนำ (Advisor) คอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปสาระสำคัญของบทเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นตอนนี้อาจจะเป็นเพลง เกม การทำแบบฝึกหัดต่างๆ หรือการมอบหมายงาน เป็นต้น

จากการศึกษากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอน 2W3P ผู้วิจัยสรุปได้ว่า วิธีการสอน 2W3P เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนโดยครูผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน แล้วใช้คลิปวิดีโอ เพลง หรือการถาม-ตอบ เพื่อทบทวนและตรวจสอบความรู้เดิมและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนต่อไป รวมถึงแจ้งจุดประสงค์ของการเรียน
2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นที่ครูเป็นผู้นำเสนอบทเรียน เป็นการทบทวนความรู้เดิมหรือคำศัพท์เดิม และสอนคำศัพท์ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ ซึ่งครูจะต้องอธิบายความหมายของคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำไปสร้างประโยคในการพูดสนทนาภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์ที่เน้นความถูกต้องของภาษา

3. ขั้นฝึกภาษา (Practice) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้มาฝึกปฏิบัติการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ โดยครูผู้สอนจะนำเกมเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรม เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วทางภาษา ตามรูปแบบและความถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์ และการเรียนรู้คำศัพท์จากบทสนทนา

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในการถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนมาและเป็นการฝึกภาษาเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้เรียนจับคู่เพื่อเลือกใช้คำศัพท์ในเนื้อหาของบทสนทนาและฝึกปฏิบัติพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังจากนั้นผู้เรียนทุกคนทำแบบฝึกหัดเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นที่ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาทั้งหมดตั้งแต่ต้นคาบ ทั้งคำศัพท์และประโยคที่ถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์

## การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

### 1. ความหมายของเกม

ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2543) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมนี้นี้ เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ประกอบไปด้วยผู้เล่น กฎเกณฑ์และกติกา โดยมีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถช่วยให้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว

Dobson (1998) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2540) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน พร้อมกับช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน เกมจะประกอบไปด้วยผู้เล่น กฎเกณฑ์และกติกา คุณสมบัติที่ดีของเกมต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้คือช่วยให้เข้าใจ จดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

### 2. ประเภทของเกมที่ใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

เกมภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมและให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเกมจัดเป็นสื่อที่มีรูปแบบและเกณฑ์กำหนดไว้ชัดเจน ประเภทของเกม que เลือกมาใช้สอนนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเล่น เพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน โดยมีการจัดแบ่งประเภทเกมไว้ดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545) จัดเกมการศึกษาออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. Number games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับ Elementary จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกด้านความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับ Advanced จะฝึกทางด้านปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดตอบ

2. Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure games โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นที่น่าสนใจ มีการฝึกบ่อยๆ ซ้ำซาก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลง ให้ผู้เรียนได้เล่นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่เรียนแทบจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังเรียนภาษาอยู่ จะเป็นการดีที่สุด เกิดความรู้สึกสบายใจ สนุกและไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำแบบฝึกโครงสร้าง เกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท yes/no question, Wh-question, tag question, the conditional, the comparative and superlative, adverbs, modals, demonstrative verb forms, tenses เป็นต้น

4. Spelling games ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก และมีการออกเสียงที่แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่ผู้เรียนภาษาพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือสามารถเก็บใจความและสื่อความหมายกันได้

6. Writing games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ ในการเรียนภาษาเกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเรียนเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียน ได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติการเล่นละครการ์ตูนที่หรือกิจกรรมในงานสังสรรค์

ปราณี ทองคำ (2545) จำแนกประเภทเกมตามวัสดุที่ใช้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น เบี้ยฉลาก ลูกเต๋า เกมประเภทนี้ได้แก่ บิงโก อักษรไขว้ บันไดงู เป็นต้น
2. เกมที่ไม่มี วัสดุอุปกรณ์ประกอบ เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง ไขควง ทายปัญหา

จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมบุคคล (Individual Game) เป็นเกมที่เล่นเป็นรายบุคคลและเป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น
2. เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม (Group or Team Game) เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่มมีการช่วยเหลือกันภายในทีม
3. เกมผลัด (Relay Game) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ

นักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2541) ได้จัดประเภทเกมฝึกภาษาในระดับประถมศึกษา ไว้ดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Games)
2. เกมฝึกการออกเสียง (Pronunciation Games)
3. เกมฝึกการฟังและการพูด (Listening and Speaking Games)
4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games)
5. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)
6. เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games)
7. เกมฝึกการอ่าน (Reading Games)

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมนั้นมีหลายหลายรูปแบบ สามารถจัดประเภทได้ตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการสอน หรืออาจจะแบ่งตามเนื้อหาทางการเรียนภาษา ขึ้นอยู่กับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูว่าอยากให้ผู้เรียนฝึกทักษะอะไร สภาพแวดล้อม ระยะเวลา และผู้เล่นสามารถนำเกมประเภทไหนมาปรับใช้ได้ในห้องเรียนได้ ครูจะต้องเข้าใจรูปแบบเกมแต่ละประเภทเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้กับผู้เรียนและทำให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้อย่างสูงสุด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่ง

ลูกบอล (Pass the Ball) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากเกมทั้ง 3 ประเภท อยู่ในกลุ่มเกมฝึก ไวยากรณ์ (Structure Practice Games) ซึ่งช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะด้านโครงสร้างภาษาได้อย่างเป็นธรรมชาติ ลดความเครียดจากการทำแบบฝึกหัดซ้ำซาก และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เกมดังกล่าวยังเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ทั้งในลักษณะรายบุคคลและกลุ่ม อีกทั้งช่วยพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ควบคู่กัน เช่น การฟัง การพูด ความแม่นยำ และความรวดเร็วในการคิดตอบ นอกจากนี้ยังสามารถปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบทเรียนได้ง่าย ใช้อุปกรณ์ไม่ซับซ้อน และเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในชั้นเรียนจริงเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

### 1. Bingo Game (เกมบิงโก)

#### ความเป็นมาของ Bingo Game

เกมบิงโก (Bingo Game) เป็นเกมที่ทำให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่ายๆ และ ได้รับความนิยมมากทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกมจึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำเกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ นอกจากนั้นยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจน เป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา (และทักษะอื่นๆ) ได้ กุญแจสู่ความสำเร็จของเกมบิงโกคือ กติกา และ การกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจน (ฟิลลิป แบลโดย เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545)

#### จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนฝึกพูดประโยคภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายประโยค
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

#### อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นเกมบิงโก

#### วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์และประโยคก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง ตามใจชอบ แต่ละช่องห้ามซ้ำกัน โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที ครูให้นักเรียนเข้าใจว่านักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
4. จากนั้นครูสุ่มจับบัตรภาพคำศัพท์ขึ้นมาทีละ 1 ใบ เมื่อนักเรียนได้เห็นทุกคนในห้องต้องนำศัพท์จากบัตรภาพไปพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ก่อนที่จะขีด x ที่คำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกัน ตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก”
5. นักเรียนที่พูด “บิงโก” นำกระดาดมาให้ตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูสุ่ม
6. จับขึ้นมาหรือไม่ และตรวจสอบความครบถ้วนของคำศัพท์ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

## 2. เกมเปิดแผ่นป้าย

วช.วันชัย (2565) กล่าวว่า เกมเปิดแผ่นป้าย ทำหายแต้ม คือ รูปแบบวิธีการสอนโดยใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Team Game Tournament หรือ Game Based Learning ก็ได้เช่นเดียวกัน โดยให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนโดยการตอบคำถามเพิ่มความเข้าใจโดยใช้แผ่นป้ายต่างๆตามสมัยนิยมและเพิ่มความตื่นเต้นในการลุ้นคะแนนจากการเปิดแผ่นป้ายทำกิจกรรม

### ลักษณะของเกมเปิดแผ่นป้าย

เกมเปิดแผ่นป้าย ลักษณะของเกมเป็นการนำบทสนทนามาสร่างเป็นเกม โดยให้นักเรียนได้เลือก คำศัพท์บนแผ่นป้าย เพื่อมาเติมประโยคสนทนาให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint โดยหลังแผ่นป้ายจะมีคะแนนที่แตกต่างกัน นักเรียนแต่ละทีมจะได้คะแนนเมื่อพูดประโยคที่สมบูรณ์ตามแผ่นป้ายที่ได้เลือก

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกพูดประโยคภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายประโยค
3. เพื่อฝึกทักษะการฟัง
4. เพื่อให้นักเรียนร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนโดยช่วยกันตอบคำถามเป็นทีม

### อุปกรณ์

1. สื่อเกม ที่สร้างจากโปรแกรม PowerPoint

### วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมตามความเหมาะสม
2. เล่นทีละทีม โดยให้ตัวแทนแต่ละทีมได้เลือกแผ่นป้าย บนแผ่นป้ายจะมีคำศัพท์ที่ต้องใช้เติมประโยคให้สมบูรณ์และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หลังแผ่นป้ายจะมีคะแนนซ่อนอยู่แตกต่างกัน ทีมไหนเลือกแผ่นป้ายอะไร ก็ต้องพูดประโยคโดยมีคำศัพท์นั้นลงไปด้วยให้ถูกต้อง ครูจึงจะเปิดแผ่นป้าย เพื่อแสดงคะแนนที่ได้รับ
3. เมื่อเปิดแผ่นป้ายครบ หรือเล่นจนครบทุกทีม ครูก็สรุปคะแนนของแต่ละทีมที่ได้รับ ทีมใดได้คะแนนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

### 3. เกมส่งลูกบอล : Pass the Ball

เด็กหญิงที่ราบสูง (2010) กล่าวว่า เกมส่งลูกบอลจะช่วยทบทวนความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ และให้เด็กได้ฝึกพูดคำสั้น ๆ ด้วย

### อุปกรณ์

1. เครื่องเล่นเพลง
2. ลูกบอล
3. บัตรภาพ / บัตรคำ

### วิธีการเล่น

1. ครูให้เด็ก ๆ ล้อมเป็นวงกลม
2. ขณะที่ครูเปิดเพลง ให้เด็ก ๆ ส่งต่อลูกบอลให้เพื่อนไปเรื่อย ๆ
3. ถ้าเพลงหยุดเมื่อไหร่ เด็กที่มีลูกบอลอยู่ในมือจะต้องเป็นคนตอบคำถามหรือพูดเกี่ยวกับภาพ ที่ครูกำหนดให้
4. ถ้าเด็กไม่ตอบ หรือ ตอบไม่ได้ ให้พูดว่า Pass
5. ครูเปิดเพลง เด็ก ๆ เริ่มส่งลูกบอลอีกครั้ง
6. หากต้องการให้เด็ก ๆ เปลี่ยนทิศทางการส่งลูกบอล ให้ครูพูดคำว่า

Change

### 3. วัตถุประสงค์ของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งต้องทราบจุดมุ่งหมายในการใช้เกมเสียก่อน ซึ่ง กุศยา แสงเดช (2545) และ คณะนักวิชาการบริหารงานมีปฐักส์ (2541) ได้กล่าวไว้ โดยสรุปดังนี้

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

2. เพื่อช่วยย้ำในสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้านคำศัพท์ การออกเสียง การฟังและการพูด การสะกดการอ่าน ตลอดจนรูปแบบประโยคต่างๆ

3. เพื่อช่วยจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของนักเรียนด้วยการนำปัญหาของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น

4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ

5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

บึงอร ร้อยกรอง (2541) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ดังนี้

1. เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน  
2. เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน ไม่ให้น่าเบื่อ ในขณะที่เล่นเกมเด็กจะรู้สึกสนุกสนานกับการได้แสดงออกอย่างมีชีวิตชีวา

3. เพื่อทบทวนเนื้อหาบางอย่างที่เรียนไปแล้ว ได้แก่ โครงสร้างประโยค คำศัพท์ เป็นต้น

4. เพื่อให้นักเรียนฝึกการแก้ปัญหา รู้จักการสังเกต จดจำ คิดหาเหตุผล และมีความคิดริเริ่ม

5. เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากการเล่น สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา และปรับตัวในสังคม

6. เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการตัดสินใจ และการยอมรับกติกา  
7. เพื่อให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มหรือทีม การเล่นเกมช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานร่วมกันอย่างเป็นมิตร

8. เพื่อให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ นำมาใช้เพื่อการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน ไม่ให้น่าเบื่อ เป็นการสร้างความสนใจของนักเรียนให้มีความสนใจอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำและทบทวนเนื้อหาวิชาของนักเรียนในรูปแบบของการเล่นที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนได้ฝึกความคิดความเข้าใจและใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว รวมถึงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาและปรับตัวในสังคมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่มหรือทีมได้

#### 4. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นเป็นกิจกรรมที่ดีและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาทั้งต่อตัวนักเรียนและครูผู้สอนเป็นอย่างยิ่ง โดย ทิศนา ขัมมณี (2546) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์และข้อดี ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ  
ศิริยา คณิธรานนท์ (2541) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

Cruickshank (1998) กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนการสอน

ที่น่าเบื่อ

สรุปได้ว่า การใช้เกมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์อย่างมากต่อนักเรียนและผู้สอน เนื่องจากเกมสามารถช่วยเพิ่มพูนทักษะของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยสร้างความท้าทายและแรงจูงใจของผู้เรียน เกมยังถือเป็นตัวช่วยในการเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจส่งผลให้ตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น ผู้สอนสามารถสอนเนื้อหาของบทเรียนให้เข้าใจง่ายทำให้ไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและยังเกิดความสนุกไปพร้อมๆกับการเรียน

## 5. ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม อธิบายได้ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545. อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558)

1. ขั้นตอนเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า "เกมการศึกษา" คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

- ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยผู้สอนจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์ หรือ
- ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นข้อขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

## 2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

- 2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น
- 2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้
- 2.3 สาธิตการเล่นที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน
- 2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เรียนลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

## 3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

- 3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น
- 3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย
- 3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่น ควรดำเนินการดังนี้

### 4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น

- ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร
- ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร
- ผู้ชนะที่เล่นเกมชนะ ชนะเพราะเหตุใด
- ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามาก น้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ทศนา แหมมณี (2547) กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมการศึกษาไว้ว่า ผู้สอนจะต้องชี้แจงวิธีการเล่น กติกาการเล่นให้ชัดเจนทุกครั้งก่อนเล่นเกม โดยที่ผู้สอนต้องทำหน้าที่ควบคุมให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติตามกฎกติกาที่ได้แจ้งไว้ และสำคัญที่สุด การเล่นเกมการศึกษาทุกครั้ง ต้องมีการอภิปรายผลการเล่น และประเมินตัวนักเรียนอย่างใกล้ชิด

วันชาติ เหมือนสน (2546) ได้นำเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. การจัดชั้นเรียน ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเกมนั้นเล่นได้กี่คน การจัดชั้นเรียนควรจะเป็นแบบใดจึงจะได้ผลดีที่สุด เป็นกลุ่มเข้าแถว เป็นกลุ่มแบบวงกลมวงเดียวหรือสองวง หรือเป็นแถวตอ กี่แถว หรือจัดที่ว่างเฉพาะตัว ทั้งนี้ต้องจัดให้เสร็จเรียบร้อยโดยไม่เสียเวลาหากมีผู้เล่นจำนวนมากเกินไป จะทำให้ขาดความสนใจเนื่องจากไม่มีโอกาสได้ร่วมเล่น ผู้สอนจึงควรดำเนินการเพื่อให้การ สอนเกมนั้นเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ดังนี้

1.1 แบ่งกลุ่มผู้เล่นออกเป็นหลายๆกลุ่มตามความเหมาะสม จัดให้มีหัวหน้ากลุ่ม (Group Leader) เพื่อช่วยดำเนินการเล่นในกลุ่ม โดยครูผู้สอนเป็นผู้แต่งตั้ง หรือคัดเลือกจากผู้ ที่เข้าใจเกมที่จะเล่นเป็นอย่างดี ทั้งนี้ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จตั้งแต่ในชั้นเรียน

1.2 ดัดแปลงเกมตามความเหมาะสม เช่น จำนวนผู้เล่นและผู้หนีให้มากขึ้น หากเป็นเกมแบบวงกลม อาจให้ทำวงกลมซ้อนกัน 2 วง หรือหากเป็นเกมที่ใช้ลูกบอลให้เพิ่มจำนวน ลูกบอลเป็นหลาย ๆ ลูก นอกจากนี้ในการจัดชั้นเรียนหากมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกมนั้น ๆ ด้วย ผู้สอนควรเตรียมอุปกรณ์และสนามให้พร้อมเสมอ ครูผู้สอนที่ดีจะไม่เรียกผู้เรียนมารวมพร้อมอธิบาย วิธีการเล่นก่อนแล้วค่อยเตรียมสนาม เพราะจะทำให้ความใจและความกระตือรือร้นของผู้เล่นลดลง

2. การอธิบายวิธีการเล่น ผู้สอนต้องสอนวิธีเล่นแต่ละเกมด้วยคำพูดที่ชัดเจน ชัดคำ กะทัดรัดไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป การย่นอธิบายต้องให้ทุกคนเห็นหน้าและได้ยินกันโดยทั่วถึง การย่น อธิบายควรจัดเป็นรูปพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว โดยมีหลักการอธิบายวิธีการเล่น ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมและจัดให้ผู้เล่นยืนในรูปของการเล่นเกมนั้น ๆ

2.2 อธิบายพร้อมทั้งแสดงให้ดู ผู้สอนต้องอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจจนแจ่มแจ้ง แล้ว ทดสอบความเข้าใจอีกครั้ง โดยให้ผู้เล่นถามหรือผู้สอนถามเองก็ได้ แล้วให้ผู้เล่นลองทำอย่างช้า ๆ

2.3 อย่าใช้เวลาอธิบายและแสดงให้ดูนานนัก พยายามพูดสั้น ๆ แต่พอเข้าใจได้ ชัดเจน

2.4 เขียนรูปการเล่นอย่างคร่าว ๆ ให้ผู้เล่นดูบนกระดานก่อนจะช่วยให้เข้าใจเกม นั้น ๆ ได้เร็วขึ้น (ในห้องเรียน) แต่ถ้าอยู่ในสนามก็ให้ยืนในรูปแบบของการเล่นก่อนแล้วจึงอธิบาย

2.5 อย่าสอนและให้เล่นไปในเวลาเดียวกัน

2.6 อธิบายทีละเกม แล้วให้เล่นเพื่อมีให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย

2.7 ถ้าเกมยากให้อธิบายเฉพาะแต่ละกติกาที่จำเป็นก่อนเท่านั้น แล้วจึงค่อยเพิ่มส่วนที่ละเอียดลงไปทีหลัง

3. การสาธิตการเล่น เมื่ออธิบายการเล่นแล้ว หากบางเกมไม่สามารถเข้าใจแจ่มแจ้ง จะต้องทำการสาธิตการเล่น ให้ทำการสาธิตให้ทุกคนได้เห็นได้เข้าใจ การสาธิตอาจทำซ้ำ ๆ หรือสาธิตไปพร้อมกับคำอธิบาย (อีกครั้ง) ก็ได้ หากไม่ทำให้สับสน

4. การปฏิบัติ เมื่อผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นแล้วให้เล่นเกมสั้น ๆ ตามที่ได้อธิบายและสาธิตไปแล้ว การให้เล่นหรือปฏิบัตินั้นควรใช้เวลาพอสมควร ไม่น้อยหรือนานเกินไปจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย การปฏิบัตินี้ครูผู้สอนต้องดูแลให้ทุกคนได้เล่นกันโดยทั่วถึงและถูกต้องให้มากที่สุด

5. การติดตามผล แต่ละเกมนั้นย่อมมีความมุ่งหมายของเกมว่า เกมนี้สอนให้ผู้เล่นได้ทักษะอะไรบ้าง ผู้สอนก็อาจติดตามผลดูว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ได้ผลตามความมุ่งหมายจริงหรือเปล่าอาจมีวิธีติดตามผลได้ ดังนี้

5.1 โดยจัดการแข่งขัน เมื่อสอนเล่นในเกมนั้นแล้วครูผู้สอนอาจแบ่งหมู่ให้แข่งขันในเกมนั้นอีกครั้ง แล้วสังเกตว่าผู้เล่นได้ทักษะนั้น ๆ หรือไม่ เพื่อจะได้ปรับปรุงแก้ไขต่อไป

5.2 โดยจัดปฏิบัติซ้ำ อาจจะทำให้เล่นใหม่อีกครั้งโดยอาจจะจัดระบบใหม่หรือแบ่งกลุ่มใหม่ก็ได้ แต่สิ่งที่ควรคำนึงคือไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายเป็นสำคัญ

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีขั้นตอนหลัก ๆ ที่สำคัญ คือ การเลือกเกม ต้องมีการพิจารณาว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และต้องมีความเหมาะสม โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และส่งลูกบอล (Pass the ball) มาพัฒนาและปรับให้เข้ากับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กับวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเริ่มเกมทุกครั้งต้องมีการอธิบายถึงวิธีการเล่นเกม รวมถึงกฎเกณฑ์ กติกาการเล่นให้ละเอียดชัดเจนที่สุด จากนั้นคือการสาธิตการเล่น เพื่อให้ทุกคนได้เห็นก่อนเข้าสู่ขั้นตอนของการเล่นเกม โดยผู้สอนต้องคุมเวลาและคอยสังเกตพฤติกรรมกรรมผู้เรียนอย่างใกล้ชิดอยู่เสมอ จากนั้นก็ต้องมีการติดตามผลโดยการอภิปรายหลังเล่นเพื่อสรุปผลในลำดับสุดท้าย นับเป็นขั้นที่สำคัญมากสำหรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

#### การหาประสิทธิภาพ

กษมา วรวรรณ ณ อยุธยา (2536) กล่าวว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ประสิทธิภาพ ไม่ได้มีความหมายเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปัจจัยอื่น ๆ เช่น ลักษณะของครู-อาจารย์ กระบวนการเรียนการสอน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ผู้วิจัยได้

ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้เป็นเกณฑ์ในการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

## 1. ความหมายของประสิทธิภาพ

มีนักการศึกษากล่าวถึงความหมายของประสิทธิภาพไว้ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2559) กล่าวถึง ประสิทธิภาพ ว่าเป็นความสามารถทางการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้บอกความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพว่า หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานมีความสำเร็จโดยใช้เวลา ความพยายามและค่าใช้จ่ายค้ำค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้า กระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between input, process and output)

ดวงมาลา จาริชาพันธ์ (2551) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของสื่อที่เกิดจากกระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อและเทคโนโลยีการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งประสิทธิภาพจะมาจากผลลัพธ์ ( $E_1$ ) เป็นตัวเลขแรกและ ( $E_2$ ) เป็นตัวเลขหลัง ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยละมากเท่าไรยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเท่านั้น เป็นเกณฑ์พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพของสื่อการสอน

เผชญิ กิจระการ (2544) ได้กล่าวถึง ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึงความสามารถของบทเรียนในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถึงระดับเกณฑ์ที่คาดไว้ ประสิทธิภาพที่วัดออกมาจะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียน

สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้หรือความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนที่ทำให้ประสบผลสำเร็จทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งประสิทธิภาพจะมาจากผลลัพธ์ ( $E_1$ ) เป็นตัวเลขแรกและ ( $E_2$ ) เป็นตัวเลขหลัง มีการพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียน ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยละมากเท่าไรยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเท่านั้น

## 2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม เป็นการนำกิจกรรมไปทดลองใช้ ซึ่งได้มีนักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้ให้ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพว่า

หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจว่า หากสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1 = \text{Efficiency of Process}$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

2.1 ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือ ประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของผู้เรียน เรียกว่า "กระบวนการ" (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ การทำโครงการ หรือทำรายงานเป็นกลุ่ม และรายงานบุคคล ได้แก่งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

2.2 ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) คือ ประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ  $E_1/E_2 = \text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์}$

ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่าเมื่อเรียนจากสื่อหรือชุดการสอนแล้ว ผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกปฏิบัติ หรืองานได้ผลเฉลี่ย 80% และประเมินหลังเรียนและงานสุดท้ายได้ผลเฉลี่ย 80%

เผชิญ กิจระการ (2544) ได้กล่าวถึงวิธีการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่สร้างขึ้น 2 วิธี ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) ในการบวนการนี้เป็น การหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักความรู้ และเหตุผลในการตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CRV = \frac{2NE}{N} - 1$$

เมื่อ CRV แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach)

NE แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ (Number of panelists who had agreement)

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (Total Number of panelists)

ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยการสอบถามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) (นิยมใช้ค่ามาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป คือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าในตารางตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ ถ้าค่าที่คำนวณได้ไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่ ซึ่งวิธีการนี้ไม่นิยมใช้เพราะโอกาสที่ค่าการยอมรับขั้นต่ำของสื่อจะสูงขึ้นจนถึงขั้นยอมรับเป็นไปได้ยาก

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการนี้จะนำกิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน แผนการสอน แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียน หรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น  $E_1/E_2 = 80/80$ ,  $E_1/E_2 = 90/90$ ,  $E_1/E_2 = 95/95$  เป็นต้น

เกณฑ์ประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะ ในที่นี้จะยกตัวอย่าง  $E_1/E_2 = 80/80$  ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนการหาค่า  $E_1$  และ  $E_2$  ใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ  $E_1$  แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$  แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

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

เมื่อ  $E_2$  แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์  
 $\sum F$  แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน  
 $B$  แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น นักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 80 ( $E_1$ ) ส่วน 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (32 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน เทียบกับคะแนนที่ได้ก่อนเรียน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ สามารถอธิบายได้ชัดเจนได้ดังนี้ สมมติว่านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนนเต็มเท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85 แสดงว่ามีความแตกต่างของการสอบ 2 ครั้งนี้เท่ากับ  $85 - 10 = 75$  ดังนั้น ค่าของ ( $E_2$ ) =  $(75/90) \times 100 = 83.33\%$  ถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ( $E_2 = 80$ )

2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใด ถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าข้อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2532) ได้ให้ความสำคัญของเกณฑ์ ประสิทธิภาพไว้คือ

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้จัดทำกิจกรรมจะพึงพอใจ หากกิจกรรมมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว กิจกรรมนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน

2. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ กำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการทดสอบหลังเรียนทั้งหมดนั้นคือ E./E, คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ กับ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากแผนการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียน สามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เมื่อพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้ขึ้นเป็น ต้นฉบับแล้วต้องนำไปหาประสิทธิภาพ เสร็จแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการนำกิจกรรมไปทดลองใช้กับ นักเรียน 1 คน คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

2.2 การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการนำกิจกรรมไปทดลองใช้กับ นักเรียน 6 – 10 คน คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

2.3 การทดลองแบบภาคสนาม (1 : 100) เป็นการนำกิจกรรมไป ทดลองใช้กับนักเรียน 30 – 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความหมาย และเกณฑ์การหาคุณภาพของ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยการใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ตามเกณฑ์ ประสิทธิภาพ 80/80 ใช้สูตร  $E_1/E_2$  ซึ่งสอดคล้องกับ แผนปฏิบัติการ (2544) ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ คำนวณจากร้อยละของ คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำใบงาน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้ วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ คำนวณจากร้อยละของ คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการพูด ภาษาอังกฤษและการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยเครื่องมือวัด ดังนี้ 1. แบบวัดความสามารถด้าน การพูดภาษาอังกฤษ และ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

## ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

### 1. ความหมายของการพูด

การพูดถือเป็นการสื่อสารด้วยการใช้ภาษาที่มีการควบคุมไปกับการฟัง โดยอาศัยภาษา ถ้อยคำ น้ำเสียง ตลอดจนกิริยาท่าทางการสื่อสารจะสมบูรณ์ได้ต้องมีทั้งผู้พูดและผู้ฟัง ขาดฝ่ายใดฝ่าย หนึ่งไม่ได้

งามพริ้ง รุ่งโรจน์ดี (2548) ให้นิยามว่า การพูด คือการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงรวมทั้งกิริยาอาการ เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังรับรู้เกิดรับรู้เกิด การสนองหรือคล้อยตาม

อวยชัย ผกามาต (2542) กล่าวถึง ความหมายของการพูดไว้ว่าการพูดคือการสื่อสารทางความคิดคิด ประสบการณ์ และความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยใช้ น้ำเสียง ภาษา และกิริยาท่าทาง ได้อย่างถูกต้องตามจรรยาบรรณ และประเพณีนิยมของสังคมให้ผู้ฟังรับรู้และได้รับการตอบสนอง จึงรับรู้เกิดการตอบสนองหรือคล้อยตาม

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540) อธิบายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน สำหรับการเรียนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่สุด อย่างไรก็ตามทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและต้องเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากความเข้าใจหรือจดจำ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การพูดก็คือการสื่อสารของมนุษย์เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจหรือความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังให้ได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดด้วยการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และอากัปกิริยาท่าทาง ถือเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและต้องเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากความเข้าใจหรือจดจำ

## 2. องค์ประกอบของการพูด

การพูดเป็นกระบวนการสื่อสารที่นับว่าสำคัญที่สุด เพราะทำให้ผู้พูดกับผู้ฟังเกิดความเข้าใจตรงกัน แสงระวี ดอนบัวแก้ว (2558) ได้สรุปองค์ประกอบของการพูด ดังนี้

1. ความคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความราบรื่น ต่อเนื่อง และเป็นธรรมชาติ
2. ความเข้าใจ (Comprehensibility) หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่ผู้ฟังสามารถเข้าใจ
3. คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร (Quality of Communication) หมายถึง ความถูกต้องทาง ภาษาที่พูดออกไปโดยใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง และมีภาษาที่เข้าใจง่าย มีการออกเสียงเน้นเสียง พูดเสียงสูงต่ำในประโยค ตลอดจนถึงจังหวะในการพูดและมีความถูกต้องตามหลักของไวยากรณ์

4. ความพยายามในการสื่อสาร (Effort to Communication) หมายถึง ความพยายามที่จะให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจในสิ่งที่พูด

ชนิดิสรี ศุภพิมล (2545) ได้สรุปองค์ประกอบที่สำคัญของการพูดภาษาไว้ดังนี้ คือ

1. ผู้พูด คือ ผู้พูดต้องแสดงถึงความสามารถทางการใช้ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์และบุคลิกภาพที่เหมาะสม เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิดเห็น และความรู้สึก ผู้พูดต้องพยายามที่จะทำให้ผู้ฟัง ฟังการพูดได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ด้วยความตั้งใจและสนุก ไม่ใช่เป็นการฝืนใจฟัง

2. ผู้ฟัง คือ ผู้ฟังเป็นผู้รับสารหรือรับและตอบสนองความรู้สึกนึกคิดที่ผู้พูดส่งมา ถ้าไม่มีผู้ฟัง การสื่อสารก็ไม่เกิดขึ้น ดังนั้นผู้ฟังเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งทำให้กระบวนการพูดสมบูรณ์ ดังนั้นผู้ฟังต้องเข้าใจลักษณะการฟังที่ดีและถูกต้อง แล้วปฏิบัติตามก็จะช่วยให้การสื่อความหมายดำเนินไปด้วยดี ถ้าผู้พูดและผู้ฟังศึกษาภูมิหลังของแต่ละฝ่ายพอสมควรแล้ว จะช่วยให้การสื่อความหมายได้ผลดียิ่งขึ้น

3. เครื่องมือในการสื่อสาร คือกลวิธีในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง รวมทั้งเสียงพูด สีหน้า ท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกายตลอดจนการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ เช่น รูปภาพของจริง แผนภูมิ ฯลฯ ที่ผู้พูด นำมาใช้ช่วยในการพูดสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ฟังเข้าใจง่ายและเข้าใจตรงตามที่ต้องการ

4. เนื้อเรื่องที่พูด หรือสาระ คือเนื้อเรื่องที่ผู้พูดนำเสนอต่อผู้ฟัง เป็นเรื่องที่ผู้พูดเตรียมมาอย่างดีและเกี่ยวข้องกับผู้ฟัง ผู้ฟังฟังแล้วจะได้ไม่เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ควรเป็นคำพูดที่เป็นความจริง เป็นคำพูดที่มีประโยชน์ต่อผู้ฟังและถ้อยคำเหล่านั้นต้องเป็นที่ฟังพอใจต่อผู้ฟัง เรื่องนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้พูดแต่ละคนจะกระทำได้ดีแค่ไหนเพียงใด

5. ผลที่เกิดจากการพูด คือการพูดทุกครั้งต้องมีจุดหมาย และหลังจากการพูดจะมีผลการพูดเกิดขึ้นอย่างใดอย่างหนึ่ง คือดีหรือไม่ดี ผู้พูดเปรียบเสมือนสิ่งเราไปเราหรือช่วยผู้ฟังด้วยคำพูด ผู้ฟังจะมีการแสดงออกตอบสนองการกระทำของผู้พูด ผู้พูดจะรู้ผลที่เกิดจากการพูดของตนได้โดยการสังเกตการแสดงออกของผู้ฟัง เช่นการขมวดคิ้ว การมองเหม่อ การพยักหน้า การหัวเราะ การปรบมือ ฯลฯ ย่อมเป็นเครื่องบ่งบอกความรู้สึกของผู้ฟังที่มีต่อการพูด

Harris (1990) กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูด ดังนี้

1. การออกเสียง (Pronunciation) ผู้พูดต้องออกเสียงพยัญชนะ สระ การเน้นหนักในคำ ประโยค และคำควบกล้ำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

2. ไวยากรณ์ (Grammar) ผู้พูดต้องใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

3. คำศัพท์ (Vocabulary) ผู้พูดต้องใช้คำศัพท์ได้ถูกต้อง และหลากหลาย

4. ความคล่องในการใช้ภาษา (Fluency) ผู้พูดต้องใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างคล่องแคล่ว

5. ความสามารถในการจับใจความ (Comprehensibility) ผู้พูดต้องสามารถจับใจความของข้อมูลแล้วพูดได้ตอบให้การสื่อสารดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการพูด คือ

1. ผู้พูด ซึ่งผู้พูดต้องมีทักษะการออกเสียงที่ดี สามารถใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ใช้คำศัพท์ได้ถูกต้อง รวมถึงมีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาและสามารถจับใจความของข้อมูลแล้วพูดโต้ตอบให้การสื่อสารดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น
  2. ผู้ฟัง หากไม่มีผู้ฟัง การสื่อสารก็ไม่เกิดขึ้น ดังนั้นผู้ฟังเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกอย่างหนึ่งทำให้กระบวนการพูดสมบูรณ์
  3. เนื้อเรื่องที่พูด ข้อความ หรือสาระ ที่ผู้พูดนำเสนอต่อผู้ฟัง ควรเป็นเรื่องที่ผู้พูดเตรียมมาอย่างดี และมีคุณภาพที่น่ามาสื่อสาร
  4. เครื่องมือในการสื่อสาร คือกลวิธีในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง รวมทั้งเสียงพูด สีหน้า ท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกายตลอดจนการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ เช่น รูปภาพของจริง แผนภูมิ ฯลฯ
  5. ผลที่เกิดจากการพูด เพราะการพูดทุกครั้งต้องมีจุดหมาย และหลังจากการพูดจะมีผลการพูดเกิดขึ้นอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะดีหรือไม่ดีก็ได้
- ทุกองค์ประกอบล้วนเป็นสภาพพื้นฐานที่สำคัญของการพูด ผู้พูดที่ดีควรจะพยายามศึกษาให้เข้าใจ และเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่ผู้พูดได้นำเสนอ หากผู้พูดต้องการพูดเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพูด

### 3. ขั้นตอนการสอนพูดภาษาอังกฤษ

กระบวนการสอนพูดถือเป็นสิ่งสำคัญในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการแสดงออกผ่านการออกเสียง คำ วลี และประโยค โดยการเล่าเรื่องหรืออธิบายรวมถึงโต้ตอบกับบุคคลต่างๆ นักการศึกษาได้เสนอแนะขั้นตอนการสอนการพูดเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

ชนิตสิริ ศุภพิมล (2545) ได้ให้หลักทั่วไปของการสอนพูด ดังนี้

1. ควรเริ่มจากการฝึกสนทนาสั้น ๆ และประโยคแบบต่าง ๆ
2. กระตุ้นให้นักเรียนฝึกพูดและใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ สร้างความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เรียนโดยการให้กำลังใจ ไม่ให้เขากลัวว่าจะพูดผิดหรืออายที่จะพูด
3. แก่ข้อผิดพลาดในการออกเสียงหรือพูดผิดหลักไวยากรณ์ เฉพาะระหว่างฝึกเท่านั้น เมื่อถึงขั้นการพูดโดยเสรีแล้ว ควรจะดูให้สามารถสื่อสารให้เข้าใจเท่านั้น
4. เลือกใช้เอกสารหรือวัสดุประกอบการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของจุดประสงค์ปลายทางของการสอนพูดคือให้นักเรียนสามารถพูดได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา ดังนั้น การฝึกทักษะการพูดจะเริ่มด้วย

1. การฝึกกรุปประโยค
2. การฝึกถามตอบ

3. การฝึกพูดด้วยบทสนทนา
4. การฝึกพูดเชิงควบคุม ซึ่งได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติและการแสดงละครสั้นๆ

5. การฝึกพูดเพื่อการสื่อสาร

6. การฝึกพูดแบบอิสระ

Scott (1981 อ้างถึงในธีรารักษ์ กิจจารักษ์, 2553) ได้เสนอการสอนการพูดเพื่อการสื่อสารตามขั้นตอนไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนการบอกวัตถุประสงค์ ที่ผู้สอนบอกผู้เรียนให้ทราบถึงเรื่องที่จะเรียน
2. ขั้นตอนการเสนอเนื้อหา เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่อยู่ในบริบท โดยผู้สอนต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะภาษา โดยข้อความที่จะพูด ต้องขึ้นอยู่กับบริบทนั้นด้วย เช่น ผู้พูดนั้นเป็นใคร ต้องการสื่อสารอะไรกับคู่สนทนา พยายามบอกอะไร เรื่องที่ต้องการพูด สถานที่พูด และเนื้อหาในการพูดมีอะไรบ้าง

3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อมๆกันหรือฝึกเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบและเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริงและควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง การสอนทักษะการพูดมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ครูอธิบายสถานการณ์ที่ต้องฝึกให้นักเรียนพูดและให้นักเรียนฟังจนกว่าเข้าใจว่าต้องทำอะไรทำอย่างไร

3.2 ครูพูดสนทนาให้นักเรียนฟังเป็นตัวอย่าง

3.3 นักเรียนฝึกสนทนาพร้อมกันทั้งชั้น

3.4 นักเรียนฝึกพูดสนทนาภายในกลุ่ม

3.5 ให้นักเรียนอ่านบทสนทนาพร้อมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล

Finochiaro and Brumfit (1983) เสนอกิจกรรมต่างๆ ในการสอนการพูดซึ่งผู้สอนอาจเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับ ดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้นเกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่างๆ นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุสิ่งของต่างๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่างๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่างๆ
6. ให้รายงานเรื่องราวต่างๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้

7. จัดสถานการณ์ต่างๆในชั้นเรียนและให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆกันไป เช่น สถานการณ์ในร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร เป็นต้น

8. ให้เล่นเกมต่างๆ ทางภาษา ได้วาทิ อภิปราย แสดงความคิดเห็นหัวข้อต่างๆ

9. ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์

10.ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทยแล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ

11. ให้แสดงบทบาทสมมติ

Wilkins (1976) ได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่าเป็นการให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตั้งแต่เริ่มต้น แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้ละเลยในเรื่องความสำคัญทางไวยากรณ์และสถานการณ์ในการใช้ภาษา การสอนภาษาตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจะมีข้อดีกว่าแนวคิดการสอนที่เน้นไวยากรณ์คือ มีการฝึกฝนภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสาร และเมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนการใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริงแล้ว ยังช่วยให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนอีกด้วย

จากการศึกษางานเอกสารต่างๆ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการสอนพูดสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย ซึ่งกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้เลือกมาพัฒนานั้นคือ วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนฝึกพูดและใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี มีการฝึกฝนภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสาร และยังสามารถช่วยให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนอีกด้วย

#### 4. การวัดและประเมินความสามารถด้านการพูด

การวัดและการประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการวัดความรู้และความสามารถของผู้เรียน ที่ดำเนินการได้ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยได้นักวิชาการได้ให้ความรู้วิธีการประเมินไว้ ดังนี้

อดิกันต์ ทองมาก (2552) กล่าวว่า การวัดและการประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ สามารถทำได้ดังนี้

1. การเล่าเรื่องจากการได้อ่าน (Re-telling stories) ให้ผู้เรียนอ่านเรื่องที่ให้และเล่าให้ครูได้ฟัง

2. การใช้ภาพ (Using pictures) โดยภาพจะต้องมีผลต่อการใช้รูปแบบภาษา ซึ่งวิธีนี้มีประโยชน์ต่อการทดสอบการพูดอย่างมาก และการประเมินโดยใช้ภาพนั้นจะมีวิธีการต่างๆ คือ

2.1 การบรรยายภาพ เป็นการให้ผู้เรียนบรรยายภาพ อธิบายเกี่ยวกับคน สิ่งของ และสถานที่ในภาพและผู้ประเมินต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนพูด

2.2 การเปรียบเทียบภาพ ให้ผู้เรียนได้ภาพที่คล้ายกัน และหาจุดต่างในภาพ

โดยแต่ละฝ่ายจะไม่สามารถมองเห็นภาพของอีกฝ่ายได้ จะใช้การพูดถาม-ตอบ และการปฏิเสธคู่สนทนาตามภาพที่ได้รับ

2.3 การจัดลำดับภาพ ให้จัดลำดับภาพในการเล่าเรื่อง จะใช้การบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นรูปอดีตเป็นการแสดงให้เห็นถึงกระบวนการ

2.4 การบอกคำพูดของคนในภาพ การให้ภาพที่ไม่มีคำพูดกับผู้เรียน เช่น ภาพการ์ตูน ภาพ เรื่องราว และให้ผู้เรียนเดาว่าภาพนั้นกำลังสื่อสารว่าอะไร

2.5 การบอกเส้นทางตามแผนที่ การทดสอบให้ผู้เรียนเป็นคนพูดบอกเส้นทาง โดยจะได้รับแผนที่ และให้ผู้เรียนอีกคนบอกเส้นทางในแผนที่

3. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการทดสอบที่ดีที่สุด ผู้เรียนจะอยู่ในสถานการณ์จริง โดยจะเริ่มต้นโดยการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ บอกรายละเอียดข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ อายุ ที่อยู่ งานอดิเรก เป็นต้น โดยในระหว่างการสัมภาษณ์นั้นสิ่งที่สำคัญจะต้องให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกสบายใจในการสนทนา ด้วยวิธีการดำเนินการสัมภาษณ์ที่มีข้อปฏิบัติ คือ

3.1 การถามคำถาม การใช้คำถามที่นำไปสู่คำตอบที่น่าสนใจ โดยไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับมาตรฐานของภาษา ผู้สัมภาษณ์จะต้องสัมภาษณ์ด้วยความความเป็นมิตร โดยให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีส่วนร่วมในการสนทนาแต่ไม่มากเกินไป

3.2 การให้คะแนน ควรให้เมื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ออกจากห้องสอบไปแล้ว ไม่ควรให้คะแนนต่อหน้าผู้ถูกสัมภาษณ์ เพื่อไม่ให้เสียกำลังใจ

3.3 การสัมภาษณ์เป็นคู่ เป็นการสัมภาษณ์เพื่อลดความเครียดของผู้เรียนได้ เนื่องจากการเรียกสัมภาษณ์ครั้งละสองคน และอาจให้ผู้เรียนดูภาพที่มีลักษณะคล้ายกันเพื่อหาความแตกต่าง หรือเป็นการเรียงลำดับภาพ หรือให้ผู้เรียนเตรียมคำถามมาถามกันเองได้ โดยการสัมภาษณ์เช่นนี้ผู้เรียนจะสามารถแสดงความสามารถทางไวยากรณ์ได้อย่างเต็มที่และเป็นธรรมชาติ

4. การสอบโดยใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษา เป็นการสอบปากเปล่า โดยการทดสอบผู้เรียนรายบุคคล ซึ่งจำเป็นต้องใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษา เป็นการทดสอบผู้เรียนเป็นจำนวนมาก และมีวิธีการ คือ

4.1 บันทึกคำถามลงในแถบบันทึกเสียง อาจให้สถานการณ์สั้นๆ และบันทึกเสียงแถบบันทึกเสียง และให้ผู้เรียนตอบคำถามในแต่ละสถานการณ์

4.2 บันทึกลงในแถบบันทึกเสียง โดยกำหนดบทสนทนาสั้นๆ ให้ครูผู้ทำการจัดสอบอธิบายสถานการณ์กำหนดและก่อนเริ่มสนทนาผู้เรียนจะสามารถถามและตอบตามที่ได้ยิน

4.3 บันทึกเสียงลงบนแถบบันทึก โดยบทสนทนาเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตจริง ผู้เรียนจะโต้ตอบและได้รับการชี้แนะ เป็นสิ่งที่ช่วยผู้เรียนให้รู้ว่าจะตอบได้อย่างไร

4.4 ผู้เรียนจะสนทนาโต้ตอบกับเสียงแถบบันทึกเสียง ที่มาจากข้อมูลที่ได้อ่าน โดยผู้เรียนจะได้อ่านบันทึกประจำวันที่คัดมาจากบันทึก มีบทบาทให้ โดยมีตารางการนัดหมายใน 1 สัปดาห์

5. การทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดโดยมีการรวบรวมความสามารถด้านอื่นไว้ด้วย เช่น ความสามารถในการพูดสามารถทดสอบรวมกับความสามารถด้านการอ่าน ซึ่งผู้เรียนจะอ่านเนื้อหา แล้วอภิปรายในเรื่องที่อ่าน

6. การทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดโดยการใช้บทบาทสมมติ โดยมีการกำหนดสถานการณ์ที่ชัดเจน ซึ่งการทดสอบจะไม่มีเตรียมตัวล่วงหน้า จะได้รับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้การวัดประเมินที่วัดทักษะผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ให้ได้ฝึกใช้ภาษาที่ถูกต้องตามสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งนอกจากการวัดประเมินผลแล้ว จะมีวิธีการประเมินที่แบ่งเกณฑ์แล้วทำให้ทราบว่าผู้เรียนอยู่ในระดับใด

กรมวิชาการ (2545) ได้แบ่งการวัดและการประเมินผลความสามารถด้านการพูดออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดย
  - 1.1 การให้ตัวชี้แนะที่สามารถมองเห็นได้ แต่นักเรียนควรมีความคุ้นเคย
  - 1.2 การใช้ตัวชี้แนะที่เป็นคำพูด อาจเป็นภาษาแม่ หรือภาษาที่เรียนในบางครั้ง
  - 1.3 การสอบพูดปากเปล่าด้วยวิธีการสอบแบบโคลง (Close)
  - 1.4 การเล่าเรื่อง (Narrative Task) เล่าเรื่องให้ฟังแล้วให้ไปเล่าต่อให้เพื่อนฟัง
  - 1.5 ให้พูดตามสถานการณ์สมมติโดยใช้ภาษาตามหน้าที่ (Function) ที่เหมาะสม
2. การพูดโดยให้อิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น
  - 2.1 ให้บรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจให้คำสั่งเป็นภาษาแม่
  - 2.2 ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องง่ายๆ
  - 2.3 ให้พูดตามหัวข้อที่กำหนดให้ ควรให้หลายๆหัวข้อ
  - 2.4 ให้บรรยายสิ่งของ บุคคล
  - 2.5 ให้พูดเพื่อสนับสนุนความคิดของตนเอง ได้แย้ง ปฏิเสธ พูดหักล้างข้อโต้แย้ง
  - 2.6 สนทนาและสัมภาษณ์ เนื้อหาในการสัมภาษณ์ ควรเลือกให้เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์ที่เป็นนามธรรม ได้แก่ การแสดงความคิดเห็น

คิดเห็นการให้เหตุผลในการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจให้อ่านบทความที่เตรียมไว้ล่วงหน้า  
การสนทนาจะเป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน

2.7 ให้พุดนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น บทความ ภาพ วิดิทัศน์

2.8 ให้สรุปจากเอกสาร

2.9 ใช้พุดเชิงวิเคราะห์หน้าชั้น

3. เกณฑ์การให้คะแนนการพุด

3.1 ความถูกต้อง

3.2 ความคล่องแคล่ว

3.3 การแสดงท่าทางน้ำเสียงประกอบการพุด

ละเอียด จุฑานันท์ (2543) ได้อธิบายเกี่ยวกับการทดสอบวัดความสามารถด้านการพุด  
ไว้ ดังนี้

1. การพุดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดย

1.1 การให้ตัวชี้แนะ ที่สามารถมองเห็นได้ ผู้เรียนพุดประโยคโดยมีรูปภาพเป็นสื่อ  
ผู้เรียนควรมีความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่ใช้เสียก่อน

1.2 การให้ตัวชี้แนะ ที่เป็นคำพุด กำแนะนำสำหรับการทดสอบอาจใช้ภาษาแม่  
หรือภาษาที่เรียน หรือในบางครั้งอาจเป็นการเขียนก็ได้

2. การพุดโดยอิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง มีวิธีการทดสอบ ดังนี้

2.1 ให้ผู้เรียนบรรยายเหตุการณ์ในภาพพุด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจให้คำสั่ง  
เป็นภาษาแม่

2.2 ให้ผู้เรียนพุดตามหัวข้อที่กำหนดให้ ผู้สอนควรให้หลายๆหัวข้อเพราะผู้เรียน  
อาจจะคล่องในหัวข้อหนึ่งมากกว่าอีกหัวข้อหนึ่งก็เป็นได้

2.3 ผู้เรียนบรรยายวัตถุอย่างหนึ่งโดยใช้ภาษาที่เรียน

2.4 การสนทนาและสัมภาษณ์ เป็นวิธีการทดสอบความสามารถด้านการพุดที่  
เหมาะสมนิยมใช้และเป็นธรรมชาติมากที่สุด แบบสอบสมรรถภาพการพุดจะเป็นแบบสอบวัด  
ความสามารถในการใช้ภาษาตามหน้าที่ หรือความสามารถในการสื่อสารได้ก็ต่อเมื่อแบบสอบนั้นให้  
โอกาสแก่ผู้เข้าสอบในการแสดงความสามารถที่จะเรียบเรียงส่วนประกอบต่างๆของคำพุดให้  
สอดคล้องกันอย่างเหมาะสม

จากการศึกษาวิธีหรือแนวการวัดและประเมินความสามารถด้านการพุด ผู้วิจัยสรุปว่า การ  
วัดและประเมินความสามารถด้านการพุดนั้นสามารถทำได้หลายวิธีการซึ่งขึ้นอยู่กับกิจกรรมการสอน  
พุดและความสามารถของผู้เรียน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกวัดและประเมินผลจากแบบวัด

ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคล ซึ่งใช้วิธีการถาม-ตอบ ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับการพูด นักวัดผลและประเมินผลทางภาษา ได้กำหนดเกณฑ์ในการทดสอบความสามารถด้านการพูดไว้หลายแบบดังนี้

Harris (1990) ได้กล่าวถึงเกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ และในแต่ละองค์ประกอบใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้

### 1. การออกเสียง (Pronunciation)

ให้ 1 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาเป็นอย่างมากจนทำให้ไม่สามารถเข้าใจ คำพูดได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาจนยากแก่การที่จะทำความเข้าใจ คำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆว่าผู้พูด พูดอะไร

ให้ 3 คะแนน เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถทำความเข้าใจได้และมักออกเสียงผิด ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียง บางเสียงอยู่บ้างแต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้เทียบเท่าชาวต่างประเทศที่เป็นเจ้าของภาษา

### 2. ไวยากรณ์ (Grammar)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้เนื่องจากใช้ ไวยากรณ์ผิด และเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องเลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนบางครั้งทำให้ เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อ ความหมายผิด

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย เช่น เรียงลำดับผิดแต่ก็สามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้

### 3. คำศัพท์ (Vocabulary)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมากจนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้ศัพท์สำนวนได้คล่องแคล่วเทียบเท่ากับเจ้าของภาษา

#### 4. ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก จนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานานเพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา

ให้ 3 คะแนน เมื่อความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่บ่อยมากนัก เพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีกรพูดสะดุด เพราะยังปัญหาในการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการพูดได้อย่างคล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

#### 5. ความเข้าใจ (Comprehension)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูด โดยจะพูดซ้ำติดอ่างพูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดและพูดได้เป็นส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วนแต่ก็มีการพูดซ้ำบ้างเป็นบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดโดยไม่มีปัญหาเลย  
 สุภัทรา อักษรนุเคราะห์ (2532) ได้เสนอแนวทางการประเมินความสามารถทางการพูด  
 ของผู้เรียนตามสภาพจริง โดยใช้แบบประเมินความสามารถมาตราส่วน 6 ระดับ แบบ The Schulz  
 Communicative Competence Scale, The Foreign Service Instituted Scale และ The  
 Bartz scale

### 1. ความคล่องแคล่ว

- 1.1 พูดตะกุกตะกักไม่ปะติดปะต่อกันจนไม่สามารถสื่อสารได้ คะแนน 0  
 1.2 พูดซ้ำมากไม่สม่ำเสมอ ยกเว้นประโยคสั้น ๆ หรือประโยคที่ใช้กันอยู่ประจำ  
 คะแนน 1  
 1.3 มีความลังเลบ่อย และพูดตะกุกตะกัก บางประโยคไม่สมบูรณ์ คะแนน 2  
 1.4 มีความลังเลในการพูดบางครั้งบางคราว มีตะกุกตะกักบ้าง เพราะพูด  
 ประโยคใหม่และต้องจัดเรียงคำ คะแนน 3  
 1.5 พูดได้อย่างสบายและราบรื่น แต่ยังรู้ว่าไม่ใช่เจ้าของภาษาเมื่อพิจารณาจาก  
 ความเร็วและความสม่ำเสมอของการพูด คะแนน 4

- 1.6 พูดได้ทุกหัวเรื่องอย่างสบายและราบรื่นคล้ายเจ้าของภาษา คะแนน 5

### 2. ความสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

- 2.1 ไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้เรียนพูดเลย คะแนน 0  
 2.2 เข้าใจเพียงเล็กน้อยเป็นส่วนย่อย ๆ หรือคำเดียว ๆ คะแนน 1  
 2.3 เข้าใจบางกลุ่มคำและบางวลี คะแนน 2  
 2.4 เข้าใจเอกัตถประโยค (Simple Sentence) ที่สั้น ๆ คะแนน 3  
 2.5 เข้าใจคำพูดที่ผู้เรียนพูดเป็นส่วนใหญ่ คะแนน 4  
 2.6 เข้าใจคำพูดที่ผู้เรียนพูดมาทั้งหมด คะแนน 5

### 3. ปริมาณของข้อความในการสื่อสาร

- 3.1 ผู้เรียนมิได้นำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดเลย คะแนน 0  
 3.2 ผู้เรียนนำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดน้อยมาก คะแนน 1  
 3.3 ผู้เรียนนำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดบ้าง คะแนน 2  
 3.4 ผู้เรียนนำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดพอสมควร คะแนน 3  
 3.5 ผู้เรียนนำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดส่วนมาก คะแนน 4  
 3.6 ผู้เรียนนำข้อความที่เกี่ยวข้องมาพูดทั้งหมด คะแนน 5

### 4. คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร

- 4.1 คำพูดที่ผู้เรียนพูดไม่ถูกต้องเลย คะแนน 0

- 4.2 มีคำพูดที่ถูกต้องตามโครงสร้างน้อยมาก คะแนน 1
- 4.3 มีคำพูดที่ถูกต้องบ้างแต่ยังมีปัญหาด้านโครงสร้างทางภาษาอยู่มาก
- คะแนน 2
- 4.4 มีคำพูดที่ถูกต้องมากแต่ยังมีปัญหาด้านโครงสร้างทางภาษาอยู่มาก
- คะแนน 3
- 4.5 มีคำพูดที่ถูกต้องเป็นส่วนมาก และมีปัญหาด้านโครงสร้างน้อยมาก
- คะแนน 4
- 4.6 คำพูดถูกต้องเกือบทั้งหมด คะแนน 5
5. สำเนียง
- 5.1 ออกเสียงผิด ๆ จนผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจบ่อยครั้ง คะแนน 0
- 5.2 ออกเสียงผิดมากบ่อยครั้ง และลงเสียงหนักผิด คะแนน 1
- 5.3 สำเนียงยังเป็นไทย ทำให้ต้องตั้งใจฟัง และการออกเสียงผิดบางครั้ง
- คะแนน 2
- 5.4 สำเนียงยังเป็นไทยอยู่ข้างและออกเสียงผิดบางครั้ง แต่ก็ยังสามารถเข้าใจได้
- คะแนน 3
- 5.5 ออกเสียงไม่ผิดเด่นชัด แต่ยังไม่เหมือนเจ้าของภาษา คะแนน 4
- 5.6 ออกเสียงคล้ายเจ้าของภาษาแทบจะไม่มีสำเนียงไทย คะแนน 5
6. ความพยายามในการสื่อสาร
- 6.1 หยุดเงียบเป็นเวลานานโดยไม่ใช้ความพยายามพูดให้จบความ คะแนน 0
- 6.2 พยายามที่จะสื่อสารน้อยมาก แต่ยังขาดความกระตือรือร้น คะแนน 1
- 6.3 พยายามที่จะสื่อสารบ้างแต่ยังไม่แสดงความไม่สนใจ คะแนน 2
- 6.4 พยายามที่จะสื่อสารแต่ไม่รู้จักใช้ท่าทางช่วย คะแนน 3
- 6.5 พยายามที่จะสื่อสารและรู้จักใช้ท่าทางช่วย คะแนน 4
- 6.6 พยายามเป็นพิเศษที่จะสื่อสารโดยใช้ทั้งภาษาพูดและท่าทางเพื่อการแสดงออก คะแนน 5
- อัจฉรา วงศ์โสธร (2529) เสนอเกณฑ์การให้คะแนนตามระดับความสามารถทางการพูด 4 ระดับ เริ่มจากระดับ 1 ซึ่งเป็นระดับเริ่มเรียนไปจนถึงระดับ 4 ซึ่งเป็นระดับการสื่อสาร โดยแบ่งหัวข้อดังนี้
- การออกเสียง
1. ยังพูดโต้ตอบไม่ได้
  2. ออกเสียงผิดๆ พูดเข้าใจยาก

3. ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว

4. ออกเสียงถูกต้อง

คำศัพท์

1. ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบไม่ได้
2. ใช้คำศัพท์ผิดบ่อยๆ แต่ยังใช้ศัพท์ในเหตุการณ์นั้นได้
3. สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ ใช้ศัพท์ได้เหมาะสม
4. ใช้ศัพท์ได้เหมาะสมในทุกสถานการณ์

โครงสร้างไวยากรณ์

1. โครงสร้างไวยากรณ์ผิดไม่สามารถสื่อสารได้
2. ใช้ไวยากรณ์เบื้องต้นผิด
3. ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ได้ถูกต้องมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย
4. ไม่มีข้อผิดพลาดทั้งการใช้ศัพท์หรือโครงสร้างไวยากรณ์

ความคล่อง

1. พูดแล้วหยุดนาน พูดไม่จบประโยคหรือโต้ตอบไม่ได้
2. พูดแล้วพูดต่อไปไม่ได้ พยายามพูดต่อโดยเริ่มต้นใหม่
3. บทสนทนาเป็นธรรมชาติและต่อเนื่อง บางครั้งหยุดคิด ตะกุกตะกัก
4. บทสนทนาเป็นธรรมชาติ หยุดบ้างเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

จากการศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนตามระดับความสามารถทางการพูด ผู้วิจัย

เลือกใช้เกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูดตาม Harris โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน มาปรับใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ**

### 1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสำเร็จของกระบวนการของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบต่าง ๆ ของผลสัมฤทธิ์ ดังต่อไปนี้

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทจะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือถามสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

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

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

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

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2551) กล่าวว่าโดยทั่วไปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and Pencil Test.) แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้ว ให้ผู้ตอบเขียนหรือแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response Type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบแบบเติมคำ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และมีการปรับปรุงกันอย่างต่อเนื่อง มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือ

ผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง หลังจากเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ แล้วผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาที่เรียนมาน้อยเพียงใด มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรในวิชานั้น ๆ เพียงใด จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ตามแนวคิด ของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ เป็นการตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้างและมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าใด เช่น พฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่ามากน้อยเพียงใด นั่นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบเชิงพฤติกรรมของผู้เรียนด้าน พุทธิพิสัย ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้เป็นผลงานปรากฏออกมา ให้ทำการสังเคราะห์และวัดได้ เช่น วิชา ศิลปศึกษา พลศึกษา งานช่าง การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test) ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติ (Procedure) และ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนมีวิธีการวัดได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1 การสอบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็นการสอนที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านออกเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการดูการใช้ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่างๆ

2.2 การสอบแบบให้เขียนความ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบ ซึ่งมีการตอบอยู่ 2 รูปแบบ คือ

2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ได้แก่ การใช้ข้อสอบวัดแบบอัตนัยหรือความเรียง

2.2.2 แบบจำกัดคำถาม เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้คำตอบ หรือกำหนดคำตอบออกมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำถามคำตอบ 4 รูปแบบ คือแบบเลือกทางใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำและแบบเลือกตอบ

ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่ประเมินพฤติกรรมด้านสติปัญญาในการเรียนรู้ออกมาเป็นระดับความสามารถซึ่งได้จำแนกพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้านความรู้และการคิด ตามแนวคิดจุดประสงค์ของบลูม ได้แก่

1. ความรู้ความจำ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถทางสมองที่ทรงไว้ซึ่งเรื่องราวต่างๆ ที่รับรู้เข้าใจในสมองเป็นความสามารถในการระลึกเรื่องราวประสบการณ์หรือสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว

2. ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการจับใจความของเรื่องความสามารถในการแปลความ ตีความและขยายความ

3. การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำความรู้ ทฤษฎี หลักการข้อเท็จจริง ไปแก้ปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้น เป็นพฤติกรรมทางด้านวัดผล หมายถึง ความสามารถที่สำคัญ 3 ประการ นำหลักวิชาไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ แก้ปัญหาที่ยังไม่ได้แก้มาแล้ว และสามารถยกตัวอย่างและสาธิตสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วได้ในรูปแบบใหม่

4. การวิเคราะห์ (Analysis) พฤติกรรมด้านคิดวิเคราะห์จะเต็มไปด้วยวิธีการของเหตุผล อันเป็นสมรรถภาพที่จำเป็นต้องปลูกฝังให้เกิดแก่เด็กอย่างยิ่ง เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนย่อยของเหตุการณ์ เรื่องราวหรือเนื้อหาต่างๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง มีจุดมุ่งหมายหรือความประสงค์สิ่งใด และยังมองถึงว่า ส่วนย่อยที่สำคัญนั้นแต่ละเหตุการณ์เกี่ยวกันอย่างไรบ้าง และเกี่ยวพันโดยอาศัยหลักการใด เป็นสมรรถภาพที่เต็มไปด้วยการหาเหตุและผลมาเกี่ยวข้องกันอยู่เสมอ การวิเคราะห์จึงต้องอาศัยพฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ และด้านการนำไปใช้มาประกอบการพิจารณา

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ความสามารถในการรวมสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เป็นรูปแบบหรือรูปแบบหนึ่ง มีคุณลักษณะ โครงสร้าง หน้าที่ใหม่ มีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม การสังเคราะห์เป็นความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ หรือคิดริเริ่มสิ่งใหม่

6. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาตัดสินเกี่ยวกับคุณค่าของความคิดทุกชนิด เพื่อเปรียบเทียบเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดให้ การประเมินจึงเป็นการแสดงความคิดเห็นที่น่าเกณฑ์มาใช้ เป็นความสามารถขั้นสุดท้าย ด้านสติปัญญาในการจัดระบบความสามารถ ด้านนี้จึงถือว่าสูงสุด และจะต้องอาศัยความสามารถขั้นจำ เข้าใจ นำไปใช้วิเคราะห์และสังเคราะห์มาใช้ประกอบเพื่อเป็นฐานการประเมิน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่วัดความสามารถหรือผลสำเร็จของผู้เรียน เป็นมวลประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับ ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง หลังจากเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ แล้วผู้เรียน

มีความรู้ความสามารถในวิชาที่เรียนมากนักน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ในการแก้ปัญหาทางวิชาการ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

## 2. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทจะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือถามสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

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

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

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

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2551) กล่าวว่าโดยทั่วไปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and Pencil Test.) แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้ว ให้ผู้ตอบเขียนหรือแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response Type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่าง

กว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบแบบเติมคำ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และมีการปรับปรุงกันอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

บรรดล สุขปิติ (2542) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก ดังนี้

1. จำแนกตามลักษณะการสร้าง แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher Made Tests) เป็นแบบทดสอบที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมาใช้ในห้องเรียนเอง เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นครั้ง ๆ ไปมักเป็นแบบทดสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาเฉพาะตามหลักสูตรเนื้อหานั้น ๆ โดยทั่วไปแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองจะมี 2 ชนิด คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดการเรียนการสอน (Formative Test) เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน นำผลมาใช้ในการปรับปรุงการสอนของครู และปรับปรุงการเรียนของผู้เรียน อีกชนิดคือ แบบทดสอบที่ใช้วัดผลการเรียนการสอน (Summative Tests) เพื่อนำผลไปใช้ในการสรุปรวบยอดหรือตัดสินผลการเรียนแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองนั้น ในการสร้างอาจไม่ได้มีการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพมากนัก ว่าแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่อย่างไร การตรวจให้คะแนนและแปลผลมักทำการเปรียบเทียบผลเฉพาะกลุ่มที่สอบด้วยกันหรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้

1.2 แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardize Tests) เป็นแบบทดสอบที่มีมาตรฐาน 3 ประการ คือ ประการแรก มาตรฐานในการดำเนินการสร้าง คือ ผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพ และพัฒนาตรวจสอบคุณภาพจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ มักออกแบบให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระกว้าง ๆ ที่สอนในหลักสูตรนั้น เพื่อให้สามารถใช้ได้กับสถาบันการศึกษาทั่ว ๆ ไป ประการที่สอง มาตรฐานในการดำเนินการสอบ คือ มีคู่มือในการดำเนินการสอบ ไม่ว่านำไปใช้ที่ไหนหรือมีผู้ดำเนินการสอบก็ปฏิบัติเหมือนกัน และประการที่สาม มาตรฐานในการให้คะแนนหรือความหมายของคะแนนไม่ว่าใครให้คะแนนก็ผลเหมือนกัน มีเกณฑ์เปรียบเทียบที่เป็นมาตรฐานที่เรียกว่าเกณฑ์ปกติ (Norms) สำหรับการแปลความหมายของคะแนนของผู้เข้าสอบ เมื่อเปรียบเทียบกับคนส่วนใหญ่

2. จำแนกตามเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายของคะแนน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดระดับความรู้ของผู้เรียนว่ามีความรู้ความสามารถอะไรบ้าง แบบทดสอบอิงเกณฑ์ จึงสร้างให้ครอบคลุมจุดประสงค์ การเรียนรู้ที่สำคัญของการเรียนรู้ ที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน โดยนำคะแนนที่

ได้จากการสอบไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (Absolute Standard) แล้วแปลความหมายในเชิงความรอบรู้ในเนื้อหาที่เรียกว่า ผู้เรียนอยู่ในระดับที่ถือว่ารอบรู้ในเนื้อหานั้น ๆ หรือไม่

2.2 แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norms Referenced Tests) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งเปรียบเทียบความสามารถของผู้เรียนในกลุ่มด้วยกันเอง แล้วจำแนกผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ตามระดับความสามารถของข้อสอบอิงกลุ่มจึงสร้างขึ้นมาเพื่ออธิบายว่าผู้เรียนคนนั้น ๆ เก่งหรืออ่อนกว่าคนอื่น ๆ เท่าไร ดังนั้น แบบทดสอบประเภทนี้จึงต้องสร้างให้มีคุณสมบัติในการจำแนกผู้เรียนได้ดี

3. จำแนกตามลักษณะการตรวจให้คะแนน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) เป็นแบบทดสอบที่การตรวจให้คะแนนจะขึ้นอยู่กับความรู้สึกความคิดเห็นของผู้ตรวจเป็นสำคัญ ผู้ตรวจต่างคนอาจให้คะแนนไม่ตรงกันหรือไม่สอดคล้องกัน ลักษณะการให้คะแนนจึงไม่คงที่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้ตรวจช่วงเวลาในการตรวจ จุดเด่นของข้อสอบชนิดนี้ คือ ในแต่ละข้อคำถามสามารถวัดความรู้ความสามารถได้หลาย ๆ ด้าน มีจุดมุ่งหมายให้ผู้ตอบตอบยาว ๆ ผู้ตอบมีโอกาสแสดงความสามารถความรู้สึก และความคิดเห็นได้เต็มที่ นอกจากนี้สามารถวัดด้านการเขียนได้ ลักษณะคำถามต้องการให้ผู้ตอบได้บูรณาการแนวคิด และประเมินแนวคิดที่เห็นว่าเหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ข้อสอบอัตนัยเหมาะสำหรับใช้วัดความสามารถทางสมองขั้นสูงมากกว่าที่จะใช้วัดความสามารถทางสมองขั้นต่ำ

3.2 แบบทดสอบปรนัย (Objective Test) เป็นแบบทดสอบที่มีการตรวจให้คะแนนแบบมีกฎเกณฑ์ตายตัว ใครตรวจก็ให้คะแนนตรงกัน ตรวจกี่ครั้งก็ให้คะแนนตรงกัน แบบทดสอบชนิดนี้มักเรียกว่าแบบทดสอบที่ถูกเป็นหนึ่ง ผิดเป็นศูนย์ หมายความว่า ตอบถูกจะได้คะแนนและตอบผิดจะไม่ได้คะแนน ข้อสอบถามให้ผู้ตอบตอบในขอบเขตที่จำกัด มีการกำหนดคำตอบมาให้ล่วงหน้า หรือไม่กำหนดคำตอบมาให้แต่ตอบสั้น ๆ คำถามแต่ละข้อวัดความสามารถเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบแบบอัตนัย แบบทดสอบแบบปรนัยแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

3.2.1 ข้อสอบปรนัยแบบถูกผิด (True - False) ลักษณะข้อสอบประกอบด้วยข้อความหรือประโยคที่ต้องการให้ผู้ตอบตัดสินใจเพื่อเลือกคำตอบที่เป็นไปได้สองอย่างว่า ข้อความหรือประโยคที่กำหนดมานั้นนั้น ถูกหรือผิด ใช่หรือไม่ใช่ จริงหรือเท็จ หรือสามารถดัดแปลงให้ถ้าข้อความใดเป็นจริงให้ตอบ "ถูก" ถ้าข้อความใดเป็นเท็จให้ตอบ "ผิด" แต่ถ้าข้อความใดตัดสินไม่ได้ว่าเป็นจริงหรือเท็จ ให้ตอบว่าเป็น “ความคิดเห็น” นอกจากนี้ยังมีรูปแบบที่ต้องแก้ไขในส่วนที่ผิดให้ถูกต้องโดยให้ตอบกา หรือขีดเส้นใต้ส่วนที่ผิดให้ถูกต้อง ข้อสอบแบบถูกผิดสามารถนำไปใช้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ขั้นความรู้ ความจำ โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับความจริง หรือนิยามหลักการต่าง ๆ ความเข้าใจในหลักการ และนำไปใช้รวมถึงความสามารถในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับโจทย์ทาง

คณิตศาสตร์ได้ นอกจากนี้ยังใช้วัดความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผล โดยพิจารณาว่าคำที่ขีดเส้นใต้ในประโยค หรือข้อความที่เกี่ยวข้องกันมีความเป็นเหตุเป็นผลกันหรือไม่ จะเห็นได้ว่าเป็นข้อสอบที่ใช้วัดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สร้างง่าย และสามารถสร้างคำถามได้หลายข้อ ซึ่งช่วยให้ ครอบคลุมที่กำหนด แต่ข้อสอบประเภทนี้มีข้อจำกัดคือ ผู้สอบมีโอกาสสูงในการเดาคำตอบให้ถูก และเป็นข้อสอบที่มีแนวโน้มว่า จะวัดเรื่อง เล็ก ๆ น้อย ๆ และวัดในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องในพฤติกรรม การ เรียนรู้ที่สำคัญ

3.2.2 ข้อสอบปรนัยแบบจับคู่ (Matching) เป็นข้อสอบปรนัยประเภทหนึ่ง ที่ให้ผู้ตอบจับคู่ระหว่างคำหรือข้อความ ประกอบด้วย 2 สดมภ์ สดมภ์หนึ่งมักอยู่ทางซ้ายมือเป็นกลุ่ม ของคำถามอาจเป็นคำ ข้อความ วลี ประโยค อีกสดมภ์หนึ่งอยู่ทางขวามือ เป็นกลุ่มของคำตอบอาจ เป็นคำ จำนวนหรือสัญลักษณ์ ลักษณะของข้อสอบแบบจับคู่ สดมภ์ทางซ้ายมือกับสดมภ์ทางขวามือ เป็นการจับคู่ของสิ่งที่มีความเกี่ยวข้อง สอดคล้องหรือสัมพันธ์กัน ข้อสอบแบบจับคู่เหมาะสำหรับวัด พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นความจำเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกัน ข้อดีของ ข้อสอบประเภทนี้ คือ เหมาะสมสำหรับเนื้อหาที่ต้องการถามความจำเกี่ยวกับบุคคล เวลา สถานที่ เหตุการณ์ การกระทำ เป็นข้อสอบที่สร้างง่ายใช้สะดวก สร้างความสนใจให้ผู้สอบใช้พื้นที่ในการสร้าง หรือเขียนน้อย เป็นการประหยัดและผู้ตอบมีโอกาสเดาได้น้อย แต่มีข้อจำกัดคือ เอาไปใช้ใส่นี้อาหา ที่มีขอบเขตจำกัด วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นความรู้ ความจำเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาและคำตอบถ้า สร้างไม่ดีจะเดาได้

3.2.3 ข้อสอบปรนัยแบบเติม (Completion) หรือเติมคำตอบสั้น (Short Answer) ข้อสอบประเภทนี้จัดอยู่ในข้อสอบปรนัยเนื่องจากเป็น ข้อสอบที่มีคำตอบถูกต้องตายตัว ใครตรวจก็ให้คะแนนที่ตรงกัน ข้อสอบลักษณะนี้ผู้สอบต้องคิดและสร้างคำตอบขึ้นมาเองแต่เป็นการ เติมคำ หรือตอบเพียงสั้น ๆ เช่น เป็นคำ ลี จำนวน สัญลักษณ์ ความแตกต่างของข้อสอบแบบเติมคำ และแบบคำตอบสั้นอยู่ที่ประเด็นคำถามคือ ข้อสอบแบบเติมคำ คำถามเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ เว้น ช่องว่างให้ไว้เติม เพื่อให้เข้าใจความของประโยคสมบูรณ์ ส่วนข้อสอบแบบตอบสั้น คำถามสั้นเหมาะ สำหรับ วัดความรู้ ความจำ ได้แก่ ความรู้ความจำเกี่ยวกับศัพท์ ความจริงเฉพาะหรือข้อเท็จจริง หลักการและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รวมทั้งวิธีดำเนินการซึ่งสามารถวัดได้ดีกว่าข้อสอบปรนัยชนิดอื่น ๆ ข้อสอบประเภทนี้สามารถวัดผลการเรียนรู้ในขั้นที่สูงกว่าความจำ ได้แก่ การตีความข้อมูลอย่างง่าย ๆ เช่น แผนภูมิ กราฟ รูปภาพต่าง ๆ ตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหาในเนื้อหา วิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ได้ ข้อดีของข้อสอบชนิดนี้คือ ลดการเดา สร้างง่าย รวดเร็ว สามารถสร้างได้ ครอบคลุมเนื้อหา และเหมาะสมสำหรับการวัดแก้ปัญหาข้อสอบประเภทนี้มีข้อจำกัด คือ วัด พฤติกรรมการเรียนรู้ ในขอบเขตที่จำกัด ไม่เหมาะสมสำหรับการวัดพฤติกรรมที่ซับซ้อน หากคำถาม

ไม่ชัดเจนจะทำให้คำตอบเป็นไปหลายอย่าง และมีความเป็นปรนัยในการตรวจให้คะแนนน้อยกว่า  
ข้อสอบปรนัยแบบอื่น ๆ

3.2.4 ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือข้อสอบแบบ  
หลายตัวเลือก เป็นข้อสอบที่ให้ผู้ตอบเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ ข้อสอบแบบนี้  
ประกอบด้วยส่วน 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวคำถาม (Stem) และส่วนที่เป็นคำตอบหรือตัวเลือก  
(Alternative หรือ Options หรือ Choice) ส่วนที่เป็นคำถาม (Stem) โดยทั่วไปมีรูปแบบการถาม  
2 ลักษณะ คือ เป็นรูปแบบการถามโดยตรง เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล  
คืออะไร และ ถามในลักษณะเป็นข้อความที่ไม่สมบูรณ์ เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือที่ใช้ใน  
การวัดผล คืออะไร และถามในลักษณะเป็นข้อความที่ไม่สมบูรณ์ เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของ  
เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล คืออะไร ในส่วนของคำตอบหรือตัวเลือกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ  
ตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูก เรียก ตัวคำตอบ (Answer หรือ Key) ซึ่งมี 1 ตัวเลือก ส่วนที่เหลือเป็น  
ตัวเลือกที่ผิดหรือ เรียกว่า ตัวเลือกลวง (Distracters)

ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ มีข้อดีหลายประการด้วยกัน กล่าวคือ

1. วัดความสามารถหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้กว้าง และลึกตั้งแต่  
ความสามารถทางสมองขั้นต่ำ ได้แก่ขั้นความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ไปจนถึงขั้นซับซ้อน  
หรือความสามารถทางสมองขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า
2. สามารถวัดได้ครอบคลุมในเนื้อหาที่ต้องการวัดต่าง ๆ และสามารถวัดได้อย่าง  
หลากหลายเนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถสุ่มเนื้อหาที่ต้องการวัดมาออกข้อสอบได้ตามต้องการ
3. ช่วยให้แบบทดสอบมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ดี เนื่องจากสามารถออกข้อสอบให้  
ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ได้หลายด้าน และออกได้จำนวนหลายข้อ
4. มีความเป็นปรนัยในการให้คะแนน
5. ใช้เวลาในการตรวจข้อสอบน้อย
6. เหมาะสำหรับการสอบที่มีผู้สอบจำนวนมาก
7. คะแนนที่ได้จากการสอบมีความเชื่อมั่นมากกว่าแบบทดสอบชนิดอื่น ๆ เนื่องจาก  
ข้อสอบชนิดนี้ สามารถลดการตอบถูก โดยการเดาลงได้ จึงสามารถพัฒนาไปเป็นแบบทดสอบ  
มาตรฐานและเป็นที่ยอมรับมากอย่างไรก็ตามข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบมีข้อจำกัดเช่นกัน กล่าวคือ

1. เปิดโอกาสให้ผู้ตอบเดาได้
2. ข้อสอบออกยากและเสียเวลาในการออกข้อสอบมาก เนื่องจากต้องเขียนตัวลวงที่ดี  
ผิดแต่ให้มีท่าว่าถูก เพื่อให้เป็นตัวลวงที่ดี
3. ผู้ออกข้อสอบต้องมีความรู้ความสามารถในการออกข้อสอบจริง ๆ จึงจะสามารถ  
วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ขั้นสูงได้

4. ผู้ออกข้อสอบต้องมีความรอบรู้ในเนื้อหา นั้น ๆ ประกอบกับมีความรู้ในเรื่องวิธีการเขียนข้อสอบเป็นอย่างดี

5. ไม่เหมาะสำหรับการวัดความคิดสร้างสรรค์ การเสนอแนวคิดตลอดจนทักษะในการเขียนและการวัดการปฏิบัติต่าง ๆ

6. สิ้นเปลืองงบประมาณมากกว่าการออกข้อสอบชนิดอื่น ๆ

กล่าวโดยสรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก แตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ซึ่งแบบทดสอบแต่ละประเภทต่างมีข้อดี และข้อจำกัดแตกต่างกันออกไป ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขึ้นเอง โดยใช้แบบทดสอบปรนัยแบบเลือกตอบเนื่องจากข้อสอบดังกล่าวแบบทดสอบมีข้อดีหลายประการและเป็นที่นิยมใช้กันมาก

### 3. จุดมุ่งหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือสำคัญอันหนึ่งที่ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน โดยเฉพาะการวัดสมรรถภาพทางสมองเป็นสำคัญ จุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (บุญศรี พรหมพันธุ์ และนวลเสนห์ วงศ์เชิดธรรม, 2545) มีดังนี้

1. เพื่อจัดตำแหน่งผู้เรียน เป็นการจัดตำแหน่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามความสามารถ กล่าวคือ ผู้เรียนมีความสามารถใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน เพื่อประโยชน์ของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม การทดสอบเพื่อจัดตำแหน่งนั้น ต้องมีการทดสอบก่อนการเรียนการสอนในวิชานั้น ๆ ในทางการศึกษา จุดมุ่งหมายในการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อจัดตำแหน่งนิยมใช้กันใน 2 ลักษณะ เพื่อการจัดจำแนก เช่น แยกผู้เรียนออกเป็นประเภทตามระดับคะแนน (A B C และ D) และเพื่อคัดออก

2. เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนทราบศักยภาพของตนเองในขณะนั้น และใช้เป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้พัฒนาพฤติกรรมต่าง ๆ ของตนเองทั้งด้านความรู้ ความสามารถ ลักษณะนิสัย และทักษะต่าง ๆ ให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3. เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน การปรับปรุงการเรียนการสอนควรทำอย่างต่อเนื่องอาจใช้เมื่อสิ้นสุดการสอนในแต่ละหน่วยย่อย ซึ่งเมื่อพบผู้เรียนคนใด ไม่ผ่านเกณฑ์ของแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนก็ควรจะได้ศึกษาผู้เรียนมี ข้อบกพร่องหรือจุดอ่อนในเรื่องใด จะได้ทำการแก้ไขข้อบกพร่อง จากนั้นจึงประเมินผลอีกครั้งสำหรับจุดประสงค์ของการใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน อาจจำแนกตามระยะเวลาของการวัดและการประเมินได้ 3 ระยะ ดังนี้

3.1 วัดและประเมินผลก่อนการเรียนการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาสารสนเทศของผู้เรียน ในเบื้องต้นสำหรับไปจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียนตามแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญประกอบด้วยการประเมิน

3.1.1 การประเมินความพร้อมและพื้นฐานของผู้เรียน เป็นการตรวจสอบความรู้ทักษะและความพร้อมต่าง ๆ ของผู้เรียน ที่เป็นพื้นฐานของเรื่องใหม่ ๆ ที่ผู้เรียนต้องการเรียน โดยใช้วิธีการที่เหมาะสม แล้วนำผลการประเมินมาปรับปรุงซ่อมเสริมหรือเตรียมผู้เรียน ให้มีความพร้อม และพื้นฐานพอเพียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบผลสำเร็จในการเรียนได้เป็นอย่างดี

3.1.2 ประเมินการรอบรู้ในเรื่องที่จะเรียนก่อนเรียน เป็นการประเมินผู้เรียนในเรื่องที่จะทำการสอน เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียน มีความรู้และมีทักษะที่จะเรียนมากน้อยเพียงใด เพื่อนำไปเป็นข้อมูลเบื้องต้นของผู้เรียนว่าเริ่มต้นเรียนเรื่องนั้น ๆ โดยมีความรู้เดิมอยู่เท่าไร จะได้นำไปเปรียบเทียบกับผลการเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว ว่าเกิดพัฒนาการหรือเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นหรือไม่เพียงไร ซึ่งทำให้ทราบถึงศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน และประสิทธิภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถนำผลการประเมินไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดเตรียมวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียนว่าจะจัดเข้มข้นหรือมากเพียงใด จึงทำให้แผนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาการต่าง ๆ ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังด้วยกันทุกคนได้ ในขณะที่ไม่ทำให้ผู้เรียนที่มีความรู้เดิมอยู่แล้วเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย และเสียเวลาเรียนในสิ่งที่ตนรู้อยู่แล้ว การประเมินความรอบรู้ก่อนเรียนมีขั้นตอนการปฏิบัติเหมือนกับการประเมินความพร้อม ต่างกันเฉพาะความรู้ทักษะที่ประเมินเท่านั้น

3.2 การวัดและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบพัฒนาการของผู้เรียนว่า บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครูได้วางแผนไว้หรือไม่ ทั้งนี้สารสนเทศที่จากการประเมินไปสู่การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนและส่งเสริม ผู้เรียนที่มีความสามารถให้เกิดพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ

3.3 การวัดและการประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบความสำเร็จของผู้เรียน เมื่อผ่านการเรียนรู้ในช่วงเวลาหนึ่งว่าผู้เรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือไม่ เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับผลการประเมินก่อนเรียนแล้ว ผู้เรียนเกิดพัฒนาการขึ้นมากน้อยเพียงใด ทำให้สามารถประเมินได้ว่าผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนเพียงไร และกิจกรรมการเรียนที่จัดขึ้นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนเพียงไร ข้อมูลจากการประเมินภายหลังการเรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มากมาย ได้แก่

3.3.1 ปรับปรุงแก้ไขซ่อมเสริมผู้เรียนให้มีผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หรือจุดประสงค์ของการเรียน

3.3.2 ปรับปรุงแก้ไขวิธีการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### 3.3.3 ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### 4. เพื่อให้คำปรึกษาและแนะแนว เพื่อช่วยให้ครูแนะแนว มีข้อมูลที่เป็น

ความสามารถของผู้เรียนในด้านการเรียน ว่าผู้เรียนเก่ง อ่อน หรือด้อย อย่างไร ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับการวางแผนการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ โดยจะส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ นั่นก็คือ การใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีจุดมุ่งหมายเพื่อการพยากรณ์นั่นเอง

5. เพื่อสรุปผลการเรียน มีจุดมุ่งหมายเพื่อสรุปผลการเรียน เมื่อสิ้นสุดผลการเรียนการสอน เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ผลการเรียนทั้งระบบ และตัดสินผลคะแนน ได้ - ตก กล่าวคือ เป็นการประเมินผลเพื่อตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการเรียนรายวิชาต่าง ๆ ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายภาค การประเมินผลนั้นนอกจากจะมีจุดประสงค์เพื่อการสรุป ตัดสินความสำเร็จของผู้เรียน ในการเรียนรู้รายปี รายภาค

สุภาพ วาดเขียน (2525) และ ไพศาล หวังพานิช (2523) ได้กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถในด้านใดมากน้อยแค่ไหน เช่น มีพฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การสังเคราะห์ และการประเมินค่ามากน้อยอยู่ในระดับใดนั้น คือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัยนั่นเอง ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายในลักษณะของเนื้อหาวิชาที่เรียน คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ ความสามารถทางปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมา ให้ทำการสังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง ฯลฯ การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลที่ปฏิบัติ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน ที่สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

กล่าวโดยสรุป จุดมุ่งหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญของผู้สอนได้ใช้ในการประเมินผลการเรียนการสอน เช่น เพื่อจัดตำแหน่งผู้เรียน วัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียนทั้งด้านปฏิบัติและเนื้อหา ปรับปรุงการเรียนการสอนของครู ใช้สรุปผลการเรียนเมื่อสิ้นสุด และเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลในการแนะแนวทางให้ผู้เรียนในด้านการเรียนว่าผู้เรียนเก่ง อ่อน หรือด้อย อย่างไร ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับการวางแผนการศึกษาต่อ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยยังมุ่งหวังให้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ใช้เป็นเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในโรงเรียนโสภโณ

ประชากร หลังจากได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เพื่อใช้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

#### 4. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถือว่าเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวทางการเรียนของผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจาก ในระบบการศึกษาจึงมุ่งตัดสินความสำเร็จหรือความก้าวหน้าของผู้เรียนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีองค์ประกอบทั้งในด้านสติปัญญา และองค์ประกอบด้านที่ไม่ใช่สติปัญญา ไม่ว่าจะเป็น วุฒิภาวะ ความสนใจ แรงจูงใจ ครอบครัวยุทธศาสตร์ บุคลิกภาพ และคุณภาพของการจัดการศึกษาที่ได้รับ ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ชนิษฐา บุญภักดี (2552) กล่าวว่า ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จทางการศึกษา คือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านสติปัญญา (Intellectual factor) เป็นความสามารถในการคิด อันเป็นผลมาจากการสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ รวมถึงความสามารถที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ความสามารถเหล่านี้สามารถวัดได้หลายแบบ เช่น วัดความถนัดทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา สมรรถภาพทางสมอง เป็นต้น องค์ประกอบด้านนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. องค์ประกอบด้านที่ไม่ใช่สติปัญญา (Non-intellectual factor) เช่น เพศ อายุ แผนการเรียนอันดับการเลือก รายได้ของบิดามารดา นิสัยในการเรียน เจตคติในการเรียน ตลอดจนสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา เป็นต้น องค์ประกอบด้านนี้มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่นเดียวกัน

อัมพินดา ผการัตน์ (2539) กล่าวว่า คุณภาพของการศึกษาของนักเรียนจะพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบทางวิชาการ เป็นองค์ประกอบหลัก เพราะว่าโรงเรียนได้รับมอบหมายจากสังคมในการพัฒนาคนให้มีความรู้ และความสามารถ นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนั้น การที่นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์เป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับระบบการจัดการด้านวิชาการของโรงเรียน ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้วย

2. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม โรงเรียนถือว่าเป็นระบบพฤติกรรม จะดูว่าโรงเรียนมีประสิทธิภาพดีเพียงใด สามารถพิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกได้ โดยพิจารณาจากคนสองกลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ กลุ่มผู้ให้บริการ คือ ครูเจ้าหน้าที่หรือผู้บริหาร และกลุ่มผู้รับบริการ คือ นักเรียน โรงเรียนต้องให้ความสนใจมากเป็นพิเศษว่าครูเข้ามาสู่ระบบนี้สามารถปฏิบัติงานได้ผลดี

และมีความพึงพอใจ ขณะเดียวกันเด็กอยู่ร่วมกันได้ดี และช่วยเหลือกันร่วมมือประกอบภารกิจให้บรรลุจุดประสงค์

3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม โรงเรียนที่ดีจะต้องจัดสิ่งต่าง ๆ ให้เอื้ออำนวยในการประกอบภารกิจสิ่งแวดล้อมมีส่วนร่วมโดยตรงต่อพฤติกรรมของบุคคลปัจจัยดังกล่าวถือเป็นปัจจัยภายในโรงเรียนที่มีอิทธิพลต่อนักเรียนอันก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายเบื้องต้นของการจัดการศึกษา นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเสริมอื่น ๆ อีกด้วย ได้แก่

3.1 ตัวผู้เรียน ซึ่งได้แก่ อายุ เวลาเรียน ความต้องการ แรงจูงใจและความพร้อม

3.2 สถานการณ์ หมายถึง เงื่อนไขหรือสภาพแวดล้อมรอบตัวนักเรียนซึ่งผู้สอนจัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และสภาพของตัวนักเรียน

3.3 ตัวครูผู้สอน หมายถึง บุคคลที่ดำเนินการจัดกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนในระบบโรงเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ได้กล่าวถึงปัจจัย 6 ประการที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยพิจารณาในแง่ของการปรับตัวต่อสภาพการณ์ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ นั้น ประกอบด้วย

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย ประกอบด้วย สุขภาพโดยทั่วไป สุขนิสัย น้ำหนักและส่วนสูง ความพิการหรือบกพร่องทางด้านร่างกาย สายตา การได้ยิน ความคล่องแคล่ว การเคลื่อนไหว และการใช้พลัง

2. องค์ประกอบทางด้านความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของบิดามารดา และบุตร ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

3. องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมและสังคม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อมทางบ้าน ฐานะทางเศรษฐกิจ และการอบรมเลี้ยงดู

4. องค์ประกอบด้านความสัมพันธ์ในเพื่อนวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของตัวนักเรียนกับเพื่อนในชั้น หรือเพื่อนวัยเดียวกันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

5. องค์ประกอบทางการพัฒนาแห่งตน ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ เจตคติต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. องค์ประกอบทางการปรับตัว ได้แก่ ลักษณะการปรับตัวทางอารมณ์ การโต้ตอบทางอารมณ์ต่อสภาพการณ์ต่าง ๆ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ จะดีหรือไม่ขึ้น ขึ้นอยู่กับหลายองค์ประกอบด้วยกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสามารถแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบหลักๆ คือองค์ประกอบภายในตัวผู้เรียน เช่น วัย อายุ สุขภาพร่างกาย เชื้อชาติปัญญา ความถนัด ความรู้พื้นฐาน ความต้องการ แรงจูงใจ และความพร้อม เป็นต้น และองค์ประกอบภายนอกตัวผู้เรียน อาทิเช่น สภาพแวดล้อม สังคม เพื่อน

ครอบครัว วัฒนธรรม รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนของครู ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญตรงจุดนี้ จึงได้นำการใช้วิธีการสอบแบบ 2W3P ร่วมกับเกมมาจัดการเรียนรู้ เพื่อจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนและเกิดผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นในวิชาภาษาอังกฤษ

### 5. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

การสร้างแบบทดสอบให้มีคุณภาพ สามารถปรับปรุงได้โดยฝึกสร้างแบบทดสอบและมีการได้รับการวิจารณ์และข้อเสนอแนะต่างๆจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงผู้สอนต้องเข้าใจทั้งจุดประสงค์และเนื้อหาที่จะวัด ต้องรู้ถึงระดับความสามารถผู้เรียน รู้จักจุดเด่นและข้อบกพร่องของข้อสอบแต่ละชนิดเพื่อจะนำไปใช้ให้เหมาะสม และนำมาปรับให้สอดคล้องกับระดับความรู้ความเข้าใจ และระดับความสามารถในการพูดของผู้เรียน

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2551) ได้เสนอขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรการสร้างแบบทดสอบ ควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตาราง วิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะใช้เป็นกรอบในการออกข้อสอบ โดยระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดไว้
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์
3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษาตารางวิเคราะห์หลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของข้อสอบที่จะใช้วัดว่าจะเป็นแบบใด โดยต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ
4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบ ตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตรและให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยอาศัยหลักและวิธีการเขียนข้อสอบที่ได้ศึกษามาแล้ว
5. ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้วในขั้นที่ 4 มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณา ทบทวนตรวจสอบข้อสอบอีกครั้ง ก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป
6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

## 7. ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ การทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ

เป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองสอบกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ

8. จัดทำแบบทดสอบฉบับจริงจากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดีพอ อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้นแล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

อรนุช ศรีสะอาด และคณะ (2550) ได้เสนอถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบให้ชัดเจนว่าจะสอบใคร อยู่ระดับชั้นใดเพื่ออะไร
  2. วิเคราะห์หลักสูตรและทำตารางวิเคราะห์หลักสูตร
  3. กำหนดชนิดของแบบทดสอบและศึกษาวิธีเขียน
  4. เขียนข้อสอบตามชนิดของแบบทดสอบ โดยให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและตารางวิเคราะห์หลักสูตร
  5. ตรวจสอบข้อสอบโดยพิจารณาถึงความถูกต้องตามหลักวิชา มุ่งวัดเนื้อหาและพฤติกรรมตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรหรือไม่ ภาษาที่ใช้ชัดเจนถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ซึ่งอาจตรวจสอบข้อสอบ โดยผู้ออกข้อสอบเอง กรณีนี้ผู้ออกข้อสอบควรจะได้พักสมองระยะหนึ่ง เพื่อไม่ให้หมกมุ่นหรือให้มีจิตใจและสมองปลอดโปร่งและการตรวจสอบข้อสอบอีกกรณีหนึ่งคือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
  6. ทดลองใช้และวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อพัฒนาข้อสอบให้มีคุณภาพ
  7. พิมพ์แบบทดสอบ ควรเรียงข้อสอบจากง่ายไปหายากหรือเรียงตามเนื้อหาก็ได้
- เยาวดี วิบูลย์ศรี (2548) กล่าวถึงขั้นตอนสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการสอบให้อยู่ในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยระบุเป็นข้อ ๆ และให้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเหล่านั้นสอดคล้องกับเนื้อหาสาระทั้งหมดที่จะทำการทดสอบด้วย

ขั้นที่ 2 กำหนดโครงเรื่องของเนื้อหาสาระที่จะทำการทดสอบให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 3 เตรียมตารางเฉพาะหรือผังของแบบทดสอบเพื่อแสดงถึงน้ำหนักของเนื้อหาวิชาแต่ละส่วนและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการทดสอบให้เด่นชัดสั้นกะทัดรัดและมีความชัดเจน

ขั้นที่ 4 สร้างข้อกระทงทั้งหมดที่ต้องการจะทดสอบให้เป็นไปตามสัดส่วนของน้ำหนักที่ระบุไว้ในตารางเฉพาะ

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีความสำคัญ เพราะใช้เพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน มีขั้นตอนหลัก ๆ ในการสร้างคือ กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบ วิเคราะห์หลักสูตร กำหนดโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่จะทำการทดสอบ กำหนดชนิดของแบบทดสอบ เขียนข้อสอบ ตรวจสอบข้อสอบ จัดพิมพ์และนำแบบทดสอบฉบับทดลองไปทดลองสอบ แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ จากนั้นจัดทำแบบทดสอบฉบับจริง แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

## ความพึงพอใจ

### 1. ความหมายของความพึงพอใจ

จากที่ผู้วิจัยศึกษาความหมายของ ความพึงพอใจ มีนักวิชาการ ได้ให้ความหมายอย่างหลากหลาย ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) กล่าวว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2549) ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ เป็นสภาพความรู้สึกที่มีความสุข เป็นสภาวะทางอารมณ์เชิงบวกที่บุคคลแสดงออกเมื่อได้รับผลสำเร็จทั้งปริมาณและคุณภาพตามจุดมุ่งหมาย

ชนิตรา ศรีลัมพ์ (2547) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองตรงความต้องการของตนจึงทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี ทำให้ปฏิบัติงานหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้บรรลุผลสำเร็จ

รักพงษ์ วงษ์ธานี (2546) ให้ความหมายความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติในทางที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการตอบสนองตามที่ตนเองต้องการก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีในสิ่งนั้น

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดเชิงบวกหรือชื่นชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนทำให้ปฏิบัติงานหรือกระทำ สิ่งต่าง ๆ บรรลุผลสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการจนเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ

### 2. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดของความพึงพอใจ

นักวิชาการกล่าวถึง ทฤษฎี หลักการและแนวคิดของความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2554) กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจมี ดังนี้

1. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีก ความต้องการอาจจะซ้ำซ้อนหรือเกิดความต้องการอีกอย่างหนึ่ง ถ้าหากได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอ ก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมให้สังคมยอมรับและสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้น จึงนำแนวคิดทฤษฎีนี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สามารถเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของบุคคล

1.2 การช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี จำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

1.3 การจัดการเรียนรู้ หากครูค้นหาได้ว่านักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับใดก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของนักเรียนมาเป็นแรงจูงใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.4 การช่วยให้นักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานอย่างเพียงพอ การให้อิสระภาพและเสรีภาพแก่นักเรียน การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกิริยาตอบสนองเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม หรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการเชื่อมโยงหรือพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น ร่างกายความพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมา ได้แก่

2.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้านักเรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ ในที่สุดอาจลืมได้

2.3 กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

เซอร์เบอร์ก (อ้างถึงใน สมนึก วิเศษสมบัติ, 2545) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ซึ่งกล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การรับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค่าจุน (Hygiene Factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน และมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพ สภาพการทำงาน เป็นต้น

สรุปได้ว่า มนุษย์แต่ละบุคคลจะมีความต้องการ หรือความอยากมากน้อยแตกต่างกันไป และมนุษย์ก็มีความต้องการอยู่เสมอ อาจเป็นความต้องการซ้ำซ้อนหรือเกิดความต้องการอีกอย่างหนึ่ง ถ้าหากได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอ ก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมให้สังคมยอมรับและสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้นได้ ซึ่งความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ มักจะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลักๆ ดังนี้ ปัจจัยกระตุ้น เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน ทางผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มาจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมกับเพื่อนในห้องเรียน และอยากเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน และปัจจัยค่าจุน เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการห้องเรียน และมีหน้าที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน เช่น การให้รางวัลเมื่อเล่นเกมชนะ การให้คะแนนทีม หรือคำชมจากครูหากตอบคำถามได้ ดังนั้นการนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นปัจจัยส่งเสริมให้บรรลุผลสำเร็จดังที่คาดหวังและเป็นปัจจัยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในกิจกรรม

### 3. วิธีการประเมินวัดความพึงพอใจ

ปริญญา จเรรัชต์และคณะ (2546) กล่าวว่ามาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่นการบริการ การบริหาร และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพฤติกรรมทำทางวิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ระวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์ (2543) ได้เสนอวิธีการวัดความพึงพอใจที่ใช้ในการศึกษาหลายวิธี ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการเก็บข้อมูลโดยมีผู้สัมภาษณ์ไปค้นหาความจริงโดยสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้คำตอบ ซึ่งการสัมภาษณ์นั้นมี 2 ประเภท
  - 1.1 แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เป็นการสัมภาษณ์โดยที่ผู้สัมภาษณ์จะทำ การสัมภาษณ์ตามคำถามที่ได้สร้างขึ้นและพิมพ์ไว้ในแบบสัมภาษณ์

1.2 แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่มีการตั้งคำถามกำหนดไว้แน่นอน

2. การสังเกต (Observation) เป็นการใช้สายตาเฝ้าดูหรือศึกษาเหตุการณ์ปรากฏการณ์ต่างๆ โดยผู้สังเกตการณ์เพื่อให้เข้าใจลักษณะธรรมชาติและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์นั้น ๆ การสังเกตมี 2 ประเภท คือ

2.1 การสังเกตทางตรง (Direct Observation) เป็นการสังเกตการณ์ที่ผู้สังเกตการณ์สัมผัสกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยตรงด้วยตนเอง

2.2 การสังเกตทางอ้อม (Indirect Observation) เป็นการสังเกตการณ์ที่ผู้สังเกตการณ์ไม่ได้เฝ้าดูหรือศึกษาเหตุการณ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ นั้น โดยตรงแต่จะดูหรือศึกษาจากที่ได้บันทึกมา เช่น จากภาพยนตร์โทรทัศน์ เทปบันทึกภาพ (Score Card) เป็นต้น

3. แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย ชุดของข้อความที่ต้องการให้กลุ่มตัวอย่างตอบโดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ นิยมถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงความคิดเห็นของบุคคล โดยทั่วไปนิยมใช้ 3 รูปแบบ ได้แก่

3.1 แบบสอบถามชนิดปลายเปิด (Opened Form) คือ แบบสอบถามที่เป็นข้อความที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกตอบแต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบ โดยใช้คำพูดของตนเองตอบมักใช้เวลาทำสรุปผลได้ยาก

3.2 แบบสอบถามชนิดปลายปิด (Closed Form) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้ตอบเขียนเครื่องหมายถูกลงหน้าข้อความหรือช่องที่ตรงกับข้อเท็จจริงซึ่งมีหลายรูปแบบคือ

3.2.1 แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบให้เลือกตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนคำตอบเดียวสองคำตอบหรือหลายคำตอบ

3.2.2 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามระดับความคิดเห็นของตนเอง

3.2.3 แบบจัดอันดับ (Ranking) มีคำตอบให้ใส่ลำดับความสำคัญ หรือความชอบต่อคำตอบแต่ละข้อนั้น

3.2.4 แบบเติมคำสั้น (Completion) เป็นการเติมคำสั้น ๆ ตามที่เฉพาะเจาะจงในกรอบที่กำหนดไว้

3.3 แบบสอบถามชนิดรูปภาพเป็น การเลือกคำตอบที่เป็นรูปภาพแทนการเลือกคำตอบที่เป็นข้อความ

ภณิดา ชัยปัญญา (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว คำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี คือ การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต ทางผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์แล้วว่าในการวิจัยครั้งนี้ จะเลือกใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมาเอง มีการกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามระดับความคิดเห็นของตนเองในช่วงการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศ

ชญาณิช บำรุง (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ วัดผลประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้การวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

สกวรัตน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อ

พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้การวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 20 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 19.50 และหลังเรียน 34.45 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชรินทร์ทิพย์ ปฏินาประกร (2564) ศึกษางานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ วัดดูประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน ผลการวิจัย คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และส่วนใหญ่ชอบการเรียนรู้ที่ใช้เกม

รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เทียบกับเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียน ร้อยละ 50 2) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วันกีฬา และ วันหยุด ที่ใช้เกมบันไดงู และเกมเล่าเรื่องจากภาพ จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ 3) แบบวัดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 1 ห้อง จำนวน 41 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 80.49 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 2) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ระดับมาก

กรองกาญจน์ มุลไธสง (2563) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drink มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 3) แบบวัดความพึงพอใจ 4) แบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัย คือ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/84.25 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นุสรยา ยาบา, .ชุตินา ทศโร และ นงนภัสส์ มากชูชิต (2563) ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัย คือ มีคะแนนหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 27.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ )

อุมา จารเครือ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2563) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควบคู่กับการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา เครื่องมือในงานวิจัย คือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ทักษะการพูด ผลการวิจัย คือ นักเรียนมีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และแสดงความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรลลนุช กอบพิมาย (2562) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน เครื่องมือในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินทักษะทางภาษา ผลการวิจัย คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูง ความพึงพอใจสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ซารีปะ รักดี (2562) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 27 คน มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) แผนการจัดการ

เรียนรู้ 2) หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A Little Guide 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัย คือ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.57/81.85 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐพร พรหมวัง (2562) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/7 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) ชุดการสอนทักษะการฟัง-พูด 2) แบบวัดความสามารถในการฟัง-พูด 3) แบบวัดเจตคติ 4) แบบวัดระดับความมั่นใจ ผลการวิจัย คือ นักเรียนมีความสามารถด้านการฟัง-พูดสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความมั่นใจในตนเองสูงขึ้นด้วย

#### งานวิจัยต่างประเทศ

Niveen Wael Debes (2019) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการพูดและการเพิ่มพูนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนเอกชนเมือง Nablus โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 34 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 33 คน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยรวม 18.953 ขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยรวม 15.676 ซึ่งบ่งชี้ว่ากลุ่มทดลองได้รับการพัฒนาทักษะการพูดและคำศัพท์มากกว่ากลุ่มควบคุมหลังจากการใช้เกมในชั้นเรียน

Erisa Kurniati, Jufri, and Jufri (2019) ศึกษาการใช้เกมเพื่อการสื่อสารในการสอนภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียน 3 แห่งในเมือง Jambi ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจและใช้คำศัพท์ใหม่ได้มากขึ้น โดยมีการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่ามีค่าสหสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญเท่ากับ 1 และค่านัยสำคัญ (sig) เท่ากับ 0.018 สรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมสื่อสารส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

Kade Sukerni Ida Ayu, Oka Purnami Ida Ayu (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนผ่านเกมทายใจ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษา 117 Palembang ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย การสังเกต การวางแผน การดำเนินการ และการสะท้อนผล วิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองอยู่ที่ 72.12 ขณะที่ค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมหลังการทดสอบอยู่ที่ 65.45 ผลการทดสอบทางสถิติด้วยตัวอย่างอิสระพบว่าค่า t ที่ได้เท่ากับ 5.04 ซึ่งสูงกว่าค่าตาราง t ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เท่ากับ 1.99 ดังนั้นจึงปฏิเสธสมมติฐานหลักและยอมรับสมมติฐานทางเลือก สรุปได้ว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมทายใจมีผลต่อการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษา 117 Palembang อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Nenden Sri Rahayu, Maya Puspitasari และ Nurul Aulia Setia Pratiwi (2018) ได้ศึกษาการใช้เกมอธิบายและวาดภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ณ โรงเรียน SMK Taruna Cempakamulya โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 30 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการผ่านการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ค่า  $t$  ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่าค่า  $t$  ที่ได้เท่ากับ 14.643 สูงกว่าค่าตารางเท่ากับ 2.045 ส่งผลให้ปฏิเสธสมมติฐานศูนย์ ( $H_0$ ) และยอมรับสมมติฐานทางเลือก ( $H_a$ ) แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมอธิบายและวาดภาพส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน SMK Taruna Cempakamulya นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามยังพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการใช้เกimdังกล่าว และเห็นว่าช่วยส่งเสริมทักษะการพูดของตนอย่างมีประสิทธิภาพ

Sitti Marwah Rijal (2017) ศึกษาการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน SMAN 5 Barru ประเทศอินโดนีเซีย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนที่คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยเป็นแบบทดสอบทักษะการพูด ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความถูกต้องของการพูดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยการทดสอบ  $t$  พบค่าสำหรับการออกเสียงเท่ากับ 14.98 และสำหรับคำศัพท์เท่ากับ 14.42 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งสูงกว่าค่าตาราง  $t$  ที่ 2.045 ส่งผลให้ปฏิเสธสมมติฐานว่างและยอมรับสมมติฐานทางเลือก ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูดในด้านความถูกต้องของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Yuyun Maqfirah (2018) ได้ศึกษาการใช้เกมทายใจ (Guessing Game) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ณ โรงเรียน SMP Inshafuddin จังหวัดบันดาอาเจะ ประเทศอินโดนีเซีย โดยใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Random Sampling) ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่า  $t$  พบว่า ค่า  $t$  ที่ได้เท่ากับ 4.2 สูงกว่าค่าตารางที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เท่ากับ 2.093 ส่งผลให้ปฏิเสธสมมติฐานศูนย์ ( $H_0$ ) และยอมรับสมมติฐานทางเลือก ( $H_a$ ) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมทายใจมีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ยังแสดงความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีการดังกล่าวในชั้นเรียนด้วย

Nenden Sri Rahayu, Maya Puspitasari และ Nurul Aulia Setia Pratiwi (2018) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมอธิบายและวาดภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ SMK Taruna Cempakamulya จำนวน 30 คน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากชั้นเรียนโดยผ่านการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนโดยใช้เกมอธิบายและวาดภาพได้ผลดี จากผล

การทดสอบค่า  $t$  ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ค่าเปรียบเทียบคือ  $14.643 > 2.045$   $t$ -test สูงกว่า  $t$ -table ดังนั้น สมมติฐานว่าง ( $H_0$ ) จึงถูกปฏิเสธและยอมรับสมมติฐานทางเลือก ( $H_a$ ) หมายความว่า การใช้เกมอธิบายและวาดภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนนั้นสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ SMK Taruna Cempakamulya และผลจากการทำแบบสอบถามพบว่านักเรียนมากกว่าครึ่งเห็นด้วยว่าการใช้เกมอธิบายและวาดภาพช่วยเพิ่มความสามารถในการพูดของนักเรียน

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ พอสรุปได้ว่าวิธีการสอนแบบ 2W3P และการใช้เกมมีประโยชน์อย่างมาก เหมาะที่จะนำมาช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่ มีการเรียนรู้และแสดงออกทางภาษาอย่างสนุกสนาน นักเรียนสามารถนำความรู้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้และเกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามจุดประสงค์ของหลักสูตรและสอดคล้องกับเป้าหมายของการสอนภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสร้างกรอบแนวคิดและกำหนดตัวแปรในการวิจัยได้ดังนี้

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

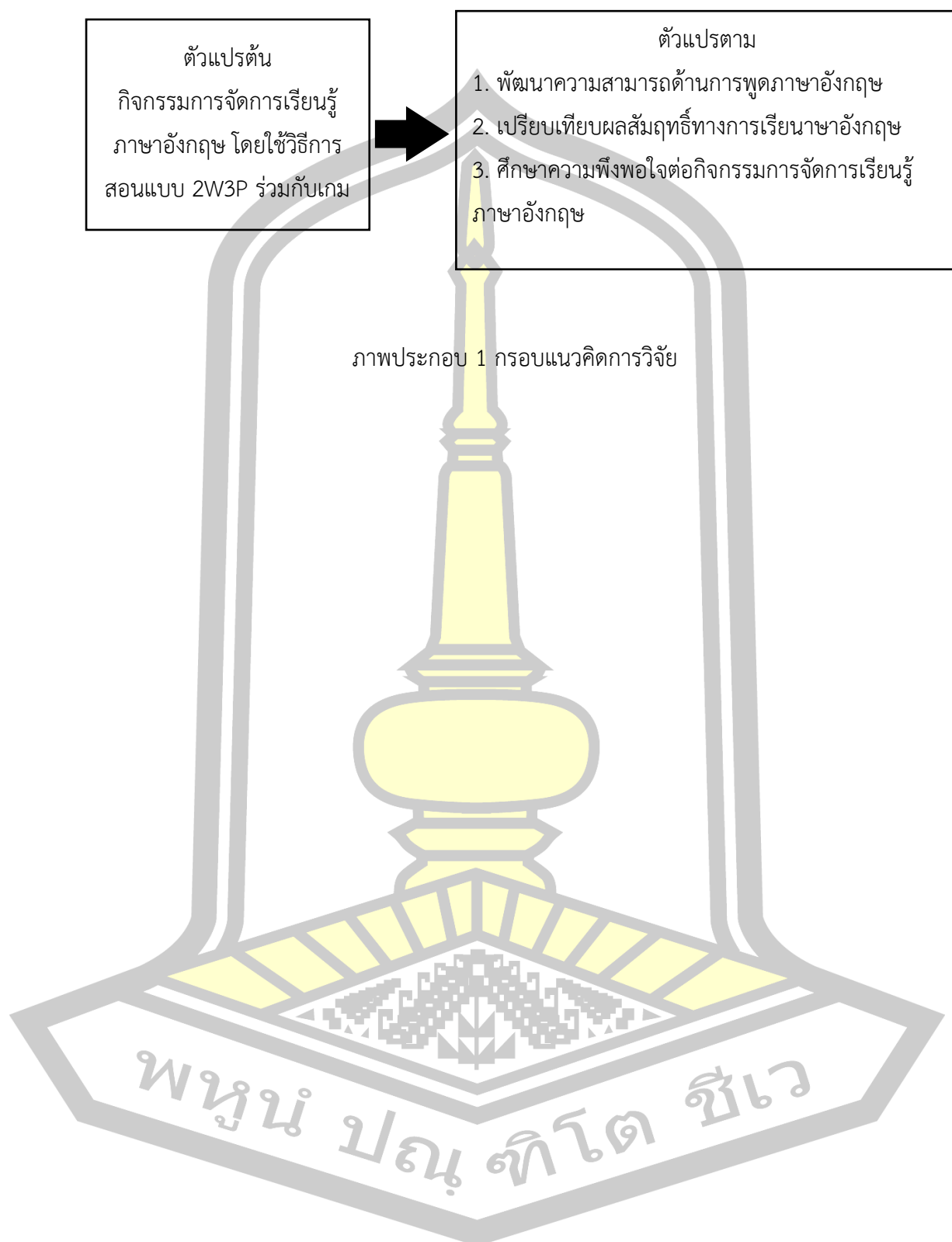
ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
3. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

2W3P ร่วมกับเกม

ซึ่งสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ตามภาพประกอบ

พจนัน ปณ จิต ชีเว



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหัวข้อดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 เครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 11 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 103 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภณประชาสรรค์ อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ 13101 เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีจำนวนทั้งหมด 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ภายใต้กรอบเนื้อหา ดังนี้  
แผนที่ 1 เรื่อง My new English teacher.

แผนที่ 2 เรื่อง Are you a student?

แผนที่ 3 เรื่อง Let's go to Jack's farm.

แผนที่ 4 เรื่อง I'm hungry.

แผนที่ 5 เรื่อง What about Lisa?

แผนที่ 6 เรื่อง Do you want new clothes?

**2. แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ** เป็นการวัดโดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคล ซึ่งใช้วิธีการถาม-ตอบ ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจำนวนคำถามทั้งสิ้น 8 ข้อ มีเกณฑ์การประเมินการให้คะแนนแบบรูบริกด้านละ 5 คะแนน (Rubric Scale) โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา และความเข้าใจ รวมทั้งสิ้น 25 คะแนน

**3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ** เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีเกณฑ์การให้คะแนนคือได้ 1 คะแนน เมื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน เมื่อเลือกคำตอบที่ผิด, ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 คำตอบ

**4. แบบสอบถามความพึงพอใจ** เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

#### 1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.3 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ วิธีการวัดประเมินผล และจำนวนชั่วโมง

1.4 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P และวิเคราะห์เลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา มีจำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ดังตาราง 1

ตาราง 1 การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ เกม และจำนวนชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

| แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด                                                                                                              | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                       | สาระสำคัญ                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | เกม             | จำนวน (ชม) |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------|
| 1. My new English teacher.  | ต 1.2 (4) พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (1) พูดและทำท่าประกอบ ตามมายาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา | 1. นักเรียนให้ข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้<br>2. นักเรียนพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุของตนเองได้<br>3. นักเรียนฝึกเรียนรู้             | การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุ<br>ประโยค :<br>Q : Good morning.<br>A : Good morning.<br>Q : What's your name?<br>A : My name is ....Q :<br>What's his/her name?<br>A : His/Her name is ....<br>Q : How old are you?<br>A : I'm ..... years old.<br>Q : How old is he/she?<br>A : He/She is ..... years old. | ส่งลูกบอล       | 2          |
| 2. Are you a student?       | ต 1.2 (4) พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (3) เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย      | 1. นักเรียนใช้ประโยคให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนได้<br>2. นักเรียนพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนได้<br>3. นักเรียนฝึกเรียนรู้ | การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน<br>ประโยค :<br>Q : Are you a/an ... (noun)...?<br>A : - Yes, I am.<br>- No, I am not.<br>Q : Is he/she a/an ... (noun)...?<br>A : - Yes, he/she is.<br>- No, he/she is not.                                                                                               | เกมเปิดแผ่นป้าย | 2          |
| 3. Let's go to Jack's farm. | ต 1.1 (4) ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่าน                                                                                                       | 1. นักเรียน ใช้ these และ those ประกอบประโยคได้                                                                                             | การใช้คำชี้เฉพาะ these/ those ประกอบประโยค<br>ประโยค :                                                                                                                                                                                                                                                             | เกมบิงโก        | 2          |

| แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด                                                                                                                   | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                    | สาระสำคัญ                                                                                                                                                                | เกม             | จำนวน (ชม) |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------|
|                             | ประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ                                                                                                                  | 2. นักเรียนพูดถามและตอบเกี่ยวกับข้อมูลของสิ่ง                                                                                                                            | Q : What are these/those?                                                                                                                                                |                 |            |
| 4. I'm hungry.              | ต 1.2 (3) บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง<br>ต 1.2 (5) บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง | 1. นักเรียนบอกความรู้สึกและความต้องการของตนเองได้<br>2. นักเรียนพูดประโยคที่ใช้บอกความรู้สึกและความต้องการของตนเองได้<br>3. นักเรียนเฝ้เรียนรู้                          | การบอกความรู้สึกและต้องการของตนเองในชีวิตประจำวัน<br>ประโยค :                                                                                                            | เกมส่งลูกบอล    | 2          |
| 5. What about Lisa?         | ต 1.2 (3) บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (3) เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย                              | 1. นักเรียนใช้ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับการบอกความต้องการของตนเองและผู้อื่นได้<br>2. พูดขอหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของตนเองและผู้อื่นได้<br>3. นักเรียนเฝ้เรียนรู้ | การขอหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของตนเองและผู้อื่น<br>ประโยค :<br>Q : What does he/she want?<br>A : - He/She wants ...(food)...<br>- He/She doesn't want ...(food) | เกมเปิดแผ่นป้าย | 2          |
| 6. Do you want new clothes? | ต 1.1 (4) ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ<br>ต 2.1 (3) เข้าร่วมกิจกรรม                                                  | 1. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับการบอกความต้องการ โดยใช้ Yes/ No question ได้<br>2. นักเรียนพูดบอกความต้องการ โดยใช้ Yes/ No question ได้<br>3. นักเรียนเฝ้เรียนรู้          | Q : Does he/she want ...(noun)....?<br>A : - Yes, he/she does.<br>- No, he/she doesn't.                                                                                  | เกมบิงโก        | 2          |

| แผนการจัด<br>กิจกรรมการ<br>เรียนรู้ | มาตรฐานการ<br>เรียนรู้/ตัวชี้วัด         | จุดประสงค์การเรียนรู้ | สาระสำคัญ | เกม | จำนวน<br>(ชม) |
|-------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------|-----------|-----|---------------|
|                                     | ทางภาษาและ<br>วัฒนธรรมที่<br>เหมาะกับวัย |                       |           |     |               |

ส่วนประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. สาระสำคัญ
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
3. สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4. สมรรถนะและคุณลักษณะพึงประสงค์
5. จุดประสงค์การเรียนรู้
6. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
  - ขั้นที่ 1 Warm up
  - ขั้นที่ 2 Presentation
  - ขั้นที่ 3 Practice (ร่วมกับเกม)
  - ขั้นที่ 4 Production
  - ขั้นที่ 5 Wrap up
7. สื่อการเรียนการสอน/แหล่งเรียนรู้
8. การวัดและประเมินผล
  - จุดประสงค์การเรียนรู้
  - เครื่องมือวัดผลประเมินผล
  - เกณฑ์การผ่านแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้
9. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร
10. บันทึกผลหลังสอน
11. ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้พิจารณาและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

อาจารย์ที่ปรึกษาได้ชี้แนะให้ปรับปรุงในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความสอดคล้องของ

เนื้อหาเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ความเหมาะสมของลำดับกิจกรรม การใช้เวลาของแต่ละกิจกรรม ความชัดเจนของเกณฑ์การประเมิน รวมทั้งการปรับถ้อยคำในแบบประเมินให้เข้าใจง่ายและไม่กำกวม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะดังกล่าวจนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบประเมินมีความสมบูรณ์และพร้อมนำไปใช้จริง

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งมีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

1. ดร. สุทัศน์ สักกะพันธุ์ (ปร.ด. หลักสูตรและการสอน) ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดร้อยเอ็ด ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. นางรัชดา วิเชียรศรี (กศ.ม. หลักสูตรและการสอน) รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
3. นางทชชกร มูลศรี (ค.ม. หลักสูตรและการเรียนการสอน ) ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา
4. นางสาวจุไรรัตน์ เจริญบุตร (ค.บ.ภาษาอังกฤษ) ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้าโครงการห้องเรียนพิเศษ Communicative English Program โรงเรียนอนุบาลร้อยเอ็ด ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน
5. นางสาวภาพร ยางเงิน ( ค.ม. วิจัยและประเมินผล ) ตำแหน่งครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านป่าแห่นองไร่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลการศึกษา

1.7 นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยยึดเกณฑ์ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 5.00 ถึงจะถือว่าใช้ได้

เกณฑ์การประเมิน

ค่าเฉลี่ย

ความคิดเห็น

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 4.51 - 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด  |
| 3.51 - 4.50 | เหมาะสมมาก        |
| 2.51 - 3.50 | เหมาะสมปานกลาง    |
| 1.51 - 2.50 | เหมาะสมน้อย       |
| 1.00 - 1.50 | เหมาะสมน้อยที่สุด |

จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน เท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 ซึ่งสอดคล้องกับ บุญชม ศรีสะอาด, (2545) ที่กล่าวว่า ค่าที่เหมาะสมมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51 - 5.00

ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำในการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรม คือ ควรเพิ่มตัวอย่างกิจกรรมย่อยที่มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้ครูสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและความพร้อมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม รวมถึงปรับคำอธิบายในบางกิจกรรมให้กระชับและชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วและเสนอให้มีการกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับแต่ละกิจกรรม เพื่อให้สามารถบริหารจัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อเสนอแนะดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้นก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองในขั้นตอนต่อไป (Try Out) เพื่อให้มั่นใจได้ว่าแผนดังกล่าวมีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแมตวิทยาคาร 9 คน โรงเรียนบ้านนาโพธิ์ 23 คน รวมจำนวนทั้งหมด 32 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นโรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม สื่อการเรียนการสอน ความยากง่าย ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ และความต่อเนื่องของกิจกรรมการเรียนรู้

จากการ ทดลองใช้ (Try Out) พบว่า เนื้อหาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดมากเกินไป ส่งผลให้กิจกรรมบางส่วนไม่สามารถดำเนินการได้ครบถ้วนภายในเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยจึงได้ปรับเพิ่มเวลาและคัดเลือกเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญ เพื่อให้กิจกรรมสอดคล้องกับเวลาเรียน 2 ชั่วโมง และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกม Pass the Ball พบปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน เนื่องจากไม่มีลำโพงสำหรับเปิดเพลงประกอบกิจกรรม

ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนวิธีดำเนินการโดยใช้การร้องเพลงเองแทน เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงแล้วจัดพิมพ์ เป็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

## 2. แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2.3 สร้างแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยกำหนดข้อคำถามให้มีความสัมพันธ์กับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และ จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 14 ข้อ เพื่อใช้คัดเลือกแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 8 ข้อ ดังตาราง 2

2.4 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความสามารถด้านการพูดที่อิงเกณฑ์ตาม Harris โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่วในการใช้ ภาษา และความเข้าใจ และในแต่ละองค์ประกอบใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ คือ 1 น้อย ที่สุด ไปจนถึง 5 คือมากที่สุด ดังนี้

### 1.การออกเสียง (Pronunciation)

ให้ 1 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาเป็นอย่างมากจนทำให้ไม่สามารถ เข้าใจคำพูดได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาจนยากแก่การที่จะทำความเข้าใจคำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆว่าผู้พูด พูดอะไร

ให้ 3 คะแนน เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถ ทำความเข้าใจได้และมักออกเสียงผิด ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออก เสียงบางเสียงอยู่บ้างแต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้เทียบเท่าชาวต่างประเทศที่เป็น เจ้าของภาษา

### 2. ไวยากรณ์ (Grammar)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิด และเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องเลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย เช่น เรียงลำดับผิดแต่ก็สามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้

### 3. คำศัพท์ (Vocabulary)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมาก จนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้ศัพท์สำนวนได้คล่องแคล่ว เทียบเท่ากับเจ้าของภาษา

### 4. ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก จนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานานเพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา

ให้ 3 คะแนน เมื่อความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่ค่อนมากนัก เพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีปัญหาการพูดสะดุด เพราะยังมีปัญหาในการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการพูดได้อย่างคล่องแคล่ว  
เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

#### 5. ความเข้าใจ (Comprehension)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมาย  
ให้เข้าใจได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูด โดยจะพูดซ้ำติด  
อ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดและพูดได้เป็นส่วนมาก แต่พูดได้  
ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วนแต่ก็มีการพูดซ้ำ  
บ้างเป็นบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดโดยไม่มีปัญหาเลย  
ระดับคุณภาพ

|             |         |                 |               |
|-------------|---------|-----------------|---------------|
| ดีมาก       | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 21 - 25 คะแนน |
| ดี          | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 16 - 20 คะแนน |
| ปานกลาง     | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 11 - 15 คะแนน |
| พอใช้       | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 6 - 10 คะแนน  |
| ควรปรับปรุง | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 0 - 5 คะแนน   |

2.5 นำแบบวัดความสามารถด้านการพูดและเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้าน  
การพูดเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมพฤติกรรมที่  
ต้องการวัด จากนั้นนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

อาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเครื่องมือแบบวัดความสามารถ  
ด้านการพูด โดยชี้ให้เห็นว่าข้อคำถามบางข้อยังไม่ครอบคลุมความสามารถที่ต้องการวัดทั้งหมด ผู้วิจัย  
จึงได้ปรับปรุงและเพิ่มเติมบทสนทนาให้หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ อาจารย์ที่ปรึกษายังแนะนำให้  
ปรับเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) ให้มีความชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเพิ่มคำอธิบาย  
รายละเอียดในแต่ละระดับคะแนน เพื่อช่วยให้ผู้ประเมินสามารถใช้เกณฑ์การประเมินได้ตรงกัน และ  
ส่งผลให้ผลการวัดมีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือมากขึ้น

2.6 นำแบบวัดความสามารถด้านการพูดและเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้าน  
การพูดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน เพื่อประเมินแบบวัดโดยกำหนด  
เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2555)

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้  
ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ตาราง 2 การสร้างแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

| แผนการจัด<br>กิจกรรม<br>การเรียนรู้ | มาตรฐานการ<br>เรียนรู้/ตัวชี้วัด                                                                                                                                             | จุดประสงค์การ<br>เรียนรู้                                                          | คำถาม                                                                                                                                                                                                                                                 | จำนวนข้อสอบ  |         |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------|
|                                     |                                                                                                                                                                              |                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                       | สร้างทั้งหมด | ใช้จริง |
| 1. My new English teacher.          | ต 1.2 (4)<br>พูดและให้<br>ข้อมูลง่ายๆ<br>เกี่ยวกับตนเอง<br>และเพื่อนตาม<br>แบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (1)<br>พูดและทำท่า<br>ประกอบ ตาม<br>มารยาทสังคม/<br>วัฒนธรรมของ<br>เจ้าของภาษา | นักเรียนพูดขอ<br>และให้ข้อมูล<br>เกี่ยวกับชื่อและ<br>อายุของตนเอง<br>และผู้อื่นได้ | 1. Q : What's<br>your name? A :<br>My name is ....<br>2. Q : What's<br>his/her name?<br>A : His/Her<br>name is ....<br>3. Q : How old<br>are you?<br>A : I'm .....<br>years old.<br>4. Q : How old is<br>he/she?<br>A : He/She is .....<br>years old. | 4            | 2       |
| 2. Are you a student?               | ต 1.2 (4)<br>พูดและให้<br>ข้อมูลง่ายๆ<br>เกี่ยวกับตนเอง<br>และเพื่อนตาม<br>แบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (3)<br>เข้าร่วมกิจกรรม<br>ทางภาษาและ<br>วัฒนธรรมที่<br>เหมาะสมกับวัย           | นักเรียนพูดขอ<br>และให้ข้อมูล<br>เกี่ยวกับตนเอง<br>และผู้อื่นได้                   | 5. Q : Are you<br>a/an ...(noun...)?<br>A : Yes, I am. No,<br>I am not.<br>6. Q : Is he/she<br>a/an ...(noun).?<br>A : Yes,<br>he/she is.<br>No,<br>he/she is no                                                                                      | 2            | 1       |
| 3. Let's go to                      | ต 1.1 (4)<br>ตอบคำถามจาก                                                                                                                                                     | นักเรียนพูดถาม<br>และตอบ                                                           | 7. Q : What are<br>these/those?                                                                                                                                                                                                                       | 2            | 1       |

| แผนการจัด<br>กิจกรรม<br>การเรียนรู้ | มาตรฐานการ<br>เรียนรู้/ตัวชี้วัด                                                                                                             | จุดประสงค์การ<br>เรียนรู้                                                         | คำถาม                                                                                                                                                                        | จำนวนข้อสอบ  |         |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------|
|                                     |                                                                                                                                              |                                                                                   |                                                                                                                                                                              | สร้างทั้งหมด | ใช้จริง |
| Jack's<br>farm                      | การฟังหรือ<br>อ่านประโยค<br>บทสนทนา<br>หรือนิทานง่ายๆ<br>ต 2.1 (3)<br>เข้าร่วมกิจกรรม<br>ทางภาษาและ<br>วัฒนธรรมที่<br>เหมาะกับวัย            | เกี่ยวกับข้อมูล<br>ของ<br>สิ่งต่างๆโดยใช้<br>these/those<br>ได้                   | A : They<br>are..(animal)..<br>8. Q : Are<br>these/those your<br>...(animal)...?<br>A : Yes, they<br>are.<br>No, they<br>are not.                                            |              |         |
| 4. I'm<br>hungry.                   | ต 1.2 (3)<br>บอกความ<br>ต้องการง่ายๆ<br>ของตนเองตาม<br>แบบที่ฟัง<br>ต 1.2 (5)<br>บอกความรู้สึก<br>ของตนเอง<br>เกี่ยวกับสิ่งต่าง<br>ๆ ใกล้ตัว | นักเรียนพูด<br>ประโยคที่ใช้<br>บอกความรู้สึก<br>และความ<br>ต้องการของ<br>ตนเองได้ | 9. Q : What do<br>you want?<br>A : I am ....., I<br>want<br>...(food/drinks)....<br>10. Q : What do<br>you want?<br>A : I am ....., I<br>don't want<br>...(food/drinks)..... | 2            | 1       |
| 5. What<br>about<br>Lisa?           | ต 1.2 (3)<br>บอกความ<br>ต้องการง่ายๆ<br>ของตนเองตาม<br>แบบที่ฟัง<br>ต 2.1 (3)<br>เข้าร่วมกิจกรรม<br>ทางภาษาและ<br>วัฒนธรรมที่<br>เหมาะกับวัย | พูดขอหรือให้<br>ข้อมูลเกี่ยวกับ<br>ความต้องการ<br>ของตนเองและ<br>ผู้อื่นได้       | 11. Q : What<br>does he/she<br>want?<br>A : He/She<br>wants (food)...<br>12. Q : What<br>does he/she<br>want?<br>A : He/She<br>doesn't want<br>...(food)...                  | 2            | 1       |
| 6. Do you<br>want new               | ต 1.1 (4)<br>ตอบคำถามจาก                                                                                                                     | นักเรียนพูดบอก<br>ความต้องการ                                                     | 13. Q : Do you<br>want...(noun)...?                                                                                                                                          | 2            | 2       |

| แผนการจัด<br>กิจกรรม<br>การเรียนรู้ | มาตรฐานการ<br>เรียนรู้/ตัวชี้วัด                                   | จุดประสงค์การ<br>เรียนรู้      | คำถาม                                                                                                                                       | จำนวนข้อสอบ  |         |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------|
|                                     |                                                                    |                                |                                                                                                                                             | สร้างทั้งหมด | ใช้จริง |
| clothes?                            | การฟังหรือ<br>อ่านประโยค<br>บทสนทนา<br>หรือนิทานง่ายๆ<br>ต 2.1 (3) | โดยใช้ Yes/ No<br>question ได้ | A : Yes, I do.<br>No, I<br>don't.<br>14. Q : Does<br>he/she want<br>...(noun)...?<br>A : Yes,<br>he/she does.<br>B : No,<br>he/she doesn't. |              |         |

2.7 นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเลือกข้อที่มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป พบว่า มีแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ มีค่า 0.60 - 1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่มีค่า IOC ที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และทำการคัดเลือกให้เหลือเพียงจำนวน 8 ข้อเพื่อนำไปทดลองใช้ (Try Out)

ผู้เชี่ยวชาญยังแนะนำให้มีการติดตามผลการใช้งานแบบวัดในสถานการณ์จริงอย่างต่อเนื่อง เพื่อเก็บข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการปรับปรุงแก้ไขในอนาคต ทั้งนี้ อาจพิจารณาเสริมข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ประเมินและผู้ถูกประเมิน เพื่อให้เครื่องมือมีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยสรุป ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษขั้นนี้เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมและมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและช่วยพัฒนาความสามารถการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.8 นำแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแมตวิทยาคาร 9 คน โรงเรียนบ้านนาโพธิ์ 23 คน รวมจำนวนทั้งหมด 32 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นโรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1

จากการทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแมตวิทยาคาร 9 คน โรงเรียนบ้านนาโพธิ์ 23 คน รวมจำนวนทั้งหมด 32 พบว่า แบบทดสอบสามารถใช้ประเมินความสามารถด้านการพูดของผู้เรียนได้ แต่ยังมีข้อบกพร่องบางประการ ได้แก่ คำสั่งบางข้อ

ยังไม่ชัดเจน ทำให้นักเรียนบางคนไม่เข้าใจวิธีการตอบ และสถานการณ์การสนทนาบางข้อมีความยากเกินไปสำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นอกจากนี้ยังพบว่าเกณฑ์การให้คะแนนในบางด้าน เช่น ความคล่องแคล่ว ยังมีความกว้างเกินไป ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงโดยการเขียนคำสั่งให้เข้าใจง่ายขึ้น ลดความซับซ้อนของสถานการณ์การสนทนา และเพิ่มเติมคำอธิบายรายละเอียดของแต่ละระดับคะแนนในเกณฑ์การประเมิน เพื่อให้สามารถใช้วัดและประเมินได้อย่างมีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

2.9 นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อหาความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (b) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยวิธีของ Lovett (ไพศาล วรคำ, 2561) ซึ่งพบว่าค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.70 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.28 – 0.55 และเมื่อนำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษพบว่ามีความเท่ากับ ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.93

2.10 นำแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

### 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสาระสำคัญ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้วยแบบทดสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการนำประโยชน์จากเนื้อหาที่เรียนมาสร้างแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้คัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาสาระ แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ผลจากการพิจารณาพบข้อเสนอแนะที่สำคัญ ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหาและความครอบคลุม บางข้อสอบยังเน้นเนื้อหาบางบทมากเกินไป และบางบทยังไม่ได้รับการวัดผล ผู้วิจัยจึงปรับกระจายข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดตามตัวชี้วัด รวมถึงความชัดเจนของการใช้ลูกศรในข้อคำถามเกี่ยวกับ This/That ที่ยังไม่ชัดเจน ควรเพิ่มรอยปะในข้อที่ใช้ That ผู้เรียนจะได้ไม่เกิดความสับสน

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว  
เสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ (สมนึก ภัททิยธนี, 2555)  
ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้  
ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้  
ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ตาราง 3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                            | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                 | ผลการวิเคราะห์    |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1. นักเรียนใช้ประโยคในการถาม-ตอบชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้ | <p>Lisa : What's your name?</p> <p>Jame : ...(1)..<br/> </p> <p>1. a. Good morning.<br/>b. My name is Jame.<br/>c. I'm 8 years old.</p> | ข้อ 1 : ใช้ได้    |
|                                                                  | <p>Sam : Good morning.<br/>Tim : .....2.....<br/>Sam : .....3.....<br/>Tim : My name is Tim.<br/>Sam : .....4.....<br/>Tim : I'm 8 years old.</p> <p>2. a. Good morning.<br/>b. Good afternoon.<br/>c. Good evening.</p> | ข้อ 2 : ใช้ไม่ได้ |
|                                                                  | <p>3. a. My name is Tim.<br/>b. What's your name?<br/>c. Good bye.</p>                                                                                                                                                   | ข้อ 3 : ใช้ได้    |
|                                                                  | <p>4. a. My name is Tim.<br/>b. What's your name?<br/>c. Good bye.</p>                                                                                                                                                   | ข้อ 4 : ใช้ได้    |
| 2. นักเรียนถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพของตนเองและผู้อื่นได้          | <p>5. Are you a teacher?</p> <p>a. Yes, I am.<br/>b. No, I am not.<br/>c. Yes, she is.</p>                                           | ข้อ 5 : ใช้ไม่ได้ |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                              | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                                                                | ผลการวิเคราะห์                                            |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
|                                                    | <b>6. Is he a bus driver?</b><br>a. Yes, he is.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, she is.                                                                                               | ข้อ 6 : ใช้ได้                                            |
|                                                    | <b>7. Is she an artist?</b><br>a. Yes, I am.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, she is.                                                                                                  | ข้อ 7 : ใช้ได้                                            |
|                                                    | <b>8. Is he a bus driver?</b><br>a. Yes, he is not.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, he is.                                                                                            | ข้อ 8 : ใช้ได้                                            |
|                                                    | <b>9. Are you a farmer?</b><br>a. Yes, I am.<br>b. No, I am not.<br>c. Yes, he is.                                                                                                   | ข้อ 9 : ใช้ได้                                            |
|                                                    | <b>10. What are these?</b><br>a. They are pigs.<br>b. They are geese.<br>c. They are sheep.                                                                                         | ข้อ 10 : ใช้ได้                                           |
| 3. นักเรียนถามและตอบเกี่ยวกับข้อมูลของสิ่งต่างๆได้ | <b>11. What are those?</b><br>a. They are dogs.<br>b. They are pigs.<br>c. They are goat.        | ข้อ 11 : ใช้ได้<br>ควรเพิ่มเส้นรอยปะ เพื่อแสดงถึงความห่าง |
|                                                    | <b>12. What are those?</b><br>a. They are sheep.<br>b. They are cows.<br>c. They are chickens.   | ข้อ 12 : ใช้ได้<br>ควรเพิ่มเส้นรอยปะ เพื่อแสดงถึงความห่าง |
|                                                    | <b>13. What are these?</b><br>a. They are horses.<br>b. They are chickens.<br>c. They are dogs.                                                                                     | ข้อ 13 : ใช้ได้                                           |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                                 | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                                                                    | ผลการวิเคราะห์                                        |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
|                                                                       | <b>14. Are these your geese?</b><br>a. Yes, they are not.<br>b. Yes, they are. <br>c. No, they are not.  | ข้อ 14 : ใช้ได้                                       |
|                                                                       | <b>15. Are these your cows?</b><br>a. Yes, they are not.<br>b. Yes, they are. <br>c. No, they are not.   | ข้อ 15 : ใช้ได้                                       |
| 4. นักเรียนใช้ประโยคบอก<br>สิ่งที่ต้องการและไม่ต้องการ<br>ของตนเองได้ | <b>16. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I don't want a sandwich.<br>c. I want a sandwich.                                                                              | ข้อ 16 : ใช้ได้                                       |
|                                                                       | <b>17. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I want a hamburger.<br>c. I don't want a hamburger.                                                                          | ข้อ 17 : ใช้ได้                                       |
|                                                                       | <b>18. What do you want?</b><br>a. I want cookies.<br>b. I want milk.<br>c. I don't want cookies.                                                                                       | ข้อ 18 : ใช้ได้                                       |
|                                                                       | <b>19. What do you want?</b><br>a. I want water.<br>b. I don't want juice.<br>c. I want juice.                                                                                          | ข้อ 19 : ใช้ได้<br>ควรเพิ่ม article (some<br>น้ำหน้า) |
|                                                                       | <b>20. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I want a hamburger.<br>c. I don't want a hamburger.                                                                          | ข้อ 20 : ใช้ได้                                       |
| 5. นักเรียนขอและให้ข้อมูล<br>เกี่ยวกับความต้องการของ<br>ผู้อื่นได้    | <b>21. What does he want?</b><br>a. He wants a hot dog.<br>b. He wants an ice-cream.<br>c. She wants an ice-cream.                                                                      | ข้อ 21 : ใช้ได้                                       |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                                     | ผลการวิเคราะห์                                     |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
|                                                      | <b>22. What does she want?</b><br>a. She wants water.<br>b. She wants milk.<br>c. He wants <b>water.</b>                                                   | ข้อ 22 : ใช้ได้<br>ควรเพิ่ม article (some น้ำหน้า) |
|                                                      | <b>23. What does he want?</b><br>a. She wants sandwiches.<br>b. He wants hot dogs.<br>c. He wants bread.                                                   | ข้อ 23 : ใช้ได้                                    |
|                                                      | <b>24. What does she want?</b><br>a. She wants milk.<br>b. He wants cola.<br>c. She wants cola.                                                            | ข้อ 24 : ใช้ได้<br>ควรเพิ่ม article (some น้ำหน้า) |
|                                                      | <b>25. What does she want?</b><br>a. She wants hamburgers.<br>b. She wants cookies.<br>c. He wants hamburgers.                                            | ข้อ 25 : ใช้ได้                                    |
|                                                      | <b>26. Does he want a skirt?</b><br>a. Yes, he does.<br>b. No, he does not.<br>c. No, he does.                                                           | ข้อ 26 : ใช้ได้                                    |
| 6. นักเรียนบอกความต้องการ โดยใช้ Yes/No question ได้ | <b>27. Does she want a dress ?</b><br>a. Yes, she does.<br>b. Yes, she does not.<br>c. No, she does not.                                                 | ข้อ 27 : ใช้ได้                                    |
|                                                      | <b>28. Q : .....</b><br><b>A : Yes, she does.</b><br>a. What does she want?<br>b. Does she want a pair of glasses?<br>c. Does she want a pair of shoes?  | ข้อ 28 : ใช้ได้                                    |
|                                                      | <b>29. Q : .....</b><br><b>A : Yes, he does.</b><br>a. Does he want a T-shirt?<br>b. Does he want a pair of socks?                                       | ข้อ 29 : ใช้ได้                                    |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | แบบทดสอบ                                                                                                                   | ผลการวิเคราะห์  |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|                       | c. What does he want?                                                                                                      |                 |
|                       | 30. Q : .....<br>A : No, she doesn't.<br>a. What does she want?<br>b. Does she want a blouse?<br>c. Does she want a shirt? | ข้อ 30 : ใช้ได้ |

3.6 นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) แล้วพิจารณาความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า มีแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 28 ข้อ ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.56 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.26 – 0.63 จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และทำการคัดเลือกให้เหลือเพียงจำนวน 20 ข้อเพื่อนำไปทดลองใช้ (Try Out)

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำถึงการนำเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ว่าควรรับแก้ไขในข้อที่มี Uncountable noun ควรมี article นำหน้าเช่น some water , some juice และการเลือกใช้แบบวัดควรพิจารณาความเหมาะสมกับระดับชั้นและลักษณะผู้เรียน เพื่อให้การประเมินสะท้อนความสามารถจริงของนักเรียนและไม่ทำให้นักเรียนเกิดความกดดันหรือความเครียด ทั้งนี้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมานั้นมีข้อที่มีโครงสร้างประโยคที่คล้ายคลึงกันเยอะ จึงสมควรพิจารณาตัดข้อทดสอบที่มีลักษณะโจทย์คล้ายกันออก เพื่อความหลากหลายในข้อคำถาม

3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแมตวิทยาคาร 9 คน โรงเรียนบ้านนาโพธิ์ 23 คน รวมจำนวนทั้งหมด 32 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นโรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1

ผลการ Try Out พบว่านักเรียนบางคนยังอ่านไม่คล่อง ทำให้มีผลต่อการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสอบโดยการอ่านข้อคำถามรวมถึงตัวเลือกให้ จำนวนข้อละ 2 รอบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างเต็มที่

3.8 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อหาความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (b) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ด้วยวิธีของ

Lovett (ไพศาล วรคำ, 2561) ซึ่งพบว่ามีค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.69 – 0.75 มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง (b) ระหว่าง 0.22 – 0.82 และเมื่อนำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษพบว่ามีค่า เท่ากับ 0.90

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

#### 4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ เพื่อใช้คัดเลือกแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 10 ข้อ โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

5 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง ความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความชัดเจน และความเหมาะสมของข้อคำถาม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรม ดังต่อไปนี้ ความเหมาะสมของจำนวนข้อจำนวนข้อควรพอเหมาะ ไม่มากเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตอบได้ครบถ้วนโดยไม่เหนื่อยล้า หากข้อสอบยาวเกินไป อาจกระทบต่อความสนใจและความตั้งใจของผู้เรียน และควรมีการแบ่งหมวดคำถามตามประเด็น เช่น ความพึงพอใจต่อเนื้อหา กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม เป็นต้น

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

ทั้ง 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเที่ยงของเนื้อหา (Content Validity) กำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ (สมนึก ภัททิยธนี, 2555)

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ตาราง 4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| ข้อที่                                                              | สรุปผล      |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจ มีการกระตุ้นให้คิดเสมอ      | เห็นด้วย    |
| 2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ            | เห็นด้วย    |
| 3. ครูใช้สื่อประกอบการสอนที่ทันสมัย และสร้างความตื่นเต้นแก่นักเรียน | ไม่เห็นด้วย |
| 4. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง                                       | เห็นด้วย    |
| 5. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม            | เห็นด้วย    |
| 6. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน                         | เห็นด้วย    |
| 7. ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                        | เห็นด้วย    |
| 8. เวลาที่เหมาะสมกับเนื้อหา                                         | เห็นด้วย    |
| 9. ครูให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล               | ไม่เห็นด้วย |
| 10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกการพูด       | เห็นด้วย    |
| 11. ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา                                  | ไม่เห็นด้วย |
| 12. ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ                   | ไม่เห็นด้วย |
| 13. ครูให้ความสนใจนักเรียนขณะสอนทั่วถึงทุกคน                        | ไม่เห็นด้วย |
| 14. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน                | เห็นด้วย    |
| 15. ครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้                 | เห็นด้วย    |

4.5 นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกแบบสอบถามจากข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ พบว่า มีแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ที่มีค่าระหว่าง 0.60 – 1.00 จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปทดลองใช้ (Try Out)

ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำถึงการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเป็นกันเอง เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมาและจริงใจ รวมถึงวิธีการในการสอบถาม เนื่องจากนักเรียนบางคนอาจจะมีคามสามารถในการอ่านที่ยังไม่คล่อง ผู้วิจัยจึงควรใช้วิธีการ

สัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในชั้นเรียน (Observation) เพื่อเสริมข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ

4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแมตวิทยาคาร 9 คน โรงเรียนบ้านนาโพธิ์ 23 คน รวมจำนวนทั้งหมด 32 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นโรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะเกษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1

ผลการ Try Out พบว่านักเรียนบางคนยังอ่านไม่คล่อง ส่งผลต่อการทำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างเต็มที่ ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการอ่านข้อคำถามให้ผู้เรียนฟัง โดยไม่มีการชี้แนะหรือแนะนำคำตอบใด ๆ จำนวน 2 รอบต่อข้อ เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาทบทวนและวิเคราะห์ความพึงพอใจของตนอย่างรอบคอบ

4.7 นำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจและหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาช (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.73

4.8 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว นำไปทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภณประชาสรรค์ จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. จัดตารางระยะเวลาในการทดลอง โดยทดลองในปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง
3. ปฐมนิเทศนักเรียน โดยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
4. ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ทั้ง 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง

5. หลังจากทำการทดลองดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) คือ แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

6. ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อ ขั้นตอนนี้เป็น การดำเนินการนอกตารางเรียน

7. เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด จากนั้นนำไปประมวลผลและวิเคราะห์

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำใบงาน ระหว่างเรียนและการทดสอบหลังเรียน ( $E_1/E_2$ )

2. ศึกษาผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้การวิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยใช้สถิติทดสอบค่า t - test for One Sample

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม และใช้สถิติทดสอบค่า t - test for One Sample

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

##### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

$N$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$X$  แทน ค่าคะแนน

$N$  แทน จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม

$\sum$  แทน ผลรวม

1.3 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ  $P$  แทน ค่าร้อยละ

$f$  แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

$N$  แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ตามเกณฑ์ 80/80 (เผชญ์ กิจระการ, 2544)

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

เมื่อ  $E_1$  แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$  แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบย่อยหรือใบงานทุกชุดรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยหรือใบงานทุกชุดรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ  $E_2$  แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$  แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence : IOC) โดยคำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี, 2555)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดประเมิน

ในข้อนั้น

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่ประเมินในข้อนั้น

2.3 การหาค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบ (ไพศาล วรคำ, 2561) โดยใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ P แทน ค่าความยาก

R แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.4 การหาค่าอำนาจจำแนก B (ไพศาล วรคำ, 2561) ดังนี้

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

|       |                |     |                                           |
|-------|----------------|-----|-------------------------------------------|
| เมื่อ | B              | แทน | ค่าอำนาจจำแนก                             |
|       | U              | แทน | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มผ่านเกณฑ์    |
|       | L              | แทน | จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มไม่ผ่านเกณฑ์ |
|       | N <sub>1</sub> | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มผ่านเกณฑ์      |
|       | N <sub>2</sub> | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มไม่ผ่านเกณฑ์   |

### 2.5 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรของโลเวท (Lovett Method)

(ไพศาล วรคำ, 2561)

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

|       |                 |     |                                 |
|-------|-----------------|-----|---------------------------------|
| เมื่อ | r <sub>cc</sub> | แทน | ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ        |
|       | k               | แทน | จำนวนข้อสอบ                     |
|       | X <sub>i</sub>  | แทน | คะแนนรวมของแต่ละคน              |
|       | C               | แทน | คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ |

### 2.6 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา

(Coefficient) ของครอนบาช (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) โดยใช้สูตร

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

|       |                               |     |                                     |
|-------|-------------------------------|-----|-------------------------------------|
| เมื่อ | α                             | แทน | สัมประสิทธิ์แอลฟา                   |
|       | K                             | แทน | จำนวนข้อคำถาม                       |
|       | ∑ S <sub>i</sub> <sup>2</sup> | แทน | ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ |
|       | S <sub>t</sub> <sup>2</sup>   | แทน | ความแปรปรวนของคะแนนรวม              |

### 3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 ค่าสถิติทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้การหาค่าสถิติ t-test for One Sample (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550)

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

เมื่อ  $df = n-1$

|       |           |     |                                          |
|-------|-----------|-----|------------------------------------------|
| เมื่อ | t         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - Distribution |
|       | $\bar{X}$ | แทน | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง              |
|       | $\mu_0$   | แทน | ค่าเฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์          |
|       | S         | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง     |
|       | n         | แทน | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง                       |



#### บทที่ 4

##### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นที่ผ่านการประเมินปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโสโกโณประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน ซึ่งจำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

##### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกันในสิ่งที่สื่อความหมายข้อมูล ผู้ศึกษาได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ ดังนี้

$\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

n แทน จำนวนนักเรียน

$E_1$  แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$E_2$  แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

P แทน ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ

B แทน ค่าอำนาจจำแนก

$r_{cc}$  แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$\alpha$  แทน สัมประสิทธิ์แอลฟา

t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t – Distribution

##### ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ( $E_1/E_2$ ) ดังตาราง 3-5

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ( $E_1/E_2$ ) ปรากฏดังตาราง 5-7

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการหรือการวัดผลระหว่างเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_1$ )

| รายการประเมิน                                         | จำนวนนักเรียน | คะแนนจากใบงาน<br>(10 คะแนน) | ร้อยละ | คะแนนเฉลี่ย |
|-------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|--------|-------------|
|                                                       |               | รวม 260 คะแนน               |        |             |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1<br>My new English teacher.  | 26 คน         | 245                         | 94.23  | 9.42        |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2<br>Are you a student?       | 26 คน         | 215                         | 82.69  | 8.27        |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3<br>Let's go to Jack's farm. | 26 คน         | 208                         | 80.00  | 8.00        |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4<br>I'm hungry.              | 26 คน         | 216                         | 83.08  | 8.31        |

| รายการประเมิน                                         | จำนวนนักเรียน | คะแนนจากใบงาน<br>(10 คะแนน) | ร้อยละ | คะแนนเฉลี่ย |
|-------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|--------|-------------|
|                                                       |               | รวม 260 คะแนน               |        |             |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5<br>What about Lisa?         | 26 คน         | 218                         | 83.85  | 8.32        |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6<br>Do you want new clothes? | 26 คน         | 223                         | 85.77  | 8.58        |
| รวม                                                   |               | 1,329                       | 509.62 | 50.90       |
| ค่าเฉลี่ย                                             |               |                             | 84.94  | 8.48        |
| ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน                                  |               |                             |        | 3.37        |

จาก ตาราง 5 พบว่า การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า มี  
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.48 คิดเป็นร้อยละ 84.94 แสดงว่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_1$ ) มีค่าเท่ากับ  
84.94

ตาราง 6 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือการวัดผลหลังเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_2$ )

| เลขที่ | คะแนนหลังเรียน                        |                                | คะแนนรวม<br>40 คะแนน | ร้อยละ |
|--------|---------------------------------------|--------------------------------|----------------------|--------|
|        | คะแนนความสามารถด้านการพูด<br>25 คะแนน | คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์<br>20 คะแนน |                      |        |
| 1      | 24                                    | 18                             | 42                   | 93.00  |
| 2      | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 3      | 23                                    | 15                             | 38                   | 83.50  |
| 4      | 20                                    | 12                             | 32                   | 70.00  |
| 5      | 22                                    | 19                             | 41                   | 91.50  |
| 6      | 23                                    | 15                             | 38                   | 83.50  |
| 7      | 20                                    | 14                             | 34                   | 75.00  |
| 8      | 24                                    | 16                             | 40                   | 88.00  |
| 9      | 23                                    | 18                             | 41                   | 91.00  |
| 10     | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 11     | 24                                    | 18                             | 42                   | 93.00  |
| 12     | 13                                    | 12                             | 25                   | 56.00  |
| 13     | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 14     | 23                                    | 16                             | 39                   | 86.00  |

| เลขที่               | คะแนนหลังเรียน                        |                                | คะแนนรวม<br>40 คะแนน | ร้อยละ  |
|----------------------|---------------------------------------|--------------------------------|----------------------|---------|
|                      | คะแนนความสามารถด้านการพูด<br>25 คะแนน | คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์<br>20 คะแนน |                      |         |
| 15                   | 21                                    | 15                             | 36                   | 79.50   |
| 16                   | 22                                    | 17                             | 39                   | 86.50   |
| 17                   | 21                                    | 17                             | 38                   | 84.50   |
| 18                   | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50   |
| 19                   | 22                                    | 16                             | 38                   | 84.00   |
| 20                   | 23                                    | 15                             | 38                   | 83.50   |
| 21                   | 23                                    | 19                             | 42                   | 93.50   |
| 22                   | 21                                    | 13                             | 34                   | 74.50   |
| 23                   | 23                                    | 18                             | 41                   | 91.00   |
| 24                   | 14                                    | 15                             | 29                   | 65.50   |
| 25                   | 23                                    | 18                             | 41                   | 91.00   |
| 26                   | 23                                    | 20                             | 43                   | 96.00   |
| รวม                  | 567                                   | 424                            | 991                  | 2194.00 |
| เฉลี่ย               | 21.81                                 | 16.31                          | 38.12                | 84.38   |
| ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |                                       |                                |                      | 8.16    |

จาก ตาราง 6 พบว่า การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 38.12 คิดเป็นร้อยละ 84.38 แสดงว่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) มีค่าเท่ากับ 84.38

ตาราง 7 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| ผลการเรียน              | จำนวน<br>นักเรียน | คะแนนเต็ม | S.D. | ร้อยละของ<br>คะแนนเฉลี่ย |
|-------------------------|-------------------|-----------|------|--------------------------|
| ประสิทธิภาพของกระบวนการ | 26                | 60        | 3.37 | 84.94                    |
| ประสิทธิภาพของผลลัพธ์   | 26                | 45        | 4.45 | 84.38                    |

จากตาราง 7 พบว่า การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มี ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 84.94 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 84.38 ดังนั้น แผนการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม จึงมีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.94/84.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด

**ตอนที่ 2** การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ปรากฏดังตาราง 7

ตาราง 8 การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| คนที่ | เกณฑ์การให้คะแนน         |                       |                      |                             |                         | คะแนนรวมที่ได้<br>( 25 คะแนน) | $\bar{X}$ | ระดับคุณภาพ |
|-------|--------------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------------|-----------|-------------|
|       | การออกเสียง<br>(5 คะแนน) | ไวยากรณ์<br>(5 คะแนน) | คำศัพท์<br>(5 คะแนน) | ความคล่องแคล่ว<br>(5 คะแนน) | ความเข้าใจ<br>(5 คะแนน) |                               |           |             |
| 1     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 24                            | 96.00     | ดีมาก       |
| 2     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 3     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 4     | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 20                            | 80.00     | ดี          |
| 5     | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 22                            | 88.00     | ดีมาก       |
| 6     | 3                        | 3                     | 3                    | 3                           | 3                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 7     | 3                        | 3                     | 3                    | 3                           | 3                       | 20                            | 80.00     | ดี          |
| 8     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 24                            | 96.00     | ดีมาก       |
| 9     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 10    | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 11    | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 24                            | 96.00     | ดีมาก       |
| 12    | 3                        | 3                     | 3                    | 3                           | 3                       | 13                            | 52.00     | ปานกลาง     |
| 13    | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 14    | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |

| คนที่        | เกณฑ์การให้คะแนน         |                       |                      |                             |                         | คะแนนรวมที่ได้<br>( 25 คะแนน) | $\bar{X}$ | ระดับคุณภาพ |
|--------------|--------------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------------|-----------|-------------|
|              | การออกเสียง<br>(5 คะแนน) | ไวยากรณ์<br>(5 คะแนน) | คำศัพท์<br>(5 คะแนน) | ความคล่องแคล่ว<br>(5 คะแนน) | ความเข้าใจ<br>(5 คะแนน) |                               |           |             |
| 15           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 21                            | 84.00     | ดีมาก       |
| 16           | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 22                            | 88.00     | ดีมาก       |
| 17           | 3                        | 3                     | 3                    | 3                           | 3                       | 21                            | 84.00     | ดีมาก       |
| 18           | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 19           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 22                            | 88.00     | ดีมาก       |
| 20           | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 21           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 22           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 21                            | 84.00     | ดีมาก       |
| 23           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 24           | 3                        | 3                     | 3                    | 3                           | 3                       | 14                            | 56.00     | ปานกลาง     |
| 25           | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| 26           | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                            | 92.00     | ดีมาก       |
| ค่าเฉลี่ยรวม |                          |                       |                      |                             |                         | 21.81                         | 87.23     | ดีมาก       |
| S.D.         |                          |                       |                      |                             |                         | 2.68                          |           |             |
| t.           |                          |                       |                      |                             |                         | 3.43                          |           |             |
| Sig.         |                          |                       |                      |                             |                         | 0.00                          |           |             |

$$t\text{-table}.05 = 2.060$$

จากตาราง 8 พบว่าจากการศึกษาคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีระดับคุณภาพความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดีมาก จำนวน 22 คน ระดับดี จำนวน 2 คน และระดับปานกลาง 2 คน โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 87.23 ถือว่าคะแนนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับ เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ดังตาราง 8

ตาราง 9 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| คนที่ | คะแนน | ร้อยละ   |
|-------|-------|----------|
| 1     | 18    | 90.00    |
| 2     | 17    | 85.00    |
| 3     | 15    | 75.00    |
| 4     | 12    | 60.00    |
| 5     | 19    | 95.00    |
| 6     | 15    | 75.00    |
| 7     | 14    | 70.00    |
| 8     | 16    | 80.00    |
| 9     | 18    | 90.00    |
| 10    | 17    | 85.00    |
| 11    | 18    | 90.00    |
| 12    | 12    | 60.00    |
| 13    | 17    | 85.00    |
| 14    | 16    | 80.00    |
| 15    | 15    | 75.00    |
| 16    | 17    | 85.00    |
| 17    | 17    | 85.00    |
| 18    | 17    | 85.00    |
| 19    | 16    | 80.00    |
| 20    | 15    | 75.00    |
| 21    | 19    | 95.00    |
| 22    | 13    | 65.00    |
| 23    | 18    | 90.00    |
| 24    | 15    | 75.00    |
| 25    | 18    | 90.00    |
| 26    | 20    | 100.00   |
| รวม   | 424   | 2,120.00 |

| คนที่                | คะแนน | ร้อยละ |
|----------------------|-------|--------|
| เฉลี่ย               | 16.31 | 81.54  |
| ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |       | 2.07   |

จาก ตาราง 9 พบว่า การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.31 คิดเป็นร้อยละ 81.54 เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

**ตอนที่ 4** การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ดังตาราง 9

ตาราง 10 คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| รายการประเมิน                                                              | คะแนนรวม<br>(130 คะแนน) | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------|------|------------------|
| 1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจมีการกระตุ้นให้คิดเสมอ              | 119                     | 4.58      | 0.50 | มากที่สุด        |
| 2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้สนุก ไม่น่าเบื่อ                   | 118                     | 4.54      | 0.51 | มากที่สุด        |
| 3. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง                                              | 108                     | 4.15      | 0.67 | มาก              |
| 4. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม                   | 123                     | 4.73      | 0.45 | มากที่สุด        |
| 5. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน                                | 114                     | 4.38      | 0.70 | มาก              |
| 6. มีความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                             | 109                     | 4.19      | 0.75 | มาก              |
| 7. เวลาที่เหมาะสมกับเนื้อหา                                                | 106                     | 4.08      | 0.80 | มาก              |
| 8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกความสามารถด้านการพูด | 120                     | 4.62      | 0.50 | มากที่สุด        |
| 9. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน                        | 121                     | 4.65      | 0.56 | มากที่สุด        |
| 10. ครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้                        | 115                     | 4.42      | 0.70 | มาก              |
| รวมเฉลี่ย                                                                  |                         | 4.43      | 0.61 | มาก              |

จากตารางที่ 10 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D.=0.61) มี  $\bar{X}$  ระหว่าง 4.15 – 4.73 มีค่า S.D. อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.45) ในข้อคำถาม นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุด ( $\bar{X} = 4.08$ , S.D. = 0.80) ในข้อคำถาม เวลา มีความเหมาะสมกับเนื้อ



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผลการวิจัย
4. ข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) กำหนดเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

#### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ประสิทธิภาพกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 84.94 และ ประสิทธิภาพผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 84.38 ดังนั้น ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการ

เรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.94/84.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีระดับคุณภาพความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดีมาก จำนวน 22 คน ระดับดี จำนวน 2 คน และระดับปานกลาง 2 คน โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 87.23 ถือว่าคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.31 คิดเป็นร้อยละ 81.54 เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43$  ,S.D.=0.61 ) มี  $\bar{X}$  ระหว่าง 4.15 – 4.73 มีค่า S.D. อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. =0.45) ในข้อคำถาม ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุด ( $\bar{X} = 4.09$  , S.D. = 0.80) ในข้อคำถาม ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการพัฒนา กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 84.94 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 84.38 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.94/84.38 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 สอดคล้องทฤษฎีของ เผชญ กิจระการ (2544) ที่กล่าวถึง ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นความสามารถของบทเรียนในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถึงระดับเกณฑ์ที่คาดไว้ ประสิทธิภาพ

ที่วัดออกมาจะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียน ซึ่งผู้วิจัยคำนวณ 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำใบงาน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 84.94 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 84.38 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) พร้อมออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้กระบวนการสอนแบบ 2W3P ซึ่งประกอบด้วยขั้น Warm up, Presentation, Practice, Production และ Wrap up โดยผสมการใช้เกมเป็นสื่อและกิจกรรมหลัก เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม เน้นให้ผู้เรียนฝึกความสามารถทางภาษาอย่างเป็นธรรมชาติผ่านการปฏิบัติจริงและการโต้ตอบในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ในการวิจัยนี้ ได้ใช้เกมฝึกไวยากรณ์ จำนวน 3 ประเภท ได้แก่ เกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่งลูกบอล (Pass the Ball) ในขั้นที่ 3 ของกระบวนการสอน (Practice) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้โครงสร้างภาษาในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดได้แม่นยำ และความรวดเร็วในการคิดตอบ อันนำไปสู่ความคล่องแคล่วและความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น โดยมีวิธีการดังนี้

เกมบิงโก มีวิธีการเล่น คือเริ่มต้นด้วยการที่ครูแจกตารางคำศัพท์ให้กับนักเรียนคนละหนึ่งแผ่นหรือหนึ่งคู่ต่อหนึ่งแผ่น จากนั้นครูทบทวนคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยใช้บัตรคำศัพท์หรือบัตรภาพเป็นสื่อช่วย นักเรียนจะเขียนคำศัพท์ที่ได้รับการทบทวนลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยแต่ละช่องไม่ซ้ำกัน โดยครูจะกำหนดเวลาประมาณ 10 นาที พร้อมทั้งเน้นย้ำให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง เมื่อเขียนเสร็จ ครูจะสุ่มจับบัตรภาพคำศัพท์ขึ้นมาใบละหนึ่งใบ นักเรียนทุกคนต้องนำคำศัพท์ที่เห็นพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ก่อนขีดเครื่องหมายกากบาท (x) ที่คำศัพท์ในตารางของตน นักเรียนคนใดที่ขีดเครื่องหมายกากบาทเรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงมุม จะต้องร้อง “บิงโก” เพื่อแจ้งว่าเป็นผู้ชนะ จากนั้นนำกระดานตารางมาให้ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และความครบถ้วนของแถวที่ขีดเครื่องหมาย หากทุกอย่างถูกต้อง ครูจะประกาศให้นักเรียนคนนั้นเป็นผู้ชนะ และหากมีเวลา สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ตามความเหมาะสม

เกมเปิดแผ่นป้าย ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมตามความเหมาะสม จากนั้นจะให้ตัวแทนแต่ละทีมเลือกแผ่นป้ายซึ่งมีคำศัพท์สำหรับเติมประโยคให้สมบูรณ์และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หลังแผ่นป้ายจะมีคะแนนซ่อนอยู่แตกต่างกัน ทีมที่เลือกแผ่นป้ายใดต้องพูดประโยคโดยใช้คำศัพท์ในแผ่น

ป้ายนั้นให้ถูกต้อง ครูจึงเปิดแผ่นป้ายเพื่อแสดงคะแนนที่ทีมได้รับ เมื่อเล่นครบทุกทีมหรือเปิดแผ่นป้ายครบแล้ว ครูจะสรุปคะแนนรวมและประกาศทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

เกมส่งลูกบอล (Pass the ball) เริ่มจากครูจะให้เด็ก ๆ นั่งล้อมเป็นวงกลม จากนั้นเปิดเพลงให้เด็ก ๆ ส่งต่อลูกบอลกันไปเรื่อย ๆ เมื่อเพลงหยุด เด็กที่ถือบอลอยู่ในมือจะต้องตอบคำถามหรือพูดเกี่ยวกับภาพที่ครูกำหนดไว้ หากเด็กไม่ตอบหรือไม่สามารถตอบได้ ให้พูดว่า “Pass” จากนั้นครูเปิดเพลงให้เด็กส่งต่อลูกบอลใหม่อีกครั้ง และถ้าต้องการเปลี่ยนทิศทางการส่งลูกบอล ครูจะสั่งคำว่า “Change” เพื่อให้เด็กเปลี่ยนทิศทางการเล่นตามคำสั่ง

การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกมเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ อูมา จารเครือ และ สมพงษ์ พันธรัตน์ (2563) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน 2W3P ได้แก่ Warm-up, Presentation, Practice, Production และ Wrap-up ช่วยสร้างโครงสร้างที่ชัดเจนในการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและสามารถมีส่วนร่วมในการสนทนาได้อย่างมั่นใจมากขึ้น

นอกจากนี้ การใช้เกมในขั้นฝึกภาษา (Practice) ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมอย่างมากขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความกดดันในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมที่ออกแบบให้เป็นสถานการณ์จำลองยังช่วยให้ผู้เรียนฝึกคิดอย่างรวดเร็วและตีความข้อมูลได้ถูกต้อง อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น สอดคล้อง ชยวนิศ บำรุง (2566) ที่ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาริปีะ รักดี (2562) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.57/81.85 และ สรุปได้ว่าการใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกมเป็นแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพัฒนาการทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างชัดเจน ทั้งนี้ นอกจากจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงวิชาการแล้ว ยังส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในกลุ่มผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ

2. ผลการวิจัยความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีระดับคุณภาพความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดี

มาก จำนวน 22 คน ระดับดี จำนวน 2 คน และระดับปานกลาง 2 คน โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 87.23 ถือว่าคะแนนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P เป็นกระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นทั้งความถูกต้องและความคล่องแคล่วของผู้เรียน สอดคล้องกับ สถาบันภาษาอังกฤษสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) ได้กล่าวว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ว่าเป็นกระบวนการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร และในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) ถ้าปราศจากกฎเกณฑ์ และโครงสร้างทางภาษา ความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนจะถูกจำกัด นอกจากนี้ยังมีเกมที่คอยสร้างความสนุกสนาน และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง ส่งผลให้ความรู้เกิดความหมายและคงทนยาวนาน นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมเกมยังช่วยพัฒนาความสามารถทางภาษาอย่างรอบด้าน ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถด้านภาษา พร้อมทั้งส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งสำหรับผู้เรียนและผู้สอน สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี, (2546) และ ศิริยา คณิรวานนท์ (2541)

การศึกษางานวิจัย ผู้วิจัยพบว่าผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม นั้น มีค่าร้อยละ 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สกาวรัตน์ ยศพรมาราช และ เกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องงานกับวิจัยของ รศ.เทพ ลิ้มมณี (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 80.49 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายหลักของการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิจัยครั้งนี้ คือเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการประเมินสามารถนำไปพัฒนาปรับปรุง ผู้เรียน วิธีการสอน และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (บุญศรี พรหมพันธ์ & นวลเสนอ วงศ์

เชิดธรรม, 2545) จากการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.31 คิดเป็นร้อยละ 81.54 เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่สนใจ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน และสามารถทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ได้อย่างผ่านเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชรินทร์ทิพย์ ปฏินาประกร (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมีพิเคชั่น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้อยู่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมีพิเคชั่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับ สรลนุช กอบพิมาย (2562) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหน่วย Number ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนและก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ อย่างชัดเจน

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายตาม บุญชม ศรีสะอาด (2545) คือ

- ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D.=0.61 ) มี  $\bar{X}$  ระหว่าง 4.15 – 4.73 มีค่า S.D. อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. =0.45) ในข้อคำถาม นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุด ( $\bar{X} = 4.08$  , S.D. = 0.80) ในข้อคำถาม เวลาเหมาะสมกับเนื้อหา จะเห็นได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่ได้ร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เนื่องจากกิจกรรมมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น ต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการพูดโต้ตอบสื่อสารของเมื่อก่อน

ที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยตอบสนอง และทำกิจกรรมเหมือนถูกบังคับให้ทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุสรา ยาบา, ชุตินา ทศโร และ นงนภัสส์ มากชูจิต (2563) ที่ศึกษางานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัย คือ มีคะแนนหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 27.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) และ ชญาพร ยางเงิน (2561) ที่ได้วิจัยศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.13$ )

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกม รวมทั้งประโยชน์ที่นักเรียนได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดอย่าง ชัดเจนก่อนจัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนรับทราบและปฏิบัติไปในทางเดียวกัน เนื่องจากผู้เรียนมี ความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

1.2 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม และสอดคล้องกับกระบวนการสอน และควรเผื่อเวลาให้เหมาะสมกับการฝึกฝนของนักเรียน เพื่อไม่ให้ นักเรียนกดดันมากเกินไป

1.3 ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียนและ ความสามารถของผู้เรียนภายใต้การจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกม

1.4 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกม เป็นกิจกรรมที่ ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดคำตอบในประโยคสนทนาตามสถานการณ์ ต่างๆ เอง โดยใช้ข้อมูลของนักเรียนเอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้น และ มีความสุข จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำ แนวคิดไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทได้

1.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกม ควร คำนึงถึงความพร้อมของอุปกรณ์ในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้และอุปกรณ์การเล่น เกม เช่น เครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์ จอรับภาพ ลำโพง ลูกบอล กระดานเกม เป็นต้น และควรมีของ รางวัลในการเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เรียน

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับ เกม กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ เพื่อศึกษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

2.2 ควรทำวิจัยการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับ เกม ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น การฟัง การอ่าน หรือการเขียน เป็นต้น

2.3 ควรทำวิจัยการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับ เกม ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน



บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว
- กษมา วรวรรณ ณ อยู่ยา. (2536). *บทบาทของกรมวิชาการกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษา*.  
กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุตยา แสงเดช. (2545). *ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ สำหรับครูประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- กรองกาญจน์ มูลไธสง, วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์, และสำราญ กำจัดภัย. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชนิษฐา บุญภักดี. (2552). *การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี*.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2541). *เกมสนุกมีภาษาอังกฤษ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- งามพริ้ง รุ่งโรจน์ดี. (2548). *เมื่อจับไม้พูดภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ส.ส.ท.
- ชญาณิศ บำรุง. (2566). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชญาพร ยางเงิน. (2561). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิจัยและประเมินผลทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนิตรา ศรีลัมพ์. (2547). *การศึกษาความพึงพอใจในการเรียนกลุ่มงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (สาร์นิพนธ์มหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ชนิดสิริ ศุภพิมล. (2545). *การพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และความเชื่อมั่นในตนเองของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร. (2564). *การศึกษาค้นคว้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัชริย์ บุญนาค. (2561). *ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 - 2568*. ในดวงสมร รุ่งสวรรค์โพธิ์ (บรรณาธิการ). *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2* บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชาร์ปีะ รักดี. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. นนทบุรี: ไทเนรมิตกิจอินเตอร์โพรแกรสซิฟ.
- ณัฐพร พรหมวัง. (2562). *การพัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไข การกระทำ ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การวิจัยและพัฒนาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- เด็กหญิงที่ราบสูง. (2010). *เกม ส่งลูกบอล : Pass the Ball*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://knowin.wordpress.com/2010/06/09/%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B%A1%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A5-pass-the-ball/>. วันที่สืบค้น 2565, ธันวาคม 26.
- ดวงมาลา จาริขานนท์. (2551). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ ด้วยแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). *กิจกรรมภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่าง  
สู่โลกกว้าง

ทิตนา แคมมณี. (2546). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

\_\_\_\_\_. (2553). *ศาสตร์การสอน*. องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.  
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

\_\_\_\_\_. (2554). *การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยม : จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ :  
เมธีทิปส์.

ธนสิทธิ์ ศีร์รัตน์. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ”  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร  
รวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ธีรารณ กิจจักษ์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา  
ภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *เพลงและเกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ :  
คอมแพคพรีนท์.

นุสรา ยาบา, ชุติมา ทักโร, และ นงนภัสส์ มากชูจิต. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการ  
ใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครือข่ายไผ่สีทอง อำเภอกำ  
แพง จังหวัดสตูล. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่  
14. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.*

บังอร ร้อยกรอง. (2541). *การใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลลำปาง*. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

บรรดล สุขปิติ. (2542). *การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. นครปฐม: คณะครุศาสตร์ สถาบันราช  
ภัฏนครปฐม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุญธรรม กิจปรีดาภิรุทธิ์. (2549). *สถิติวิเคราะห์เพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : จามจุรี.

บุญศรี พรหมพันธ์ และนวลเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม. (2545). *แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน  
ประมวลสาระ ชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 5*.

นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.

- ปริญญญา จเรรัชต์ และคณะ. (2546). *ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้ใช้ไล่ยั้งสัตว์จังหวัดสุพรรณบุรี*. รายงานวิจัยในการฝึกอบรมหลักสูตร พัฒนานักวิทยากรกรมปศุสัตว์เบื้องต้น รุ่นที่ 1 กรมปศุสัตว์ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์การเกษตร.
- ประภาพร สุขพล. (2544). *การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง งานประดิษฐ์จากข้าวโพดโดยใช้โครงงาน*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปราณี กองจินดา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และ ทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ปราณี ทองคำ. (2545). *เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เผชิญ กิจระการ. (2544). *การวิเคราะห์ประสิทธิภาพและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา  $E_1/E_2$* . วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- \_\_\_\_\_. (2543). *วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2552). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : แฮส ออฟเคอร์มิสท์.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). *การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.wattoongpel.com/มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร> วันที่สืบค้น 2565, กันยายน 20.
- ไพศาล หวังพานิช. (2523). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพศาล วรคำ. (2561). *วิจัยการเรียนการสอน*. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2541). *แนวคิดความพึงพอใจ*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภัทราวดี ยวนชื่น. (2553). *การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ และ ความสนใจในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติกับแนวการสอนแบบเดิม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ.

ภูงค์ มัชฌิม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. (2539). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. (2532). เอกสารการสอน ชุด วิทยาการการสอน หน่วยที่ 1-7 (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. (2563). Gamification เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นเกมเป็นผู้สร้าง. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [https://corporate.baseplayhouse.co/gamification\\_intro/](https://corporate.baseplayhouse.co/gamification_intro/) วันที่สืบค้น 2566, มกราคม 14.

เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2548). การวัดผลและการสร้างแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รวีวรรณ วงศ์เดชาพันธ์. (2563). การพัฒนาและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. วารสารมหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. (2533). การวัดทัศนคติเบื้องต้น. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.

รักพงษ์ วงษ์ธานี. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียน และความพึงพอใจในการเรียน โดยการใช้โปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.

รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยรังสิต.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). 100 Language Game (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ละเอียด อุทานนท์. (2543). แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วช. วันชัย. (2565). กิจกรรมเปิดแผ่นป้ายทำท่ายัดไส้ (สไลด์เกมโชว์ยุค90). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://insku.com/idea/-N-3dzuY-kPECEOYmKn9> วันที่สืบค้น 2565, กันยายน 20.

วันชาติ เหมือนสน. (2546). เทคนิคการสอนเกม. ฝ่ายวิชาการวิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี.

- วาริณี ไกรศรี และคณะ. (2563). การศึกษาผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง Number โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 ประจำปี 2563. อุบลราชธานี : หลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี.
- วิมลรัตน์ คงภรณ์ชื่น. (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ. ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศิริยา คณิรานนท์. (2541). ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อการพัฒนาความสามารถเพื่อการสื่อสาร และสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสารนิพนธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สกวรัตน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์. (2565). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร. สารนิพนธ์ ค.บ. (วิชาภาษาอังกฤษ). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สร้อยลนุช กอบพิมาย. (2562). การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1. วารสารสักทอง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สลิสยา ยุคตะนันท์. (2560). ชาวไทยทักษะภาษาอังกฤษแยะ อันดับ 53 จาก 80 ประเทศ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : voicetv: <https://www.voicetv.co.th/read/538570> วันที่สืบค้น 2565, ตุลาคม 7.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือการจัดการเรียน การสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล. ม.ป.ท : ม.ป.พ.
- สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า. (2545). ยุทธศาสตร์การปรับวิธีเรียน การเปลี่ยนวิธีสอนเพื่อเตรียมผู้ ความก้าวหน้าในอนาคต. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า.
- สุพัตรา เกษมเรืองกิจ. (2551). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง นพบุรีศรีนครพิงค์. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2532). *การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เดียนสโตร์.
- สุภาพ วาดเขียน. (2525). *มาตรการและประเมินผลพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมนต์ธนา อธิภักดิ์ศิริ. (2559). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์* ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล บุญลือ. (2561). *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง Gamification In Education*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi1hcmZOND8AhUTSGwGHe1DA9s4ChAWegQIBhAB&url=http%3A%2F%2Fqa.hcu.ac.th%2Fkm%2Ffileuploads%2FGamification-2561.pdf&usg=AOvVaw0KMypdmyONDGqWARCsJCI> วันที่สืบค้น 2564, มกราคม 15.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2549). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). *วิธีจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- สุวิมล สุวรรณจันดี. (2554). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้สาระพุทธศาสนาโดยใช้กรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอรัญญาราม อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต* เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สูตรทิน อินทร์ขำ. (2555). *คอมพิวเตอร์ในการสอนระดับประถมศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสาวภา ฉายะบุระกุล. (2547). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สมนึก ภัททิยธนี. (2555). *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สมนึก วิเศษสมบัติ. (2545). *ความพึงพอใจของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการเกี่ยวกับการปฏิบัติงานของสถาบันราชภัฏเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.*
- สำนักศึกษานิเทศก์และพัฒนามาตรฐานการศึกษา. (2542). *เอกสารประกอบการฝึกอบรมครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.*
- อดิگانต์ ทองมาก. (2552). *การใช้วิธีการสอนภาษาอังกฤษแบบโครงงานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษและทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านควนสวรรค์ จังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน). (ม.ป.ป.). *ลือๆ แม่บทมาตรฐาน New Aha! English* ป.3. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.aksorn.com/store/2/product-details-1170> วันที่สืบค้นข้อมูล 2566, มีนาคม 20.
- อัจฉรา วงศ์โสธร และคณะ. (2535). *การสอบสมิทธิภาพทั่วไปทางภาษาอังกฤษ ครั้งที่ 2 ปี พ.ศ. 2535 ในโครงการ “การสร้างและพัฒนาคุณภาพแบบทดสอบสมิทธิภาพทั่วไปทางภาษาอังกฤษและระบบการทดสอบที่เกี่ยวข้อง. รายงานการวิจัย สถาบันภาษาและฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). *ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.*
- อัมพินดา ผการัตน์. (2539). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเสริม กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดอุดรธานี. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2553. *หลักการสอน.* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2545). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดสู่ปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.*

อรนุช ศรีสะอาดและคณะ. (2550). *การวัดและประเมินผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กทม. :  
 ประสานการพิมพ์.

อรอุมา จารเครือ และ ดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2563). *การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนว  
 การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่ง  
 ใหญ่รัตนศึกษา. การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 20  
 ประจำปี 2565 มหาวิทยาลัยขอนแก่น*

อวยชัย ผกามาศ. (2542). *วาทกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

Cruickshank, Donal. R. (1997). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont,  
 California : Wedsworth.

Dobson Julia. (1998). *Try One of My Game*. Forum 8 (3) : 9-17.

Erisa Kurniati, Jufrizal, and Jufri. (2019). *Communicative Games in Teaching English at  
 Elementary Schools in Jambi*. 7th International Conference on English  
 Language and Teaching : Atlantis Press SARL

Finocchiaro, M. and Brumfit, C. (1983). *The functional- Notional approach: from  
 theory to practice*. London : Oxford University Press.

Harris. (1990). *Testing English as a Second Language*. New York : McGraw Hill Book.

Kade Sukerni Ida Ayu, Oka Purnami Ida Ayu. (2019). *Developing Students's Speaking  
 Skill Trough Guessing Games*. Yavana Bhasha : Journal of English Language  
 Education.

Nenden Sri Rahayu, Maya Puspitasari และ Nurul Aulia Setia Pratiwi. (2018). *The Use of  
 Describe and Draw Game For Improving Students' Speaking Ability*. English  
 Education Study Program, Faculty of Teachers Training and Educational  
 Sciences, Bale Bandung University.

Niveen Wael Debes. (2019). *The Influence of Using Educational Games on Improving  
 Students' Speaking Skill and Enhancing their Vocabulary in English in Private  
 Schools in Nablus City*. Thesis of the Degree of Master in Methods of  
 Teaching English Language, Faculty of Graduate Studies, An- Najah National  
 University, Nablus-Palestine.

Scott. (1981). *Communication in the classroom*. London : Longman

Sitti Marwah Rual. (2017). *The Use Of Boarding Games To Improve The Students  
 Speaking Ability At The Tenth Grade Of SMAN 5 BARRU*. English Education

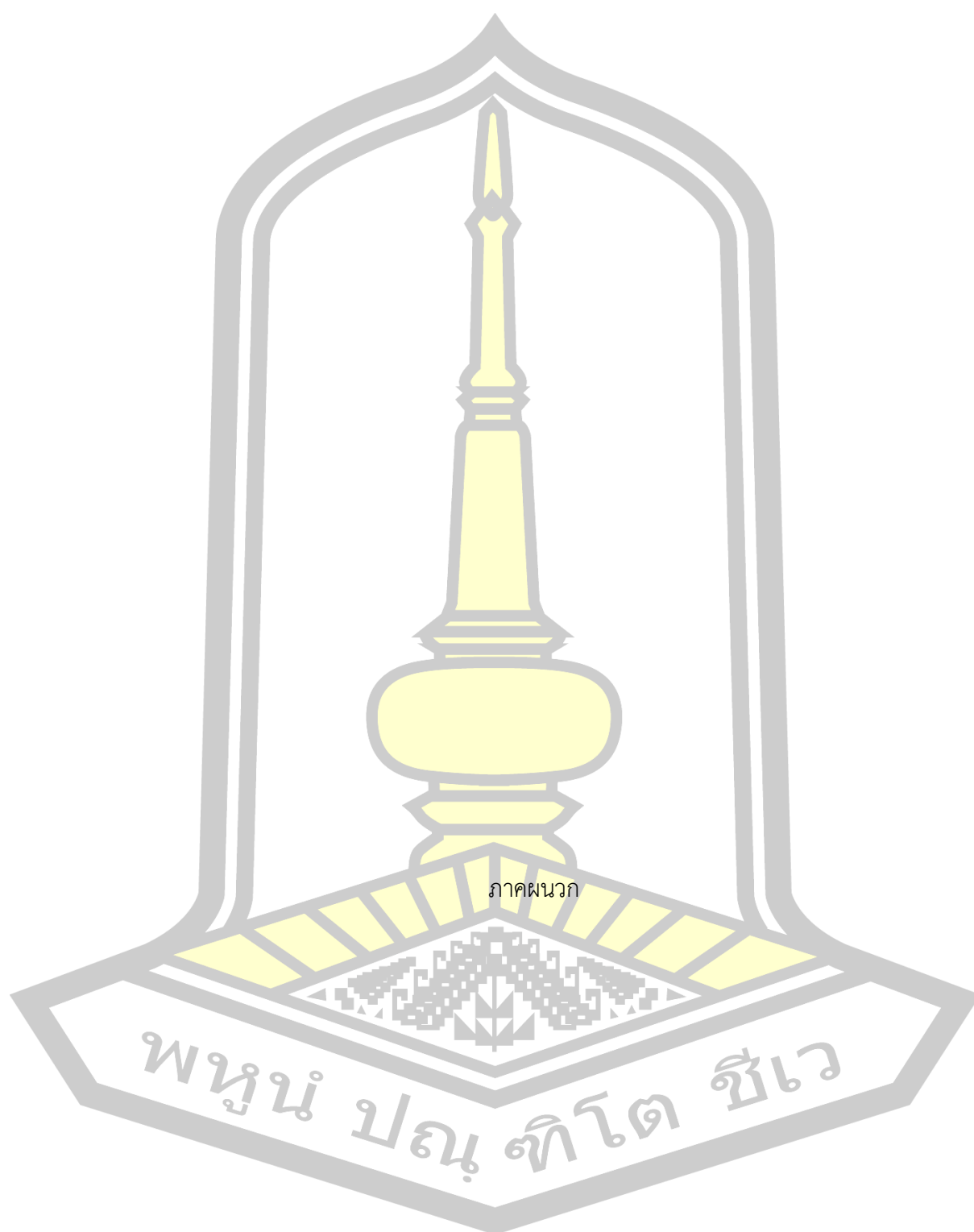
Department Faculty Of Teacher Training And Education, Makassar  
Muhammadiyah University.

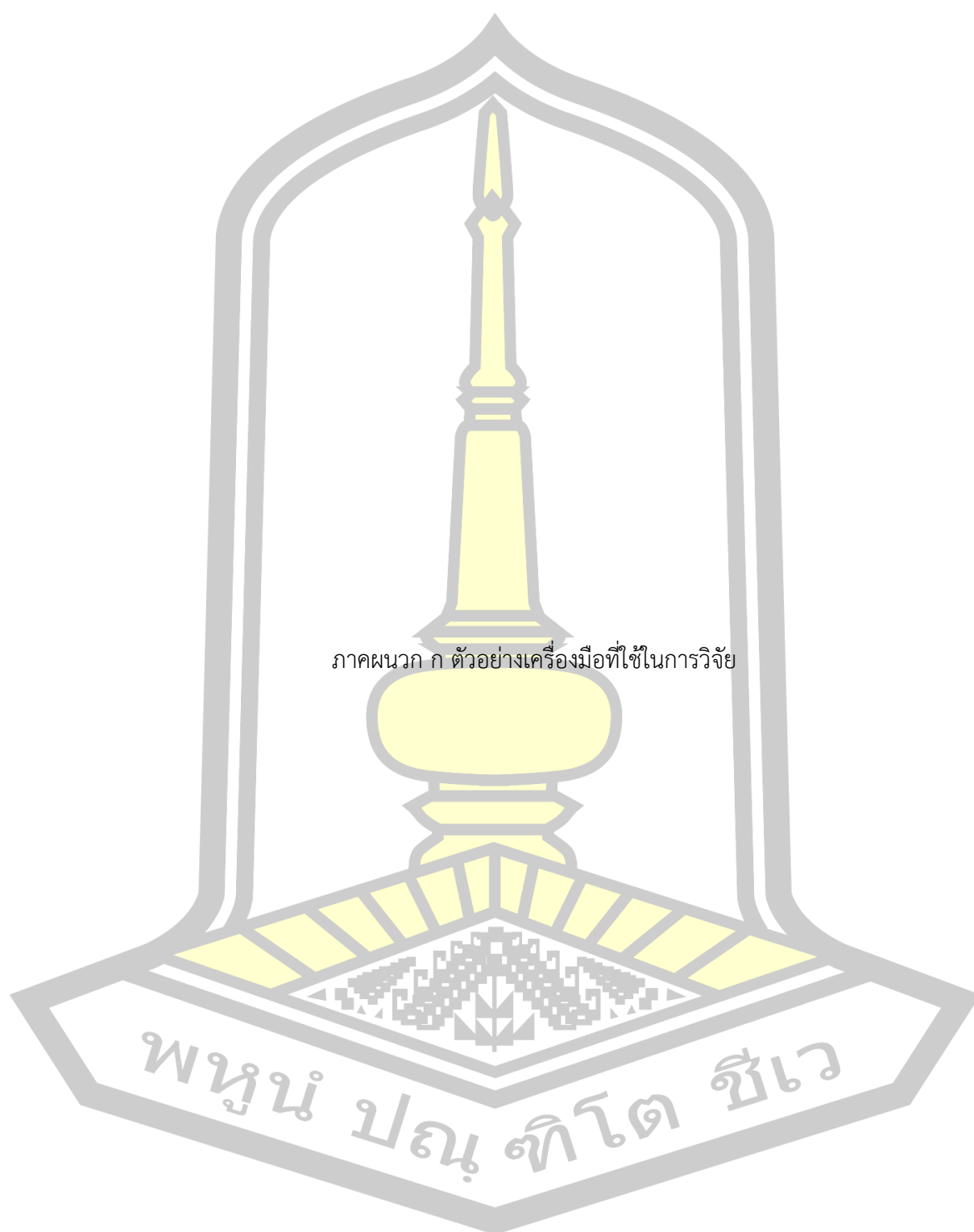
Wilkins. D.A. (1976). *National Syllabuses*. London : Oxford University Press.

Yuyun Maqfirah. (2018). *The Use of Guessing Games to Teach Speaking Skill*.

Research in English and Education Journal. Vol 3, No 1 (2018).







## แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ปีการศึกษา 2566

วิชา ภาษาอังกฤษ

รหัสวิชา อ 13101

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

Unit 1 My class

เรื่อง My new English teacher. (เกมส่งลูกบอล)

จำนวน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. สาระสำคัญ

การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุ

#### 2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดที่ 4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัดที่ 1 พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

#### 3. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุ

Q : Good morning.

A : Good morning.

Q : What's your name?

A : My name is

Q : How old are you?

A : I'm ... years old.

#### 4. สมรรถนะและคุณลักษณะพึงประสงค์

##### 4.1 สมรรถนะ (Learners' Key Competencies)

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 4.2 คุณลักษณะพึงประสงค์ (Desirable Characteristics)

- ใฝ่เรียนรู้

#### 5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนใช้ประโยคในการถาม-ตอบชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้
2. นักเรียนพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้
3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

#### 6. การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 Warm up ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพานักเรียนร้องเพลง The greeting song จาก YouTube :  
(<https://youtu.be/gVIFEVLzP4o>)
3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทนี้ให้นักเรียนทราบ

##### ขั้นที่ 2 Presentation ขั้นนำเสนอ

1. ครูสอนการใช้ประโยค Good morning/Good afternoon/Good evening และ Good night.
2. ครูแสดงประโยค What's your name? My name's \_\_\_\_ . How old are you? และ I'm \_\_\_\_ years old. จาก PowerPoint จากนั้นครูอ่านประโยคตามโครงสร้างนี้ให้นักเรียนฟัง
3. ครูบอกนักเรียนว่า ถ้าต้องการถามชื่อผู้อื่นให้ใช้ประโยค What's your name? แต่ถ้ามีคนถามชื่อตนเองก็ให้ตอบว่า My name's (ชื่อตนเอง). และถ้าเป็นการถามอายุให้ใช้ ประโยค How old are you? แล้วให้ตอบว่า I'm (อายุ) years old.
4. ครูสุ่มเรียกนักเรียน 1 คน ออกมาหน้าชั้น แสดงการทักทายและสอบถามชื่อและอายุ โดยครูกล่าวทักทายว่า Good morning. แล้วครูถามชื่อนักเรียนว่า What's your name? ให้นักเรียนตอบว่า My name's (ชื่อนักเรียน). จากนั้นให้นักเรียนถามชื่อครูว่า What's your name? ครูตอบว่า My name's (ชื่อครู). แล้วครูถามอายุของนักเรียน How old are you? และให้นักเรียนตอบว่า I'm (อายุ) years old.

##### ขั้นที่ 3 Practice ขั้นฝึก

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมส่งลูกบอล (Pass the ball) โดยให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม

จำนวน 2 วงซ้อนกัน แต่ละวงจะได้รับลูกบอลในการเล่น 1 ลูก ขณะที่ครูเปิดเพลง นักเรียนจะต้องส่งต่อลูกบอลให้เพื่อนไปเรื่อย ๆ ถ้าเพลงหยุดเมื่อไหร่ นักเรียนคนที่มีลูกบอลอยู่ในมือจะต้องเป็นคนพูดถาม-ตอบประโยค โดยให้นักเรียนที่อยู่ในวงด้านนอกเป็นคนถาม และวงในเป็นคนตอบ

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| Q : Good morning.        | A : Good morning.             |
| Q : What's your name?    | A : My name is .....          |
| Q : How old are you?     | A : I'm ... years old.        |
| Q : What's his/her name? | A : His/Her name is ....      |
| Q : How old is he/she?   | A : He/She is ..... years old |

นักเรียนคนไหนไม่สามารถพูดได้ ให้พูดว่า pass แล้วให้ส่งลูกบอลให้เพื่อนที่นั่งข้างๆ แทน หากครูพูดคำว่า Change นักเรียนต้องเปลี่ยนทิศทางการส่งลูกบอล และอาจจะสลับให้นักเรียนที่อยู่วงในเป็นคนถาม และให้วงนอกเป็นคนตอบในเกมถัดไป เล่นไปจนกว่านักเรียนได้ตอบครบทุกคน โดยครูเป็นคนควบคุมการเปิด-หยุดเพลง

2. ครูให้นักเรียนคนที่พูด pass หรือนักเรียนคนที่พูดยังไม่ได้ ฝึกพูดในรอบสุดท้าย โดยให้ครูเป็นคู่สนทนาในการถาม-ตอบ เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมและได้ฝึกพูดประโยค

#### ขั้นที่ 4 Production ขั้นนำไปใช้

##### 1. นักเรียนทบทวนประโยค

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| Q : Good morning.        | A : Good morning.             |
| Q : What's your name?    | A : My name is .....          |
| Q : How old are you?     | A : I'm ... years old.        |
| Q : What's his/her name? | A : His/Her name is ....      |
| Q : How old is he/she?   | A : He/She is ..... years old |

2. ครูให้นักเรียนทำใบงาน โดยแต่งประโยคถามและตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของตนเอง พร้อมชี้แจงเกี่ยวกับการทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดของนักเรียน โดยให้นักเรียนที่ทำใบงานเสร็จคนแรกมาสอบกับครูที่หน้าห้องเรียนก่อนทีละคน

#### ขั้นที่ 5 Wrap up

- ครูสุ่มให้นักเรียนจับคู่กันออกมาพูดหน้าชั้น 3 คู่ เพื่อพูดถามและตอบประโยคเกี่ยวกับชื่อและอายุ
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนจากเรื่องนี้

#### 7. สื่อการเรียนการสอน/แหล่งเรียนรู้

1. PowerPoint สอนประโยค
2. YouTube สอนร้องเพลง
3. อุปกรณ์ในการเล่นเกมส์ลูกบอล (ลูกบอลและเพลงที่ใช้เปิดในขณะที่เล่นเกม)
4. ใบงาน

### 8. การวัดผลประเมินผล

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                 | เครื่องมือวัดผลประเมินผล          | เกณฑ์การผ่านแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------|
| <b>(ด้านความรู้)</b><br>1. นักเรียนใช้ประโยคในการถาม-ตอบชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้              | แบบทดสอบ (ใบงาน)                  | ร้อยละ 80 ขึ้นไป                       |
| <b>(ด้านทักษะ/กระบวนการ)</b><br>2. นักเรียนพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้ | แบบประเมินวัดความสามารถด้านการพูด | ร้อยละ 80 ขึ้นไป                       |
| <b>(ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์)</b><br>3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้                                   | แบบสังเกตพฤติกรรม                 | ร้อยละ 80 ขึ้นไป                       |

### 9. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

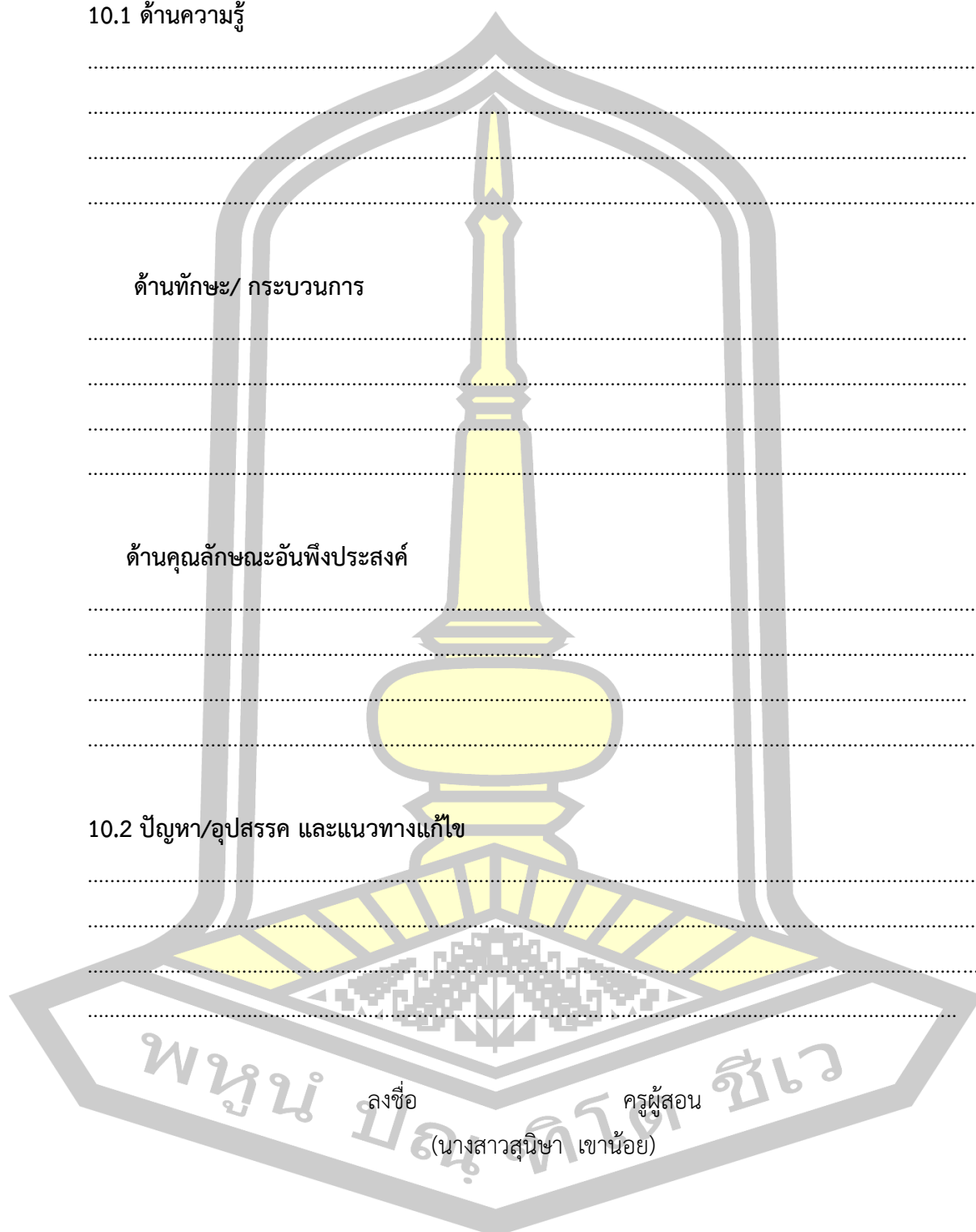
## 10. บันทึกผลหลังสอน/การจัดการเรียนรู้

### 10.1 ด้านความรู้

ด้านทักษะ/ กระบวนการ

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

### 10.2 ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข



# ใบงาน : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

**Direction :** Take the sentence added to the conversation. จงนำประโยคที่กำหนดให้เติมลงในบทสนทนา (5 คะแนน)



I' m 8 years old.

How old are you?

My name is Lisa.

Good morning.

What is your name?

Good morning.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

**Direction :** Rearrange the words and put them into sentences. จงเรียงคำใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง (5 คะแนน)

1. morning. / Good = .....
2. your / is / name / What / ? = .....
3. name / My / is / Yuki. = .....
4. old / How / you / are / ? = .....
5. nine / I'm / old. / years = .....

### เฉลยใบงาน : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

**Direction :** Take the sentence added to the conversation. จงนำประโยคที่กำหนดให้เติมลงในบทสนทนา (5 คะแนน)



I' m 8 years old.

How old are you?

My name is Lisa.

Good morning.

What is your name?

Good morning.

1. **Good morning.**

2. **What is your name?**

3. **My name is Lisa.**

4. **How old are you?**

5. **I'm 8 years old.**

**Direction :** Rearrange the words and put them into sentences. จงเรียงคำใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง (5 คะแนน)

1. morning. / Good = Good morning.
2. your / is / name / What / ? = What is your name?
3. name / My / is / Yuki. = My name is Yuki.
4. old / How / you / are / ? = How old are you?
5. nine / I'm / old. / years = I'm nine years old.

ตัวอย่างภาพจาก PowerPoint สอนประโยค



## สื่อการเรียนการสอน

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My new English teacher. (เกมส่งลูกบอล)

เข้าถึงได้จาก

<https://docs.google.com/presentation/d/1NRi8VaVa5zN9W0wefLYxROedGKXbnkLn/edit?usp=drivesdk&oid=101122641305347821883&rtpof=true&sd=true>



พูน ปณ จิโต ชีเว

แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ..... Unit ..... เรื่อง .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

| ที่ | ชื่อ - นามสกุล | ด้านที่ประเมิน/ระดับคะแนน |              |             |                    |                | รวม<br>25<br>คะแนน | ผลการ<br>ประเมิน |         | ระดับคุณภาพ |
|-----|----------------|---------------------------|--------------|-------------|--------------------|----------------|--------------------|------------------|---------|-------------|
|     |                | การออกเสียง (5)           | ไวยากรณ์ (5) | คำศัพท์ (5) | ความคล่องแคล่ว (5) | ความเข้าใจ (5) |                    | ผ่าน             | ไม่ผ่าน |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |
|     |                |                           |              |             |                    |                |                    |                  |         |             |

ระดับคุณภาพ

|             |         |                 |               |
|-------------|---------|-----------------|---------------|
| ดีมาก       | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 21 – 25 คะแนน |
| ดี          | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 16 – 20 คะแนน |
| ปานกลาง     | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 11 – 15 คะแนน |
| พอใช้       | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 6 – 10 คะแนน  |
| ควรปรับปรุง | หมายถึง | ได้คะแนนระหว่าง | 0 – 5 คะแนน   |

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 80 ( 20 คะแนน )

### เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

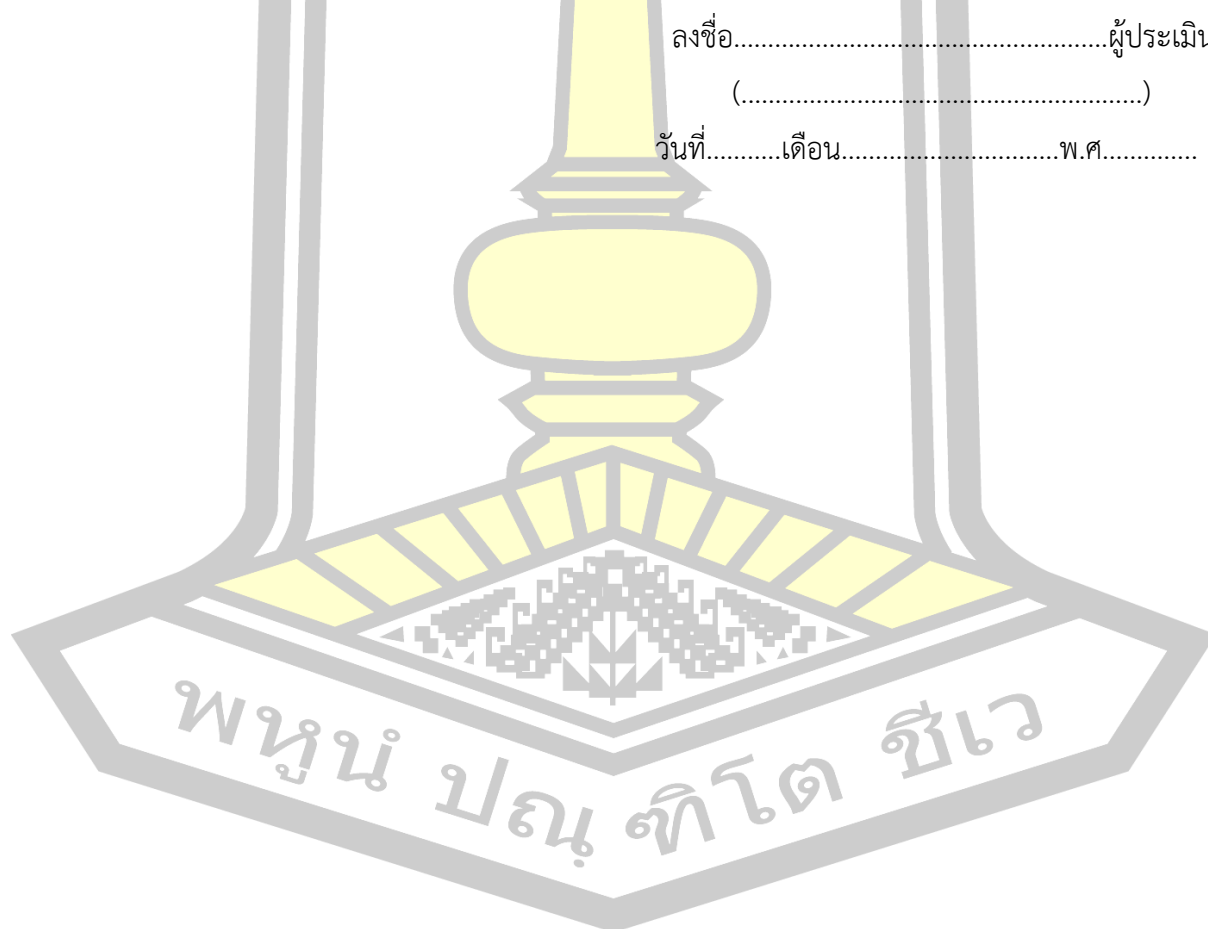
| ด้านการออกเสียง (Pronunciation)           |                                                                                                     |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อออกเสียงได้ชัดเจน สำเนียงเทียบได้กับเจ้าของภาษา                                                |
| 4                                         | เมื่อออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี |
| 3                                         | เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง                          |
| 2                                         | เมื่อการออกเสียงมีปัญหา ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆ ว่าผู้พูด พูดอะไร                            |
| 1                                         | เมื่อการออกเสียงมีปัญหาเป็นอย่างมาก จนทำให้ไม่สามารถเข้าใจคำพูดได้เลย                               |
| ด้านไวยากรณ์ (Grammar)                    |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดไม่มีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์                                                          |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดเล็กๆ น้อยๆ แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด                   |
| 3                                         | เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนความหมายของประโยคที่พูดผิดไป                     |
| 2                                         | เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้ แต่มักจะเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ                                 |
| 1                                         | เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิด และเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องเลย   |
| ด้านคำศัพท์ (Vocabulary)                  |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้คล่องแคล่วถูกต้อง                                          |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง                                 |
| 3                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย และผู้พูดใช้เวลาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้เป็นเวลานาน                      |
| 2                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิด และมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมาก จนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจ            |
| 1                                         | เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เลย                         |
| ด้านความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency) |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว พูดไม่สะดุด                                                  |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีกรพูดสะดุดอยู่บ้าง                                       |

|                                       |                                                                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 3                                     | เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูดยังไม่ค่อยมากนัก และสะดุดอยู่บ่อยๆ               |
| 2                                     | เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานาน                  |
| 1                                     | เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก จนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้         |
| <b>ด้านความเข้าใจ (Comprehension)</b> |                                                                                     |
| คะแนน                                 | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                          |
| 5                                     | เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดโดยไม่มีปัญหาเลย                       |
| 4                                     | เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วน แต่ก็มีกรพูดซ้ำบ้างเป็นบางครั้ง       |
| 3                                     | เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดได้เป็นส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ |
| 2                                     | เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูด โดยจะพูดซ้ำติดอ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก      |
| 1                                     | เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย             |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



**แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ความไม่เรียนรู้)**

| ที่. | ชื่อ-สกุล | พฤติกรรม                                                    |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|------|-----------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|      |           | 1. ตั้งใจเอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้เป็นประจำ | 2. สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ | 3. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้อื่น และเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม | 4. สามารถบันทึกสรุปความรู้วิเคราะห์ข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้สรุปเป็นองค์ | 5. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วย วิธีการต่าง ๆ และ นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน |
|      |           | 3                                                           | 3                                       | 3                                                                      | 3                                                                       | 3                                                                   |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |
|      |           |                                                             |                                         |                                                                        |                                                                         |                                                                     |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

**เกณฑ์การประเมิน**

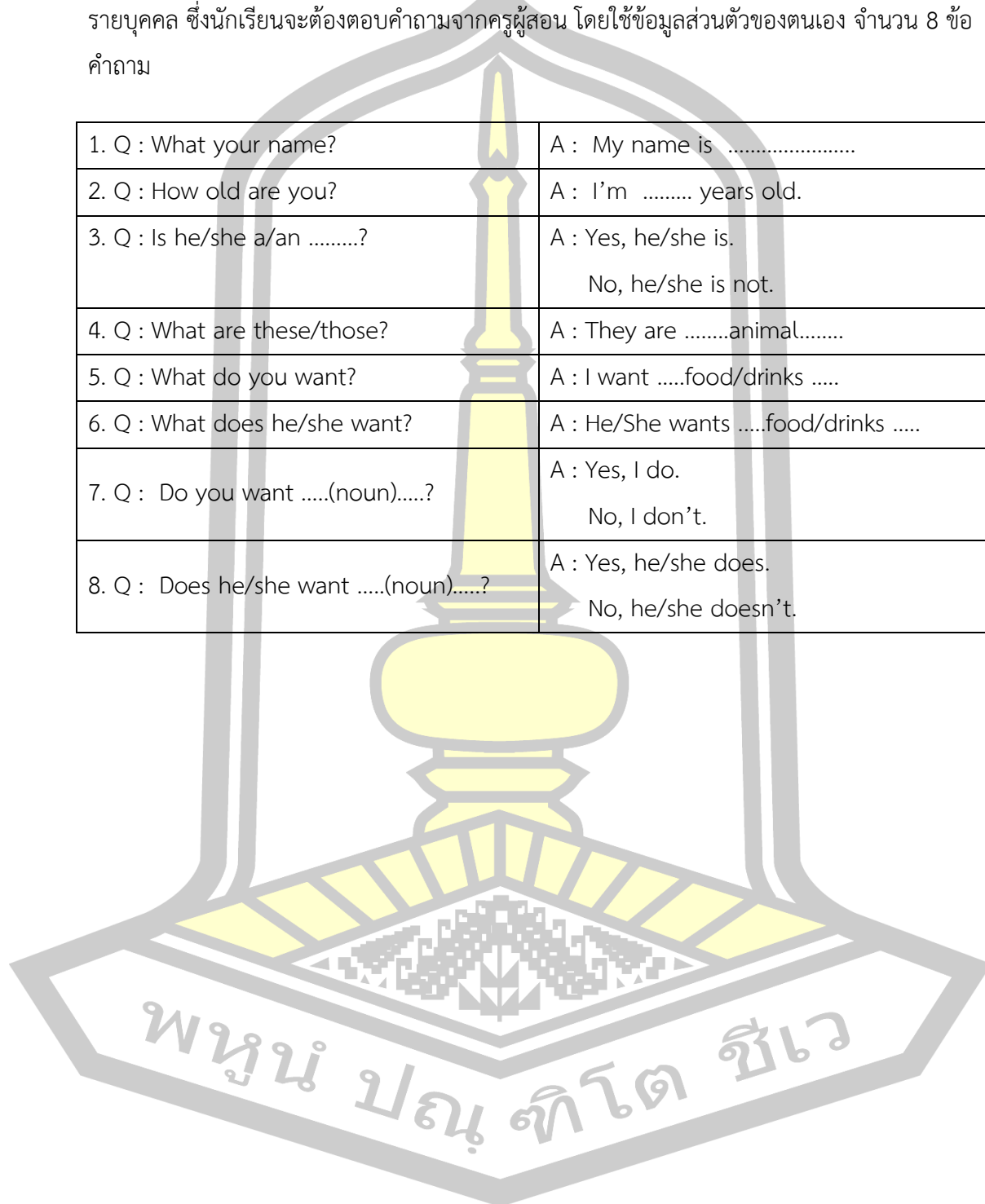
| ระดับคุณภาพ | เกณฑ์การตัดสิน                |
|-------------|-------------------------------|
| ดีเยี่ยม    | ได้คะแนนระหว่าง 13 - 15 คะแนน |
| ดี          | ได้คะแนนระหว่าง 10 - 12 คะแนน |
| พอใช้       | ได้คะแนนระหว่าง 7 - 9 คะแนน   |
| ควรปรับปรุง | ได้คะแนนต่ำกว่า 7 คะแนน       |

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 80 (12 คะแนน)

### แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ (หลังเรียน)

**คำชี้แจง :** แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยให้นักเรียนปฏิบัติเป็นรายบุคคล ซึ่งนักเรียนจะต้องตอบคำถามจากครูผู้สอน โดยใช้ข้อมูลส่วนตัวของตนเอง จำนวน 8 ข้อคำถาม

|                                           |                                              |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. Q : What your name?                    | A : My name is .....                         |
| 2. Q : How old are you?                   | A : I'm ..... years old.                     |
| 3. Q : Is he/she a/an .....?              | A : Yes, he/she is.<br>No, he/she is not.    |
| 4. Q : What are these/those?              | A : They are .....animal.....                |
| 5. Q : What do you want?                  | A : I want .....food/drinks .....            |
| 6. Q : What does he/she want?             | A : He/She wants .....food/drinks .....      |
| 7. Q : Do you want .....(noun).....?      | A : Yes, I do.<br>No, I don't.               |
| 8. Q : Does he/she want .....(noun).....? | A : Yes, he/she does.<br>No, he/she doesn't. |



### เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

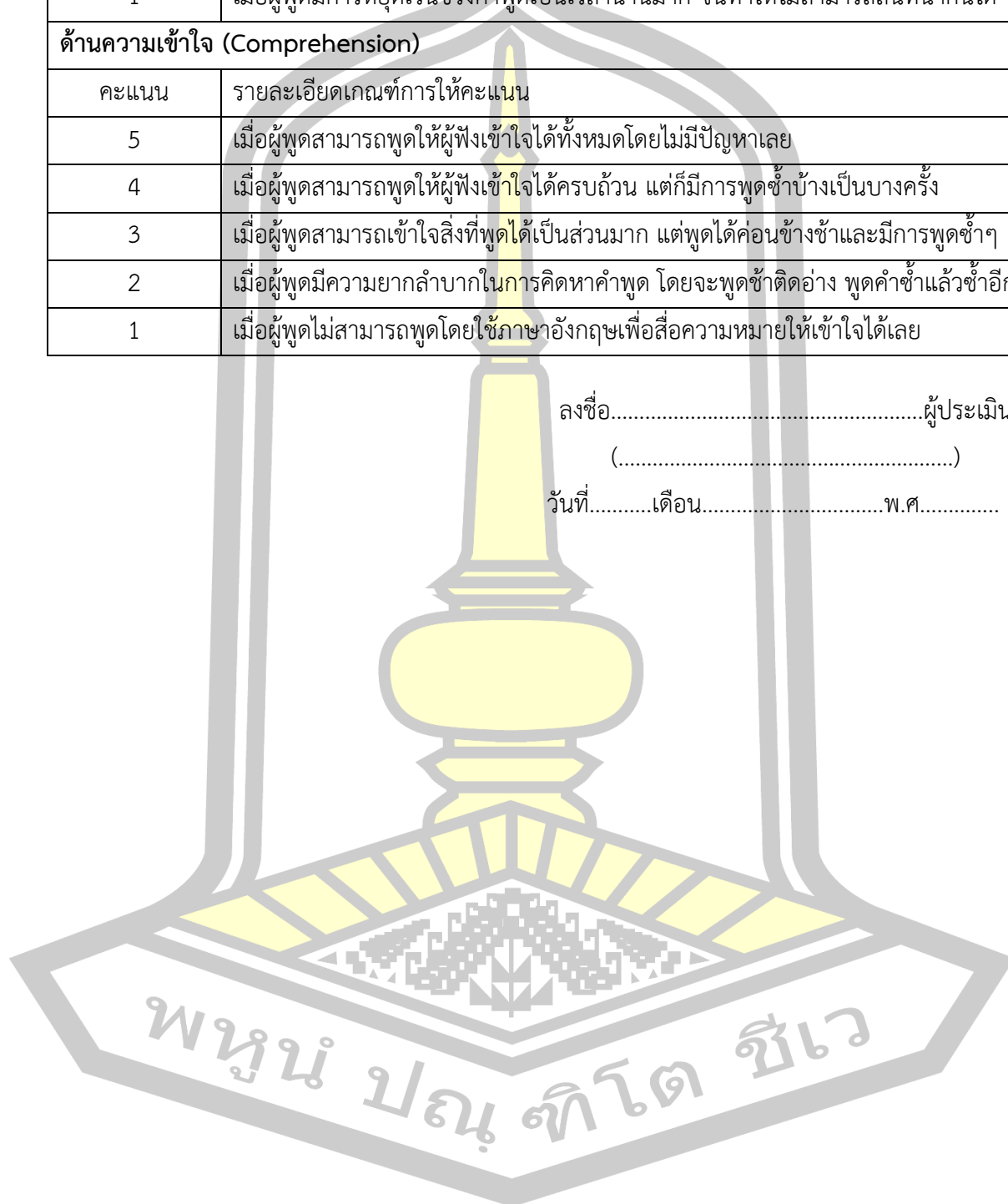
| ด้านการออกเสียง (Pronunciation)           |                                                                                                     |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อออกเสียงได้ชัดเจน สำเนียงเทียบได้กับเจ้าของภาษา                                                |
| 4                                         | เมื่อออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจผู้พูดได้เป็นอย่างดี |
| 3                                         | เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจและความสับสนในบางครั้ง                          |
| 2                                         | เมื่อการออกเสียงมีปัญหามาก ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆ ว่าผู้พูด พูดอะไร                         |
| 1                                         | เมื่อการออกเสียงมีปัญหาเป็นอย่างมาก จนทำให้ไม่สามารถเข้าใจคำพูดได้เลย                               |
| ด้านไวยากรณ์ (Grammar)                    |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดไม่มีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์                                                          |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดเล็กๆ น้อยๆ แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด                   |
| 3                                         | เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนความหมายของประโยคที่พูดผิดไป                     |
| 2                                         | เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้ แต่มักจะเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ                                 |
| 1                                         | เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิด และเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องเลย   |
| ด้านคำศัพท์ (Vocabulary)                  |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้คล่องแคล่วถูกต้อง                                          |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง                                 |
| 3                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย และผู้พูดใช้เวลาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้เป็นเวลานาน                      |
| 2                                         | เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิด และมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมาก จนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจ            |
| 1                                         | เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เลย                         |
| ด้านความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency) |                                                                                                     |
| คะแนน                                     | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                                          |
| 5                                         | เมื่อผู้พูดสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว พูดไม่สะดุด                                                  |
| 4                                         | เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีการพูดสะดุดอยู่บ้าง                                      |

|                                       |                                                                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 3                                     | เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูดยังไม่ค่อยมากนัก และสะดุดอยู่บ่อยๆ               |
| 2                                     | เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานาน                  |
| 1                                     | เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก จนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้         |
| <b>ด้านความเข้าใจ (Comprehension)</b> |                                                                                     |
| คะแนน                                 | รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน                                                          |
| 5                                     | เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดโดยไม่มีปัญหาเลย                       |
| 4                                     | เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วน แต่ก็มีกรพูดซ้ำบ้างเป็นบางครั้ง       |
| 3                                     | เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดได้เป็นส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ |
| 2                                     | เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูด โดยจะพูดซ้ำติดอ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก      |
| 1                                     | เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย             |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

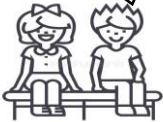
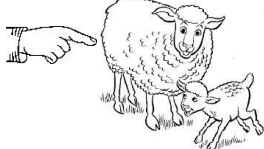
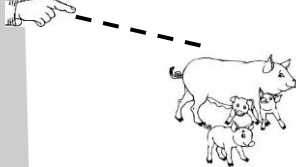
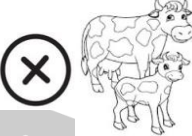
(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



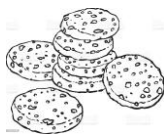
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Directions : Read carefully and choose the best answer.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Lisa :</b> What's your name?</p> <p><b>Jame :</b> .....(1).....</p>  <p>1. a. Good morning.<br/>b. My name is Jame.<br/>c. I'm 8 years old.</p> <p>จากข้อ 2-4 อ่านบทสนทนาแล้วเลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว</p> <p><b>Sam :</b> Good morning.<br/><b>Tim :</b> Good morning.<br/><b>Sam :</b> .....3.....<br/><b>Tim :</b> My name is Tim.<br/><b>Sam :</b> .....4.....<br/><b>Tim :</b> I'm 8 years old.</p> <p>2. a. My name is Tim.<br/>b. What's your name?<br/>c. Good bye.</p> <p>3. a. My name is Tim.<br/>b. What's your name?<br/>c. Good bye.</p> <p><b>4. Are you a teacher?</b><br/>a. Yes, I am.<br/>b. No, I am not.<br/>c. Yes, she is.</p>  | <p><b>5. Is he a bus driver?</b><br/>a. Yes, he is.<br/>b. No, he is not.<br/>c. Yes, she is.</p>  <p><b>6. Is she an artist?</b><br/>a. Yes, I am.<br/>b. No, he is not.<br/>c. Yes, she is.</p>  <p><b>7. What are these?</b><br/>a. They are pigs.<br/>b. They are geese.<br/>c. They are sheep.</p>  <p><b>8. What are those?</b><br/>a. They are dogs.<br/>b. They are pigs.<br/>c. They are goat.</p>  <p><b>9. Are these your cows?</b><br/>a. Yes, they are not.<br/>b. Yes, they are.<br/>c. No, they are not.</p>  <p><b>10. What do you want?</b><br/>a. I want a hot dog.<br/>b. I don't want a sandwich.<br/>c. I want a sandwich.</p>  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**11. What do you want?**

- a. I want some cookies.
- b. I want milk.
- c. I don't want some cookies.



**12. What do you want?**

- a. I want some water.
- b. I don't want any juice.
- c. I want some juice.



**13. What does he want?**

- a. He wants a hot dog.
- b. He wants an ice-cream.
- c. She wants an ice-cream.



**14. What does she want?**

- a. She wants some water.
- b. She wants some milk.
- c. He wants some water.



**15. What does he want?**

- a. She wants sandwiches.
- b. He wants hot dogs.
- c. He wants some bread.



**16. What does she want?**

- a. She wants some milk.
- b. He wants some cola.
- c. She wants some cola.



**17. Does he want a skirt?**

- a. Yes, he does.
- b. No, he does not.
- c. No, he does.



**18. Does she want a dress ?**

- a. Yes, she does.
- b. Yes, she does not.
- c. No, she does not.



**19. Q : .....**

**A : Yes, she does.**

- a. What does she want?
- b. Does she want a pair of glasses?
- c. Does she want a pair of shoes?



**20. Q : .....**

**A : Yes, he does.**

- a. Does he want a T-shirt?
- b. Does he want a pair of socks?
- c. What does he want?



### แบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

| ที่ | ชื่อ - สกุล | คะแนนที่ได้<br>เต็ม 20 คะแนน | ผลการประเมิน |         | ระดับคุณภาพ |
|-----|-------------|------------------------------|--------------|---------|-------------|
|     |             |                              | ผ่าน         | ไม่ผ่าน |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |
|     |             |                              |              |         |             |

#### เกณฑ์การให้คะแนน

ได้ 1 คะแนน ถ้า เลือกคำตอบที่ถูกต้อง

ได้ 0 คะแนน ถ้า เลือกคำตอบที่ผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 คำตอบ

#### ระดับคุณภาพ

ดีมาก หมายถึง ได้คะแนนระหว่าง 16 – 20 คะแนน

ดี หมายถึง ได้คะแนนระหว่าง 10 – 15 คะแนน

พอใช้ หมายถึง ได้คะแนนระหว่าง 9 – 14 คะแนน

ควรปรับปรุง หมายถึง ได้คะแนนต่ำกว่า 8 คะแนน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 80 ( 16 คะแนน )

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

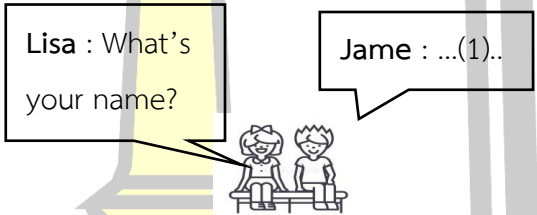
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง :** โปรดพิจารณาว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละข้อต่อไปนี้ วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้หรือไม่ แล้วเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนความสอดคล้องตามความคิดเห็นของท่าน

- +1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 - 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**ไม่สอดคล้อง**กับจุดประสงค์การเรียนรู้

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                            | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                 | ความสอดคล้อง |   |    |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|----|
|                                                                  |                                                                                                                                                                                                                          | +1           | 0 | -1 |
| 1. นักเรียนใช้ประโยคในการถาม-ตอบชื่อและอายุของตนเองและผู้อื่นได้ |  <p>Lisa : What's your name?</p> <p>Jame : ...(1)...</p> <p>1. a. Good morning.<br/>b. My name is Jame.<br/>c. I'm 8 years old.</p>   |              |   |    |
|                                                                  | <p>Sam : Good morning.<br/>Tim : .....2.....<br/>Sam : .....3.....<br/>Tim : My name is Tim.<br/>Sam : .....4.....<br/>Tim : I'm 8 years old.</p> <p>2. a. Good morning.<br/>b. Good afternoon.<br/>c. Good evening.</p> |              |   |    |
|                                                                  | <p>3. a. My name is Tim.<br/>b. What's your name?<br/>c. Good bye.</p>                                                                                                                                                   |              |   |    |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                   | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                  | ความสอดคล้อง |   |    |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|----|
|                                                         |                                                                                                                                                                           | +1           | 0 | -1 |
|                                                         | 4. a. My name is Tim.<br>b. What's your name?<br>c. Good bye.                                                                                                             |              |   |    |
| 2. นักเรียนถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพของตนเองและผู้อื่นได้ | 5. Are you a teacher?<br>a. Yes, I am.<br>b. No, I am not.<br>c. Yes, she is.           |              |   |    |
|                                                         | 6. Is he a bus driver?<br>a. Yes, he is.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, she is.        |              |   |    |
|                                                         | 7. Is she an artist?<br>a. Yes, I am.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, she is.         |              |   |    |
|                                                         | 8. Is he a bus driver?<br>a. Yes, he is not.<br>b. No, he is not.<br>c. Yes, he is.   |              |   |    |
|                                                         | 9. Are you a farmer?<br>a. Yes, I am.<br>b. No, I am not.<br>c. Yes, he is.           |              |   |    |
|                                                         | 10. What are these?<br>a. They are pigs.<br>b. They are geese.<br>c. They are sheep.  |              |   |    |
| 3. นักเรียนถามและตอบเกี่ยวกับชื่อของสิ่งต่างๆได้        | 11. What are those?<br>a. They are dogs.<br>b. They are pigs.<br>c. They are goat.    |              |   |    |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                                 | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                                                                        | ความสอดคล้อง |   |    |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|----|
|                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                 | +1           | 0 | -1 |
|                                                                       | <b>12. What are those?</b><br>a. They are sheep.<br>b. They are cows. <br>c. They are chickens.              |              |   |    |
|                                                                       | <b>13. What are these?</b><br>a. They are horses. <br>b. They are chickens.<br>c. They are dogs.                                                                                              |              |   |    |
|                                                                       | <b>14. Are these your geese?</b><br>a. Yes, they are not.<br>b. Yes, they are. <br>c. No, they are not.      |              |   |    |
|                                                                       | <b>15. Are these your cows?</b><br>a. Yes, they are not.<br>b. Yes, they are. <br>c. No, they are not.  |              |   |    |
|                                                                       | <b>16. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I don't want a sandwich. <br>c. I want a sandwich.                                                                               |              |   |    |
| 4. นักเรียนใช้ประโยคบอก<br>สิ่งที่ต้องการและไม่<br>ต้องการของตนเองได้ | <b>17. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I want a hamburger. <br>c. I don't want a hamburger.                                                                             |              |   |    |
|                                                                       | <b>18. What do you want?</b><br>a. I want cookies. <br>b. I want milk.<br>c. I don't want a cookies.                                                                                        |              |   |    |
|                                                                       | <b>19. What do you want?</b><br>a. I want water.<br>b. I don't want juice. <br>c. I want juice.                                                                                             |              |   |    |

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                      | แบบทดสอบ                                                                                                                                                                                                                                                                           | ความสอดคล้อง |   |    |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|----|
|                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                    | +1           | 0 | -1 |
|                                                            | <b>20. What do you want?</b><br>a. I want a hot dog.<br>b. I want a hamburger.<br>c. I don't want a hamburger.                                                                                   |              |   |    |
| 5. นักเรียนขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้อื่นได้ | <b>21. What does he want?</b><br>a. He wants a hot dog.<br>b. He wants an ice-cream.<br>c. She wants an ice-cream.                                                                               |              |   |    |
|                                                            | <b>22. What does she want?</b><br>a. She wants water.<br>b. She wants milk.<br>c. He wants water.                                                                                                |              |   |    |
|                                                            | <b>23. What does he want?</b><br>a. She wants sandwiches.<br>b. He wants hot dogs.<br>c. He wants bread.                                                                                       |              |   |    |
|                                                            | <b>24. What does she want?</b><br>a. She wants milk.<br>b. He wants cola.<br>c. She wants cola.                                                                                                |              |   |    |
|                                                            | <b>25. What does she want?</b><br>a. She wants hamburgers.<br>b. She wants cookies.<br>c. He wants hamburgers.                                                                                 |              |   |    |
| 6. นักเรียนบอกความต้องการ โดยใช้ Yes/No question ได้       | <b>26. Does he want a skirt?</b><br>a. Yes, he does.<br>b. No, he does not.<br>c. No, he does.              |              |   |    |
|                                                            | <b>27. Does she want a dress ?</b><br>a. Yes, she does.<br>b. Yes, she does not.<br>c. No, she does not.   |              |   |    |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | แบบทดสอบ                                                                                                                                  | ความสอดคล้อง                                                                       |   |    |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---|----|
|                       |                                                                                                                                           | +1                                                                                 | 0 | -1 |
|                       | 28. Q : .....<br>A : Yes, she does.<br>a. What does she want?<br>b. Does she want a pair of glasses?<br>c. Does she want a pair of shoes? |  |   |    |
|                       | 29. Q : .....<br>A : Yes, he does.<br>a. Does he want a T-shirt?<br>b. Does he want a pair of socks?<br>c. What does he want?             |                                                                                    |   |    |
|                       | 30. Q : .....<br>A : No, she doesn't.<br>a. What does she want?<br>b. Does she want a blouse?<br>c. Does she want a shirt?                |                                                                                    |   |    |

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ  
(.....)

### แบบสอบถามความพึงพอใจ

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง :** ให้นักเรียนอ่านและพิจารณาข้อความแต่ละข้อ ว่าตรงกับความพึงพอใจของนักเรียน

เพียงใด และใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในระดับความพึงพอใจ

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

| กิจกรรม                                                                    | ระดับความพึงพอใจ |   |   |   |   |
|----------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|---|
|                                                                            | 5                | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจมีการกระตุ้นให้คิดเสมอ              |                  |   |   |   |   |
| 2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้สนุก ไม่น่าเบื่อ                   |                  |   |   |   |   |
| 3. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง                                              |                  |   |   |   |   |
| 4. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม                   |                  |   |   |   |   |
| 5. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน                                |                  |   |   |   |   |
| 6. มีความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                             |                  |   |   |   |   |
| 7. เวลาเหมาะสมกับเนื้อหา                                                   |                  |   |   |   |   |
| 8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกความสามารถด้านการพูด |                  |   |   |   |   |
| 9. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน                        |                  |   |   |   |   |
| 10. ครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้                        |                  |   |   |   |   |

### เกณฑ์การประเมิน

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ  
ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นข้อคำถาม เพื่อใช้ในแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน  
ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม แต่ละข้อว่ามีความถูกต้อง  
เหมาะสมหรือไม่ เมื่อพิจารณาแล้วให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- + 1 หมายถึง เห็นด้วย  
0 หมายถึง ไม่แน่ใจ  
-1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

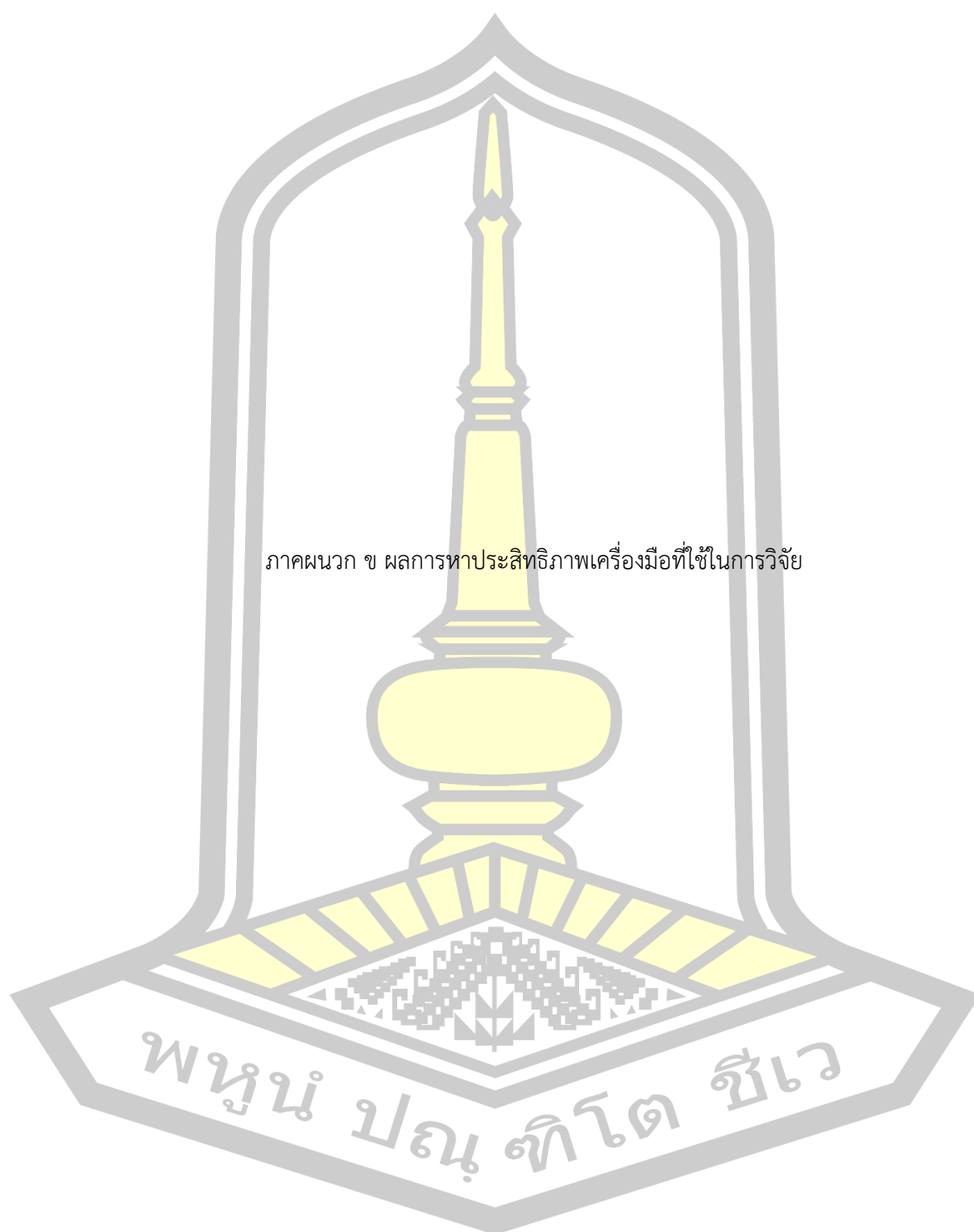
| ประเด็นความพึงพอใจ                                                 | ระดับความคิดเห็น |   |    | หมายเหตุ |
|--------------------------------------------------------------------|------------------|---|----|----------|
|                                                                    | +1               | 0 | -1 |          |
| 1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจ มีการกระตุ้นให้คิดเสมอ     |                  |   |    |          |
| 2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ           |                  |   |    |          |
| 3. ครูใช้สื่อประกอบการสอนที่ทันสมัย และสร้างความตื่นตัวแก่นักเรียน |                  |   |    |          |
| 4. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง                                      |                  |   |    |          |
| 5. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม           |                  |   |    |          |
| 6. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน                        |                  |   |    |          |
| 7. ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                       |                  |   |    |          |
| 8. เวลามีความเหมาะสมกับเนื้อหา                                     |                  |   |    |          |
| 9. ครูให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล              |                  |   |    |          |
| 10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกการพูด      |                  |   |    |          |
| 11. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา                                 |                  |   |    |          |
| 12. ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ                  |                  |   |    |          |
| 13. ครูให้ความสนใจนักเรียนขณะสอนทั่วถึงทุกคน                       |                  |   |    |          |
| 14. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน               |                  |   |    |          |
| 15. ครูมีความตั้งใจในการสอน                                        |                  |   |    |          |

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

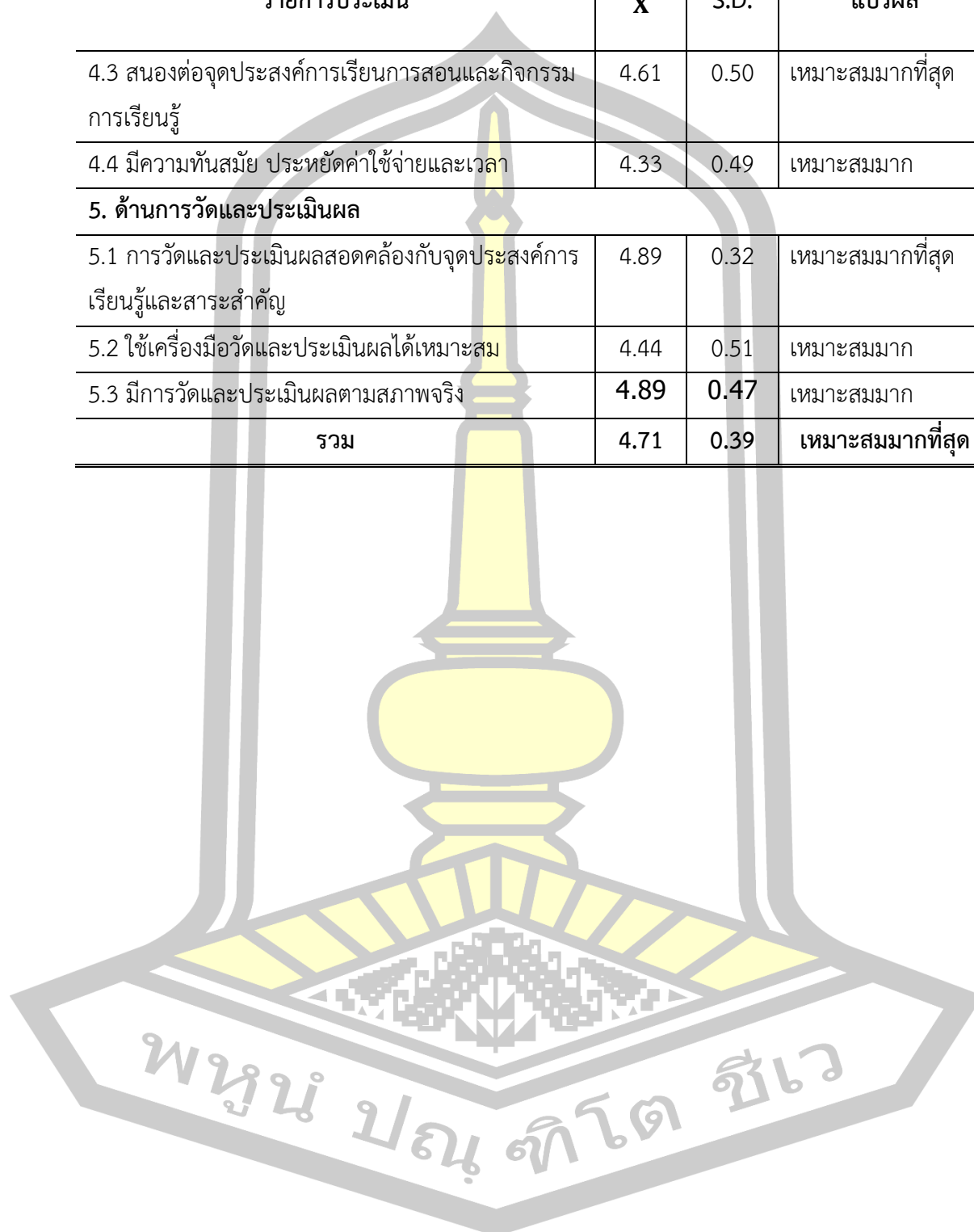
(.....)



ตาราง 11 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้

| รายการประเมิน                                                                     | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                           |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                   | 4.89      | 0.47 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                      | 5.00      | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                    | 4.89      | 0.32 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                               |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                | 4.94      | 0.24 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                    | 4.83      | 0.38 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                            | 4.44      | 0.51 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                               | 4.50      | 0.51 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                         | 4.94      | 0.24 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                               | 4.89      | 0.32 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                      | 4.89      | 0.47 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                              | 4.67      | 0.49 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                  | 4.89      | 0.32 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร | 4.83      | 0.38 | เหมาะสมมากที่สุด |
| ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)                                          |           |      |                  |
| ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)                                               |           |      |                  |
| ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)                                                      |           |      |                  |
| ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)                                                |           |      |                  |
| ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up)                                                      |           |      |                  |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                        |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                          | 4.61      | 0.50 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                     | 4.61      | 0.50 | เหมาะสมมากที่สุด |

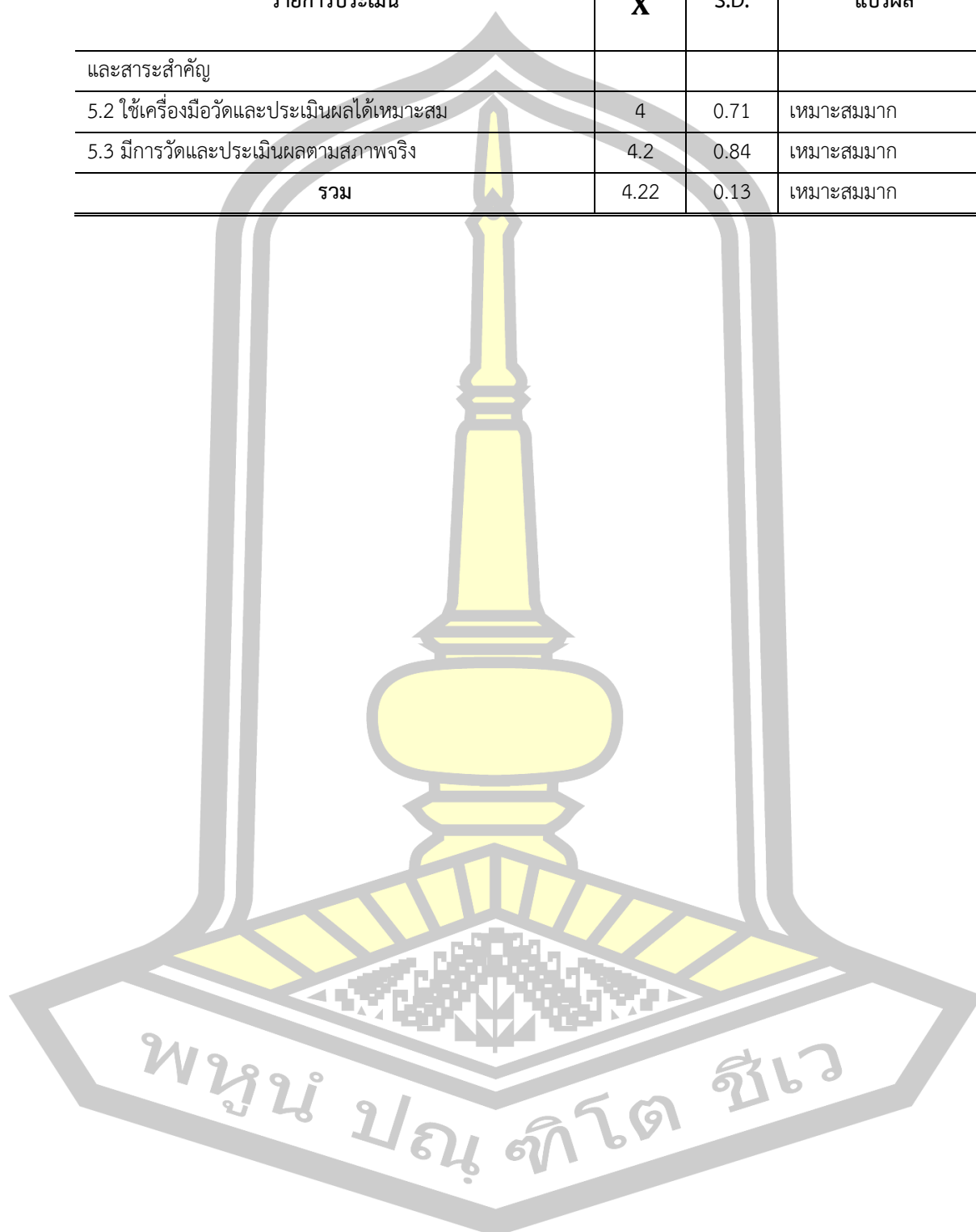
| รายการประเมิน                                                      | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้           | 4.61      | 0.50 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                         | 4.33      | 0.49 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                   |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ | 4.89      | 0.32 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม                         | 4.44      | 0.51 | เหมาะสมมาก       |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง                                | 4.89      | 0.47 | เหมาะสมมาก       |
| รวม                                                                | 4.71      | 0.39 | เหมาะสมมากที่สุด |



ตาราง 12 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1)

| รายการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                                                                                                                                                                                                                | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                            |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                                                                                                                                                                                                             | 3.6       | 1.34 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 3.8       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                         | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                            | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                                                                                                                                                                                                                      | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                             |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                            | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                                                                                                                                                                                                                   | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                                                                                                                                                                                                                           | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                               | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตาม<br>แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร<br>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)<br>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)<br>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)<br>ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)<br>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                     |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                       | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                                                                                                                                                                                                                  | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                                                                                                                                                                                   | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                                                                                                                                                                                                                                     | 3.6       | 1.34 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                                                                                                                                                                                                                               |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                         | 3.6       | 1.52 | เหมาะสมมาก       |

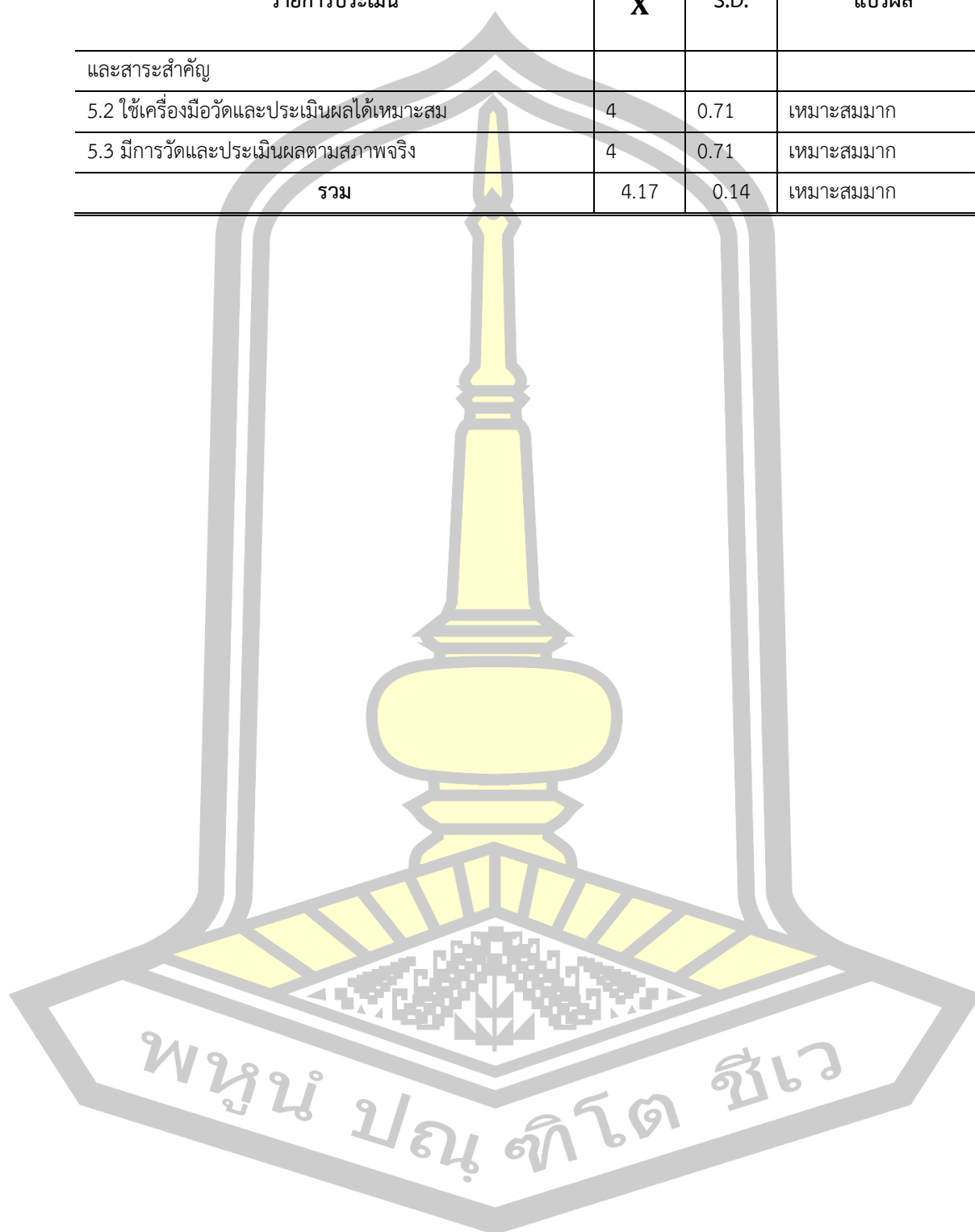
| รายการประเมิน                              | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล      |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------|
| และสาระสำคัญ                               |           |      |            |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง        | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก |
| รวม                                        | 4.22      | 0.13 | เหมาะสมมาก |



ตาราง 13 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2)

| รายการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                                                                                                                                                                                                                | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                            |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                                                                                                                                                                                                             | 3.8       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.2       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                         | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                            | 3.2       | 1.30 | เหมาะสมปานกลาง   |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                                                                                                                                                                                                                      | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                             |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                            | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                                                                                                                                                                                                                   | 4.4       | 1.34 | เหมาะสมมาก       |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                                                                                                                                                                                                                           | 3.4       | 1.52 | เหมาะสมปานกลาง   |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                               | 5         | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตาม<br>แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร<br>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)<br>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)<br>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)<br>ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)<br>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                     |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                       | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                                                                                                                                                                                                                  | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                                                                                                                                                                                                                                     | 3.6       | 1.34 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                                                                                                                                                                                                                               |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                         | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |

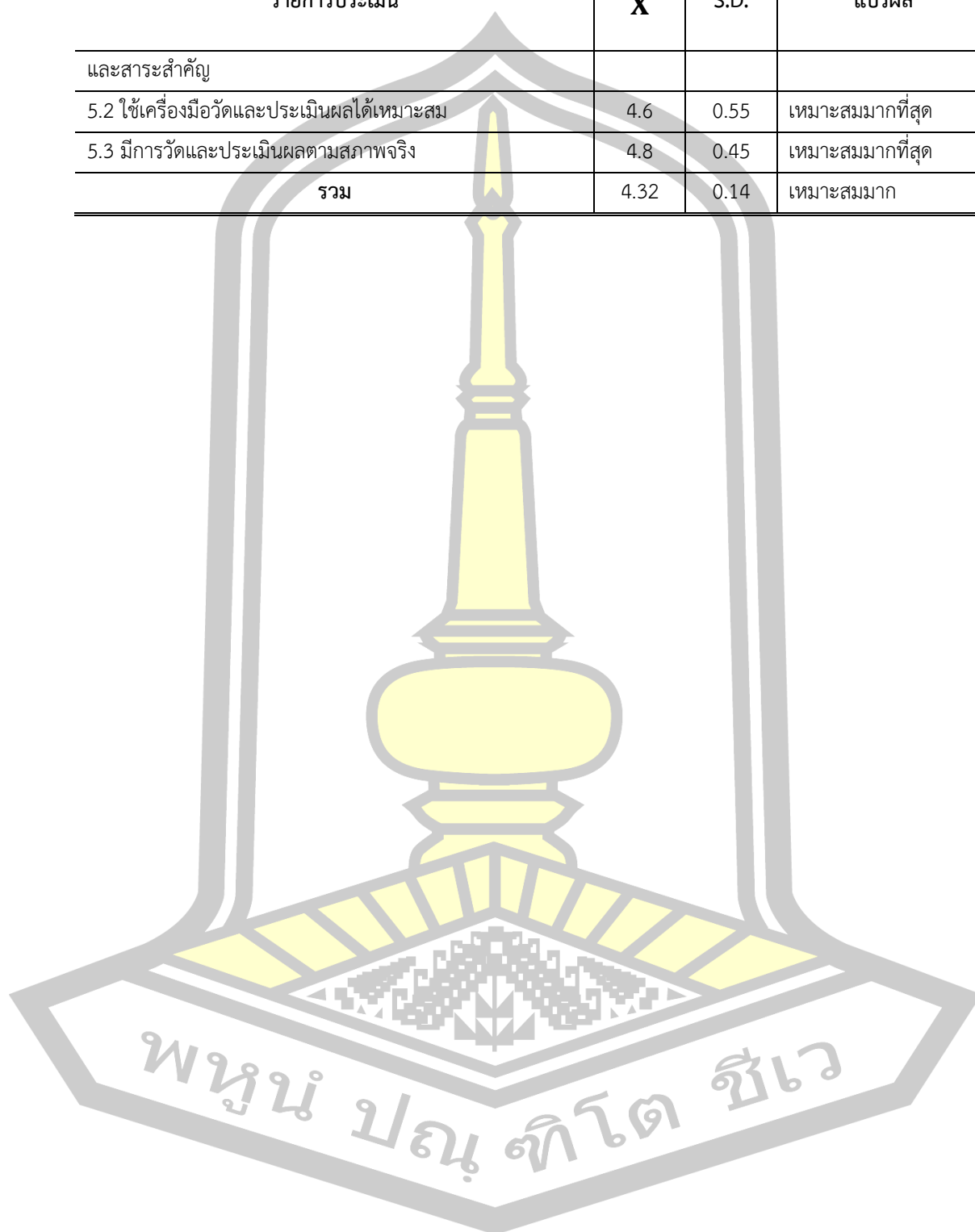
| รายการประเมิน                              | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล      |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------|
| และสาระสำคัญ                               |           |      |            |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง        | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก |
| รวม                                        | 4.17      | 0.14 | เหมาะสมมาก |



ตาราง 14 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3)

| รายการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                                                                                                                                                                                                                | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                                   | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 3.6       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                            |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                                                                                                                                                                                                             | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                         | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                            | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                                                                                                                                                                                                                      | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                             |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                            | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                                                                                                                                                                                                                           | 3.8       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                               | 5         | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตาม<br>แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร<br>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)<br>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)<br>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)<br>ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)<br>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) | 4.4       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                     |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                       | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                                                                                                                                                                                                                  | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                                                                                                                                                                                                                                     | 4.4       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                                                                                                                                                                                                                               |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                         | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |

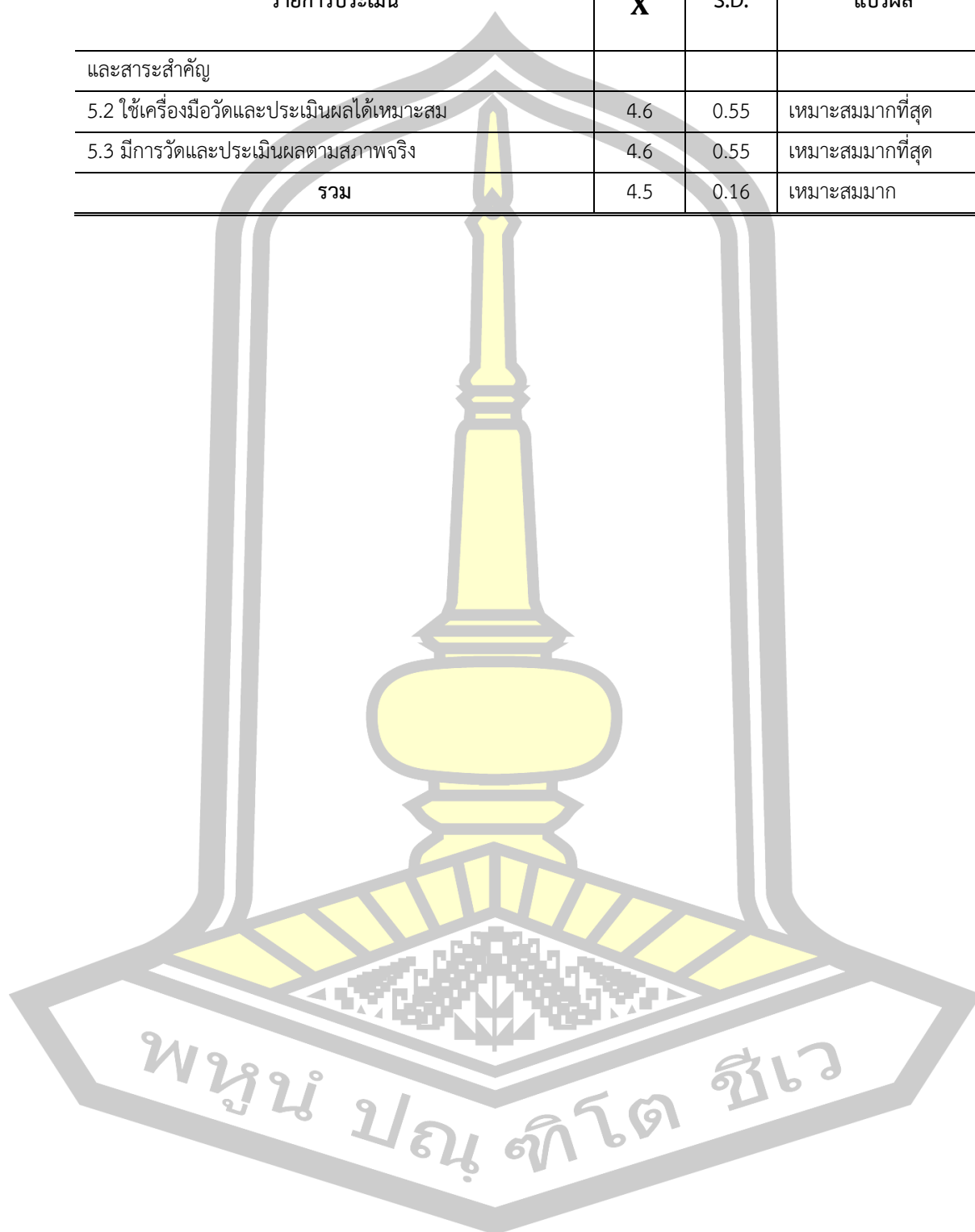
| รายการประเมิน                              | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| และสาระสำคัญ                               |           |      |                  |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง        | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวม                                        | 4.32      | 0.14 | เหมาะสมมาก       |



ตาราง 15 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4)

| รายการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                                                                                                                                                                                                                | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                                   | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                            |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                                                                                                                                                                                                             | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                         | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                            | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                                                                                                                                                                                                                      | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                             |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                            | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                                                                                                                                                                                                                   | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                                                                                                                                                                                                                           | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                               | 5         | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตาม<br>แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร<br>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)<br>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)<br>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)<br>ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)<br>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) | 4.4       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                     |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                       | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                                                                                                                                                                                                                  | 4.4       | 0.55 | เหมาะสมมาก       |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                                                                                                                                                                                   | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                                                                                                                                                                                                                                     | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                                                                                                                                                                                                                               |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                         | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |

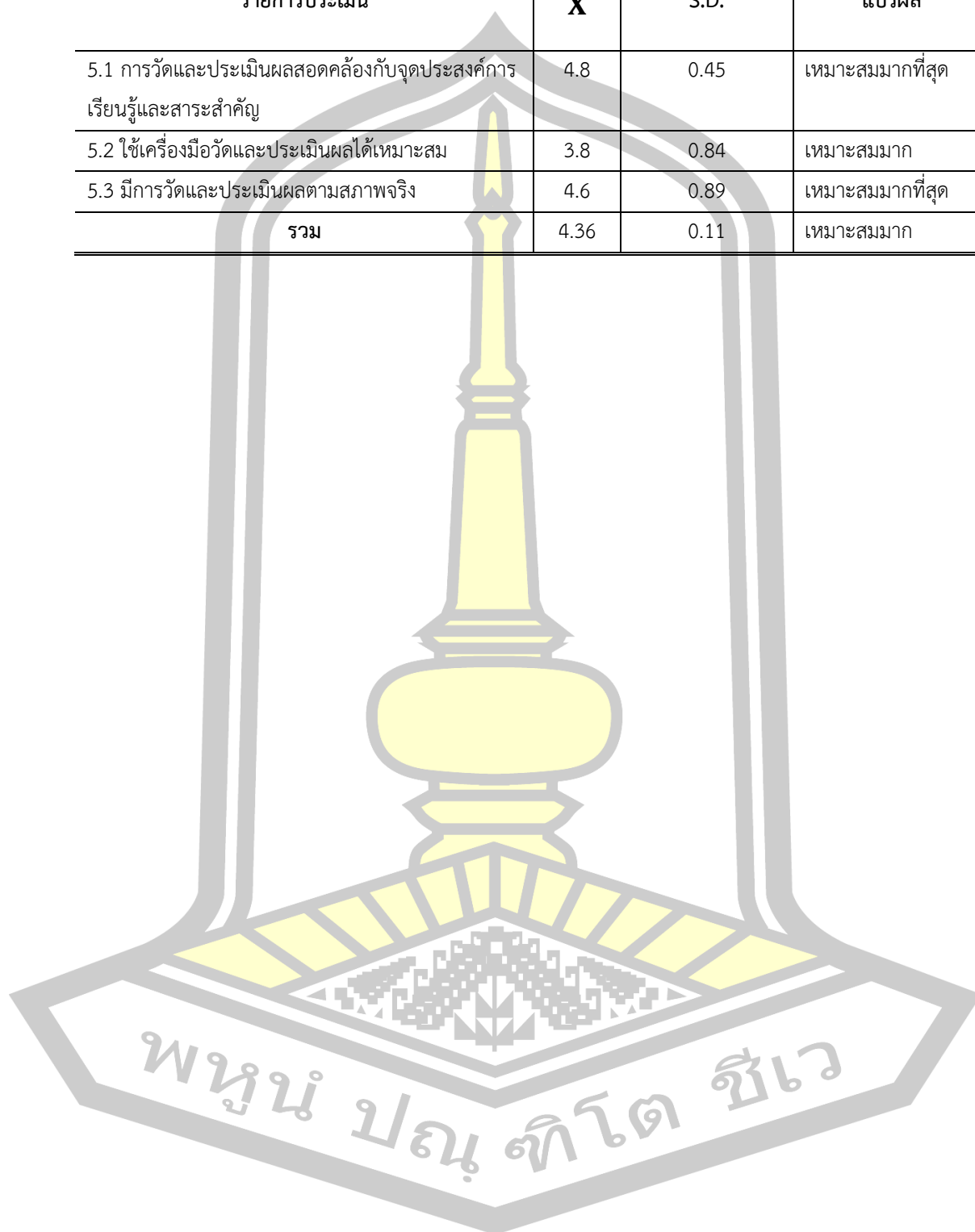
| รายการประเมิน                              | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| และสาระสำคัญ                               |           |      |                  |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง        | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวม                                        | 4.5       | 0.16 | เหมาะสมมาก       |



ตาราง 16 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5)

| รายการประเมิน                                             | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|-----------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                   |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                           | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                              | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                            | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                       |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                        | 3.6       | 1.34 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                            | 4.2       | 1.30 | เหมาะสมมาก       |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                    | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                       | 4.2       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>        |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้       | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา              | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                      | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน          | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอน           | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร                        |           |      |                  |
| ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)                  |           |      |                  |
| ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)                       |           |      |                  |
| ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)                              |           |      |                  |
| ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)                        |           |      |                  |
| ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up)                              |           |      |                  |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                  | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น             | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้  | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                          |           |      |                  |

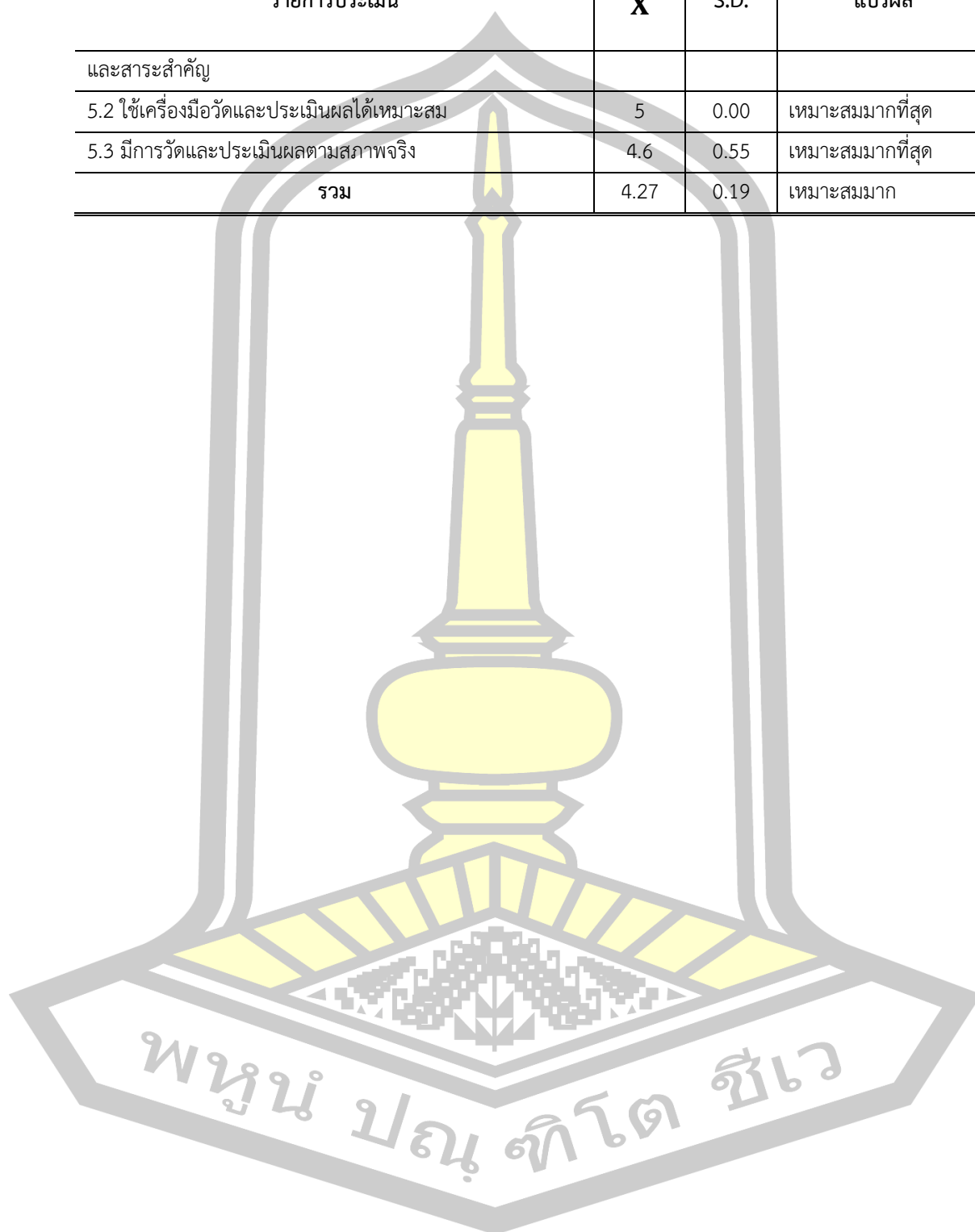
| รายการประเมิน                                                      | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ | 4.8       | 0.45 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม                         | 3.8       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง                                | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวม                                                                | 4.36      | 0.11 | เหมาะสมมาก       |



ตาราง 17 ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6)

| รายการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |           |      |                  |
| 1.1 ความถูกต้อง                                                                                                                                                                                                                                                                | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                                   | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| <b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                            |           |      |                  |
| 2.1 นำไปปฏิบัติได้                                                                                                                                                                                                                                                             | 3.6       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                         | 4         | 0.71 | เหมาะสมมาก       |
| 2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน                                                                                                                                                                                                                                            | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย                                                                                                                                                                                                                      | 3.8       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| <b>3. ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                             |           |      |                  |
| 3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                            | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| 3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา                                                                                                                                                                                                                                   | 4.4       | 0.89 | เหมาะสมมาก       |
| 3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย                                                                                                                                                                                                                                           | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน                                                                                                                                                                                                                               | 4.6       | 0.89 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการสอนตาม<br>แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร<br>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)<br>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)<br>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)<br>ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)<br>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) | 3.8       | 1.10 | เหมาะสมมาก       |
| <b>4. ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้</b>                                                                                                                                                                                                                                     |           |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                       | 4.2       | 0.45 | เหมาะสมมาก       |
| 4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น                                                                                                                                                                                                                                  | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                                                                                                                                                                                   | 4.2       | 0.84 | เหมาะสมมาก       |
| 4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา                                                                                                                                                                                                                                     | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| <b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>                                                                                                                                                                                                                                               |           |      |                  |
| 5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                         | 4         | 1.00 | เหมาะสมมาก       |

| รายการประเมิน                              | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล            |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| และสาระสำคัญ                               |           |      |                  |
| 5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม | 5         | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง        | 4.6       | 0.55 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวม                                        | 4.27      | 0.19 | เหมาะสมมาก       |



ตาราง 18 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือการวัดผลระหว่างเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_1$ )

| คนที่     | แผนที่ 1 | แผนที่ 2 | แผนที่ 3 | แผนที่ 4 | แผนที่ 5 | แผนที่ 6 | รวม 60 คะแนน |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--------------|
| 1         | 10       | 9        | 9        | 10       | 9        | 10       | 57           |
| 2         | 10       | 9        | 8        | 10       | 9        | 9        | 55           |
| 3         | 10       | 8        | 8        | 9        | 9        | 8        | 52           |
| 4         | 10       | 8        | 8        | 10       | 9        | 9        | 54           |
| 5         | 10       | 7        | 8        | 9        | 9        | 9        | 52           |
| 6         | 10       | 7        | 8        | 8        | 10       | 8        | 51           |
| 7         | 10       | 8        | 8        | 9        | 8        | 9        | 52           |
| 8         | 10       | 8        | 8        | 8        | 7        | 9        | 50           |
| 9         | 10       | 8        | 8        | 8        | 8        | 8        | 50           |
| 10        | 10       | 9        | 8        | 10       | 9        | 9        | 55           |
| 11        | 10       | 9        | 8        | 7        | 9        | 10       | 53           |
| 12        | 8        | 7        | 8        | 6        | 6        | 7        | 42           |
| 13        | 9        | 8        | 8        | 8        | 8        | 9        | 50           |
| 14        | 9        | 10       | 8        | 10       | 7        | 8        | 52           |
| 15        | 10       | 8        | 8        | 9        | 8        | 9        | 52           |
| 16        | 10       | 8        | 8        | 7        | 9        | 8        | 50           |
| 17        | 9        | 10       | 8        | 8        | 8        | 8        | 51           |
| 18        | 9        | 8        | 8        | 8        | 8        | 9        | 50           |
| 19        | 9        | 9        | 8        | 7        | 8        | 7        | 48           |
| 20        | 9        | 8        | 8        | 8        | 8        | 10       | 51           |
| 21        | 9        | 10       | 8        | 8        | 8        | 8        | 51           |
| 22        | 9        | 7        | 8        | 7        | 8        | 9        | 48           |
| 23        | 9        | 8        | 8        | 8        | 8        | 7        | 48           |
| 24        | 8        | 7        | 7        | 6        | 10       | 6        | 44           |
| 25        | 8        | 8        | 8        | 8        | 8        | 10       | 50           |
| 26        | 10       | 9        | 8        | 10       | 10       | 10       | 57           |
| รวม       | 245      | 215      | 208      | 216      | 218      | 223      | 1325         |
| ค่าเฉลี่ย | 9.42     | 8.27     | 8.00     | 8.31     | 8.32     | 8.58     | 50.90        |
| ร้อยละ    | 94.23    | 82.69    | 80.00    | 83.08    | 83.85    | 85.77    | 84.94        |

ตาราง 19 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือการวัดผลหลังเรียนตามเกณฑ์ 80 ( $E_2$ )

| เลขที่               | คะแนนหลังเรียน                        |                                | คะแนนรวม<br>40 คะแนน | ร้อยละ |
|----------------------|---------------------------------------|--------------------------------|----------------------|--------|
|                      | คะแนนความสามารถด้านการพูด<br>25 คะแนน | คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์<br>20 คะแนน |                      |        |
| 1                    | 24                                    | 18                             | 42                   | 93.00  |
| 2                    | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 3                    | 23                                    | 15                             | 33                   | 71.00  |
| 4                    | 20                                    | 12                             | 32                   | 70.00  |
| 5                    | 22                                    | 19                             | 41                   | 91.50  |
| 6                    | 23                                    | 15                             | 38                   | 83.50  |
| 7                    | 20                                    | 14                             | 34                   | 75.00  |
| 8                    | 24                                    | 16                             | 37                   | 80.50  |
| 9                    | 23                                    | 18                             | 41                   | 91.00  |
| 10                   | 23                                    | 17                             | 39                   | 86.00  |
| 11                   | 24                                    | 18                             | 37                   | 80.50  |
| 12                   | 13                                    | 12                             | 18                   | 38.50  |
| 13                   | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 14                   | 23                                    | 16                             | 39                   | 86.00  |
| 15                   | 21                                    | 15                             | 36                   | 79.50  |
| 16                   | 22                                    | 17                             | 40                   | 89.00  |
| 17                   | 21                                    | 17                             | 38                   | 84.50  |
| 18                   | 23                                    | 17                             | 40                   | 88.50  |
| 19                   | 22                                    | 16                             | 38                   | 84.00  |
| 20                   | 23                                    | 15                             | 38                   | 83.50  |
| 21                   | 23                                    | 19                             | 42                   | 93.50  |
| 22                   | 21                                    | 13                             | 34                   | 74.50  |
| 23                   | 23                                    | 18                             | 41                   | 91.00  |
| 24                   | 14                                    | 15                             | 21                   | 45.50  |
| 25                   | 23                                    | 18                             | 31                   | 66.00  |
| 26                   | 23                                    | 20                             | 43                   | 96.00  |
| รวม                  | 567                                   | 424                            | 991                  | 2,194  |
| เฉลี่ย               | 21.81                                 | 16.31                          | 38.12                | 84.38  |
| ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |                                       |                                |                      | 4.45   |

ตาราง 20 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| ผลการเรียน              | จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | S.D. | ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย |
|-------------------------|---------------|-----------|------|----------------------|
| ประสิทธิภาพของกระบวนการ | 26            | 60        | 3.37 | 84.94                |
| ประสิทธิภาพของผลลัพธ์   | 26            | 45        | 4.45 | 84.38                |

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.94/84.38

ตาราง 21 ตารางผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| ข้อที่ | คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ |         |         |         |         | รวม | IOC   | แปลผล       |
|--------|--------------------------------|---------|---------|---------|---------|-----|-------|-------------|
|        | คนที่ 1                        | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 |     |       |             |
| 1      | 1                              | 1       | 1       | 0       | 1       | 4   | 0.80  | สอดคล้อง    |
| 2      | 1                              | 1       | 0       | 1       | 0       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 3      | 1                              | 1       | 0       | 0       | 1       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 4      | 0                              | 1       | -1      | -1      | 0       | -1  | -0.20 | ไม่สอดคล้อง |
| 5      | 1                              | 0       | 1       | 1       | 0       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 6      | 1                              | 0       | 0       | 1       | 1       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 7      | 1                              | 0       | 1       | 0       | 1       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 8      | -1                             | -1      | 0       | 0       | 0       | -2  | -0.40 | ไม่สอดคล้อง |
| 9      | 1                              | 1       | 1       | 1       | 1       | 5   | 1.00  | สอดคล้อง    |
| 10     | -1                             | 0       | -1      | 0       | 1       | -1  | -0.20 | ไม่สอดคล้อง |
| 11     | 0                              | 1       | 1       | 0       | 1       | 3   | 0.60  | สอดคล้อง    |
| 12     | 1                              | 1       | 1       | 1       | 0       | 4   | 0.80  | สอดคล้อง    |

ตาราง 22 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

| ข้อที่ | ค่าความยาก | ค่าอำนาจจำแนก |
|--------|------------|---------------|
| 1      | 0.76       | 0.34          |

| ข้อที่                        | ค่าความยาก                        | ค่าอำนาจจำแนก                        |
|-------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 2                             | 0.80                              | 0.36                                 |
| 3                             | 0.75                              | 0.45                                 |
| 4                             | 0.77                              | 0.32                                 |
| 5                             | 0.70                              | 0.55                                 |
| 6                             | 0.78                              | 0.28                                 |
| 7                             | 0.72                              | 0.56                                 |
| 8                             | 0.76                              | 0.34                                 |
| รวม                           | 6.04                              | 3.33                                 |
|                               | ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.70 – 0.80 | ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.28 – 0.55 |
| ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.93 |                                   |                                      |

ตาราง 23 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

| คนที่ | เกณฑ์การให้คะแนน         |                       |                      |                             |                         | คะแนนรวมที่ได้<br>(25 คะแนน) | $\bar{X}$ | ระดับคุณภาพ |
|-------|--------------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------|-------------------------|------------------------------|-----------|-------------|
|       | การออกเสียง<br>(5 คะแนน) | ไวยากรณ์<br>(5 คะแนน) | คำศัพท์<br>(5 คะแนน) | ความคล่องแคล่ว<br>(5 คะแนน) | ความเข้าใจ<br>(5 คะแนน) |                              |           |             |
| 1     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 4                       | 24                           | 96.00     | ดีมาก       |
| 2     | 5                        | 5                     | 5                    | 4                           | 4                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 3     | 5                        | 5                     | 5                    | 4                           | 4                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 4     | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 4                       | 20                           | 80.00     | ดี          |
| 5     | 4                        | 5                     | 4                    | 5                           | 4                       | 22                           | 88.00     | ดีมาก       |
| 6     | 5                        | 5                     | 3                    | 5                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 7     | 4                        | 5                     | 3                    | 4                           | 4                       | 20                           | 80.00     | ดี          |
| 8     | 4                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 24                           | 96.00     | ดีมาก       |
| 9     | 5                        | 5                     | 5                    | 5                           | 3                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 10    | 5                        | 4                     | 4                    | 5                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 11    | 5                        | 5                     | 5                    | 4                           | 5                       | 24                           | 96.00     | ดีมาก       |
| 12    | 2                        | 2                     | 3                    | 3                           | 3                       | 13                           | 52.00     | ปานกลาง     |
| 13    | 5                        | 5                     | 4                    | 4                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 14    | 5                        | 3                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 15    | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 5                       | 21                           | 84.00     | ดีมาก       |

| คนที่        | เกณฑ์การให้คะแนน         |                       |                      |                             |                         | คะแนนรวมที่ได้<br>(25 คะแนน) | $\bar{X}$ | ระดับคุณภาพ |
|--------------|--------------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------|-------------------------|------------------------------|-----------|-------------|
|              | การออกเสียง<br>(5 คะแนน) | ไวยากรณ์<br>(5 คะแนน) | คำศัพท์<br>(5 คะแนน) | ความคล่องแคล่ว<br>(5 คะแนน) | ความเข้าใจ<br>(5 คะแนน) |                              |           |             |
| 16           | 5                        | 4                     | 5                    | 4                           | 4                       | 22                           | 88.00     | ดีมาก       |
| 17           | 4                        | 5                     | 3                    | 4                           | 5                       | 21                           | 84.00     | ดีมาก       |
| 18           | 5                        | 4                     | 5                    | 4                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 19           | 5                        | 3                     | 4                    | 5                           | 5                       | 22                           | 88.00     | ดีมาก       |
| 20           | 5                        | 5                     | 5                    | 4                           | 4                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 21           | 5                        | 4                     | 4                    | 5                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 22           | 4                        | 4                     | 4                    | 4                           | 5                       | 21                           | 84.00     | ดีมาก       |
| 23           | 5                        | 5                     | 4                    | 5                           | 4                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 24           | 3                        | 3                     | 3                    | 2                           | 3                       | 14                           | 56.00     | ปานกลาง     |
| 25           | 4                        | 5                     | 5                    | 5                           | 4                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| 26           | 3                        | 5                     | 5                    | 5                           | 5                       | 23                           | 92.00     | ดีมาก       |
| ค่าเฉลี่ยรวม |                          |                       |                      |                             |                         | 21.85                        | 87.38     | ดีมาก       |
| S.D.         |                          |                       |                      |                             |                         | 2.68                         |           |             |
| t.           |                          |                       |                      |                             |                         | 3.43                         |           |             |
| Sig.         |                          |                       |                      |                             |                         | 0.00                         |           |             |

ตาราง 24 ผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ของแบบทดสอบ  
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P  
ร่วมกับเกม

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่ |   |   |    |   | รวม | IOC  | สรุปผล      |
|--------|----------------------------------|---|---|----|---|-----|------|-------------|
|        | 1                                | 2 | 3 | 4  | 5 |     |      |             |
| 1      | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 2      | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 3      | 1                                | 1 | 0 | 1  | 0 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |
| 4      | 0                                | 1 | 1 | 0  | 1 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |
| 5      | 1                                | 0 | 0 | -1 | 1 | 1   | 0.20 | ไม่สอดคล้อง |
| 6      | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 7      | 1                                | 0 | 1 | 1  | 0 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่ |   |   |    |   | รวม | IOC  | สรุปผล      |
|--------|----------------------------------|---|---|----|---|-----|------|-------------|
|        | 1                                | 2 | 3 | 4  | 5 |     |      |             |
| 8      | 1                                | 1 | 0 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 9      | 1                                | 1 | 1 | -1 | 1 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |
| 10     | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 11     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 12     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 13     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 14     | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 15     | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 16     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 17     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 18     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 19     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 20     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 21     | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 22     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 23     | 0                                | 0 | 0 | 0  | 1 | 1   | 0.20 | ไม่สอดคล้อง |
| 24     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 25     | 1                                | 0 | 1 | 1  | 1 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 26     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 0 | 4   | 0.80 | สอดคล้อง    |
| 27     | 1                                | 1 | 1 | 1  | 1 | 5   | 1.00 | สอดคล้อง    |
| 28     | 1                                | 1 | 0 | 1  | 0 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |
| 29     | 0                                | 1 | 1 | 0  | 1 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |
| 30     | 1                                | 0 | 0 | 1  | 1 | 3   | 0.60 | สอดคล้อง    |

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

| ข้อที่ | ค่าความยาก | ค่าอำนาจจำแนก |
|--------|------------|---------------|
| 1      | 0.75       | 0.45          |
| 2      | 0.72       | 0.40          |
| 3      | 0.72       | 0.54          |
| 4      | 0.69       | 0.35          |
| 5      | 0.72       | 0.40          |

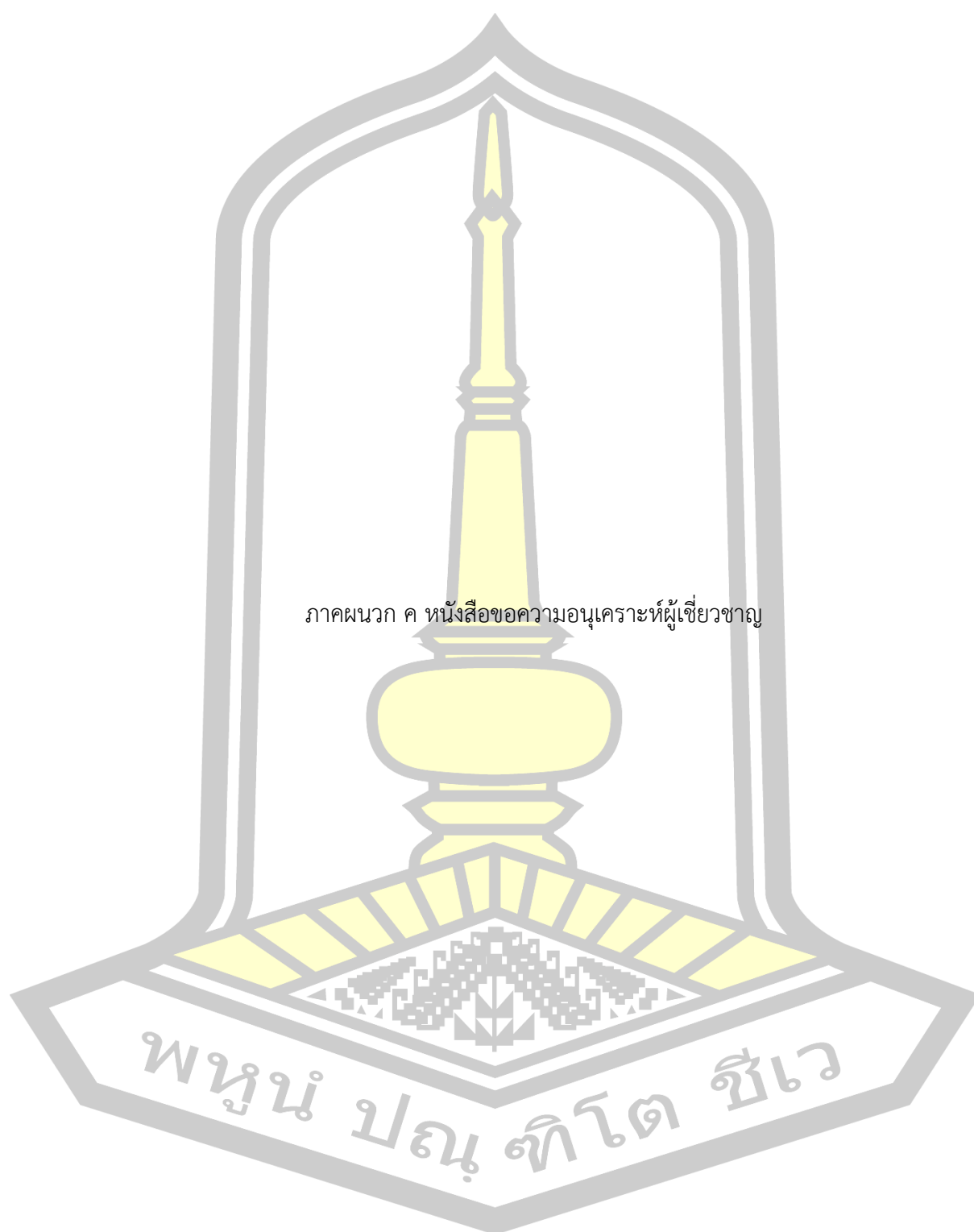
| ข้อที่ | ค่าความยาก                        | ค่าอำนาจจำแนก                        |
|--------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 6      | 0.69                              | 0.35                                 |
| 7      | 0.75                              | 0.45                                 |
| 8      | 0.59                              | 0.35                                 |
| 9      | 0.69                              | 0.63                                 |
| 10     | 0.69                              | 0.35                                 |
| 11     | 0.63                              | 0.40                                 |
| 12     | 0.56                              | 0.58                                 |
| 13     | 0.59                              | 0.35                                 |
| 14     | 0.56                              | 0.58                                 |
| 15     | 0.66                              | 0.45                                 |
| 16     | 0.63                              | 0.26                                 |
| 17     | 0.69                              | 0.35                                 |
| 18     | 0.72                              | 0.40                                 |
| 19     | 0.56                              | 0.58                                 |
| 20     | 0.66                              | 0.31                                 |
|        | ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.56 – 0.75 | ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.26 – 0.63 |
|        | ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90      |                                      |

ตาราง 26 ผลการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ  
กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P  
ร่วมกับเกม

| ข้อที่                                                              | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่ |    |   |   |   | รวม | IOC  | สรุปผล      |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----|---|---|---|-----|------|-------------|
|                                                                     | 1                                | 2  | 3 | 4 | 5 |     |      |             |
| 1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจ มีการกระตุ้นให้คิดเสมอ      | 1                                | 1  | 1 | 1 | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| 2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ            | 0                                | 1  | 0 | 1 | 1 | 3   | 0.60 | เห็นด้วย    |
| 3. ครูใช้สื่อประกอบการสอนที่ทันสมัย และสร้างความตื่นเต้นแก่นักเรียน | 0                                | 1  | 1 | 1 | 0 | 3   | 0.60 | เห็นด้วย    |
| 4. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง                                       | 1                                | 1  | 1 | 1 | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| 5. นักเรียนมีความเข้าใจใน                                           | 1                                | -1 | 1 | 0 | 1 | 2   | 0.40 | ไม่เห็นด้วย |

| ข้อที่                                                        | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่ |   |    |    |   | รวม | IOC  | สรุปผล      |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------|---|----|----|---|-----|------|-------------|
| เนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม                               |                                  |   |    |    |   |     |      |             |
| 6. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน                   | 1                                | 1 | 1  | 1  | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| 7. ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                  | 1                                | 1 | 1  | 1  | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| 8. เวลามีความเหมาะสมกับเนื้อหา                                | 1                                | 1 | 1  | 0  | 1 | 4   | 0.80 | เห็นด้วย    |
| 9. ครูให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล         | 0                                | 1 | 0  | 0  | 0 | 1   | 0.20 | ไม่เห็นด้วย |
| 10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกการพูด | 1                                | 1 | 1  | 1  | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| 11. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา                            | 1                                | 1 | 1  | 0  | 0 | 3   | 0.60 | ไม่เห็นด้วย |
| 12. ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ             | 0                                | 1 | -1 | 1  | 0 | 1   | 0.20 | ไม่เห็นด้วย |
| 13. ครูให้ความสนใจนักเรียนขณะสอนทั่วถึงทุกคน                  | -1                               | 1 | 1  | 1  | 0 | 2   | 0.40 | ไม่เห็นด้วย |
| 14. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน          | 1                                | 1 | -1 | -1 | 1 | 1   | 0.20 | เห็นด้วย    |
| 15. ครูมีความตั้งใจในการสอน                                   | 1                                | 1 | 1  | 1  | 1 | 5   | 1.00 | เห็นด้วย    |
| ค่าความเชื่อมั่นแอลฟาครอนบาค                                  |                                  |   |    |    |   |     | 0.73 |             |





ภาคผนวก ค หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ



ที่ อว 0605 5(2)/ว1913

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.สุทัศน์ สังคะพันธุ์

ด้วย นางสาวสุนิษา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตเคราะห้จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทองศักดิ์ กุสสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1913

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางรัชดา วิเชียรศรี

ด้วย นางสาวสุวิษา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุลสิริอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605 5(2)/ว1913

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางหทัยกร มุสศรี

ด้วย นางสาวสุนิษา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุลสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1914

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านนาโพธิ์

ด้วย นางสาวสุนิชา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการ  
จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม  
ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาว  
สุนิชา เขาน้อย ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า  
คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1913

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวจุไรรัตน์ เจริญบุตร

ด้วย นางสาวสุนิษา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1913

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวชฎาพร ยางเงิน

ด้วย นางสาวสุณิษา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการ  
จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม  
ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้  
เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และ  
มีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ  
ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า  
คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1914

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขออนุญาตเคราะหืทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านแมควิทยาการ

ด้วย นางสาวสุนิชา เชนน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P รวมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขออนุญาตเคราะหืจากท่านไปรณอนุญาตให้ นางสาวสุนิชา เชนน้อย ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุลีออน)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์ โทรสาร 0 4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605.5(2)/ว1914

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขออนุญาตเคราะหืทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนโสภณประชาสรรค์

ด้วย นางสาวสุนิชา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขออนุญาตเคราะหืจากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวสุนิชา เขาน้อย ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016



ที่ อว 0605 5(2)/1915

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนโสภโณประชาสรรค์

ด้วย นางสาวสุนิชา เขาน้อย นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวสุนิชา เขาน้อย เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุลสีอ่อน)

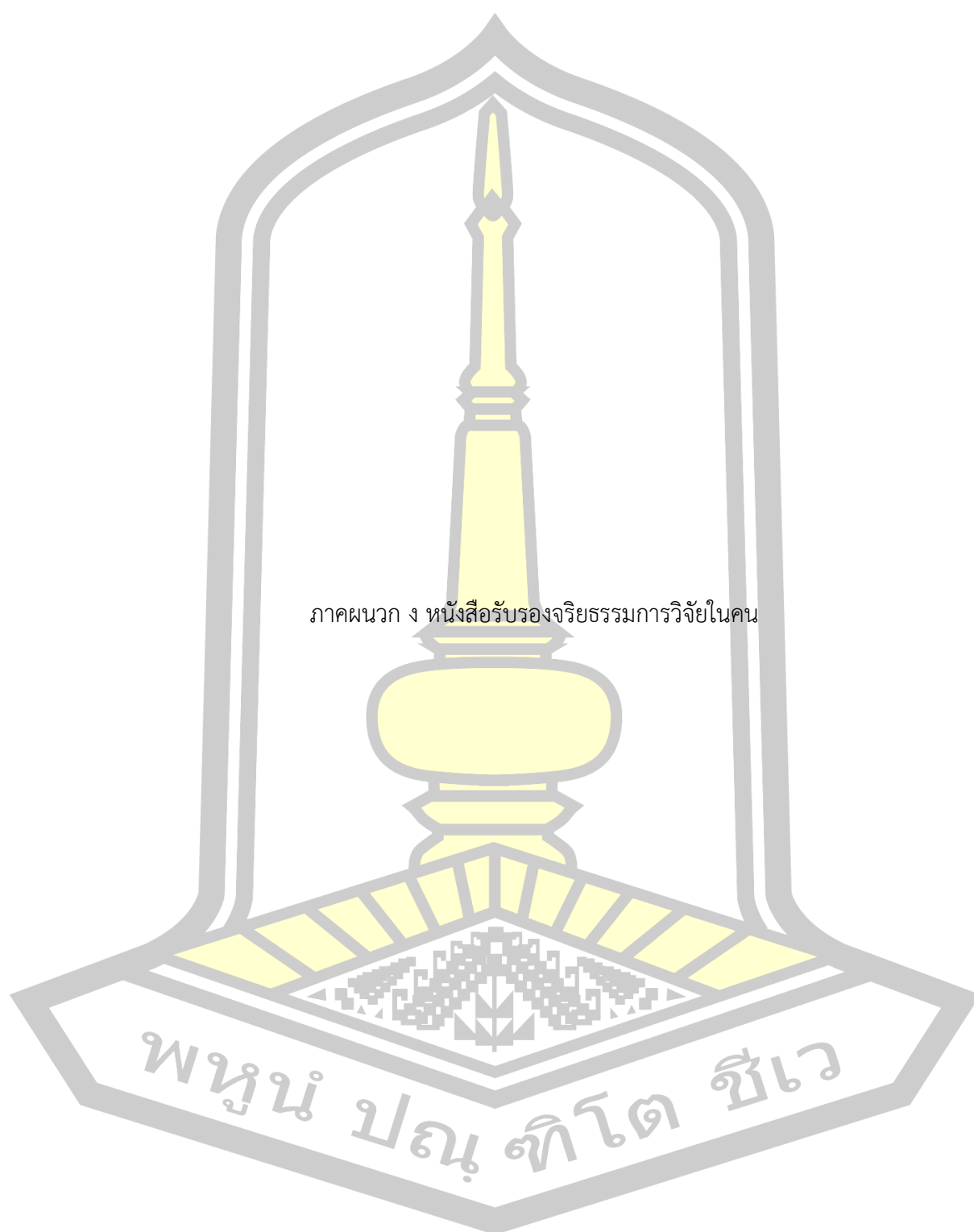
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร 0-4374-3174

เบอร์โทรนิสิต 0902414016





คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

เลขที่การรับรอง : 465-427/2566

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาไทย) การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาอังกฤษ) The Development of English Learning Activities by Using the 2W3P Method with Games of 3rd Grade Students.

ผู้วิจัย : นางสาวสุนิษา เขาน้อย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : คณะศึกษาศาสตร์

สถานที่ทำการวิจัย : โรงเรียนโสภณประชาสรรค์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1

ประเภทการพิจารณาแบบ : แบบเร่งรัด

วันที่รับรอง : 31 ตุลาคม 2566

วันหมดอายุ : 30 ตุลาคม 2567

ข้อเสนอการวิจัยนี้ ได้รับการพิจารณาและให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคามแล้ว และอนุมัติในด้านจริยธรรมให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องข้างต้นได้ บนพื้นฐานของโครงร่างงานวิจัยที่คณะกรรมการฯ ได้รับและพิจารณา เมื่อเสร็จสิ้นโครงการแล้วให้ผู้วิจัยส่งแบบฟอร์มการปิดโครงการและรายงานผลการดำเนินงานมายังคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หรือหากมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ในโครงการวิจัย ผู้วิจัยจะต้องยื่นขอรับการพิจารณาใหม่

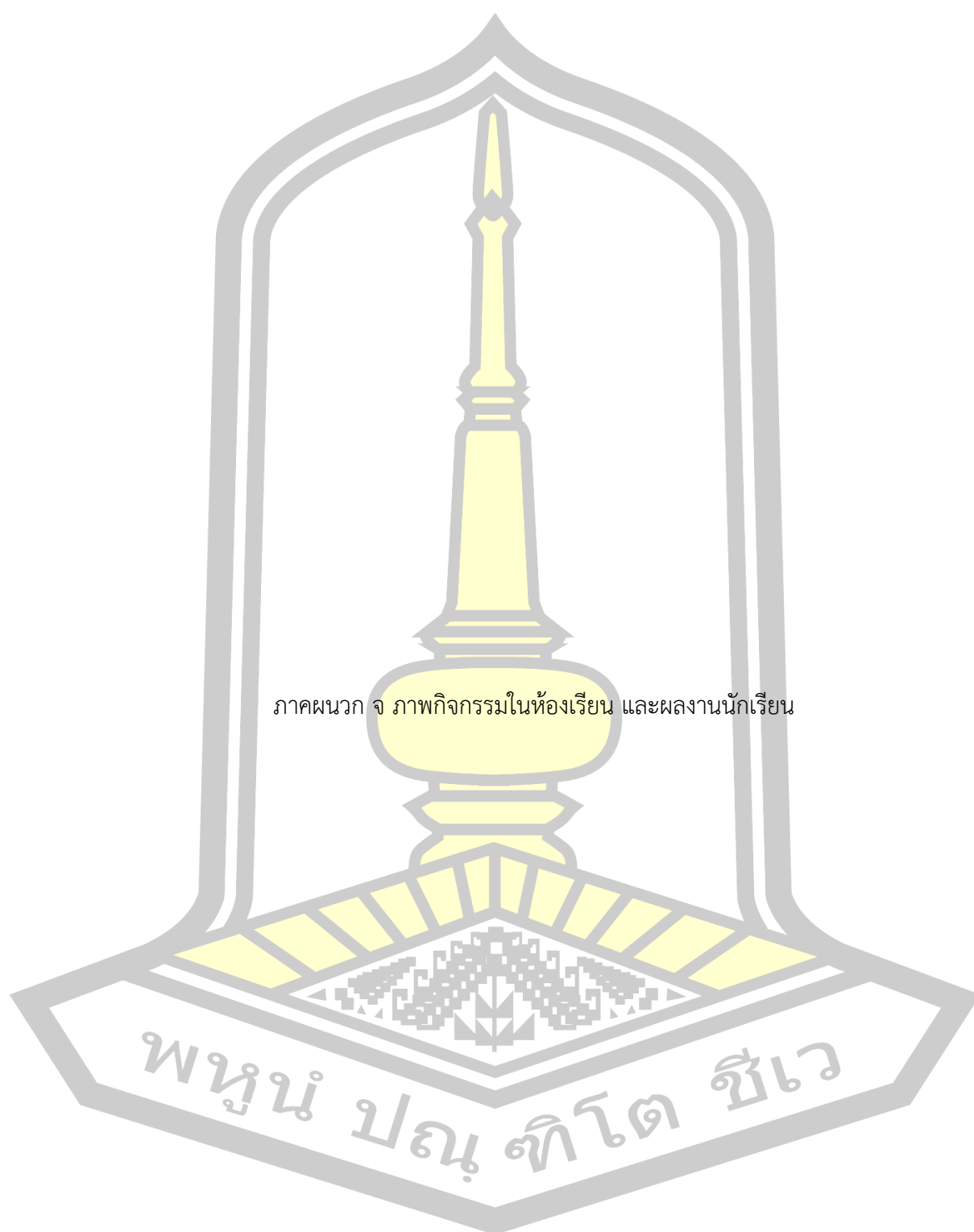
กตวีร์ สว่างจิตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกษียรหญิงรัตวี สว่างจิตร์)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)



ภาพกิจกรรมในห้องเรียน



## ผลงานนักเรียน

ใบงาน : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

Direction : Take the sentence added to the conversation. จงนำประโยคที่กำหนดให้เติมลงในบทสนทนา (5 คะแนน)

I'm 8 years old.      How old are you?      My name is Lisa.

Good morning.      What is your name?

3. Good morning.      2. Good morning.

1. What is your name?      5. My name is Lisa.

4. How old are you?      6. I'm 8 years old.

Direction : Rearrange the words and put them into sentences. จงเรียงคำใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง (5 คะแนน)

1. morning / Good = Good morning.

2. your / is / name / What / ? = What is your name?

3. name / My / is / Yuki. = My name is Yuki.

4. old / How / you / are / ? = How old are you?

5. nine / I'm / old / years = I'm nine years old.

ใบงาน : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

Direction : Look and match. ดูภาพแล้วจับคู่ให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

farmer   bus driver   teacher   artist   singer

Direction : Answer the questions. จงตอบคำถามต่อไปนี้ (5 คะแนน)

1. Q : Are you a teacher?  
A : No, I am not.

2. Q : Is he a farmer?  
A : Yes, he is.

3. Q : Is she a singer?  
A : No, she is not.

4. Q : Are you an artist?  
A : No, I am not.

5. Q : Is she a bus driver?  
A : No, she is not.

Q : Are you a/an ... (noun)...?  
A : - Yes, I am.  
- No, I am not.

Q : Is he a/an ... (noun)...?  
A : - Yes, he is.  
- No, he is not.

Q : Is she a/an ... (noun)...?  
A : - Yes, she is.  
- No, she is not.

ใบงาน : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

Direction : Look at the pictures and write sentences. จงดูรูปภาพและแต่งประโยคให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

Ex. Q : What are these?  
A : They are ducks.

1. Q : What are these?  
A : They are horses.

2. Q : What are those?  
A : They are chickens.

3. Q : What are these?  
A : They are pigs.

4. Q : What are these?  
A : They are cows.

5. Q : What are those?  
A : They are sheep.

chickens  
sheep  
cows  
pigs  
horses

Direction : Look and circle. ดูรูปภาพและวงกลมเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (5 คะแนน)

1. Q : Are these your dogs?  
a. Yes, they are.      b. No, they are not.

2. Q : Are those your ducks?  
a. Yes, they are.      b. No, they are not.

3. Q : Are those your pigs?  
a. Yes, they are.      b. No, they are not.

4. Q : Are these your horses?  
a. Yes, they are.      b. No, they are not.

5. Q : Are those your cows?  
a. Yes, they are.      b. No, they are not.

## ประวัติผู้เขียน

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ                 | นางสาวสุนิษา เขาน้อย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| วันเกิด              | วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2534                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| สถานที่เกิด          | จังหวัดกรุงเทพมหานคร                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน  | บ้านเลขที่ 122 หมู่ที่ 6 อำเภอเมืองร้อยเอ็ด<br>จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45000                                                                                                                                                                                                                                                            |
| ตำแหน่งหน้าที่การงาน | ครูอัตราจ้าง                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| สถานที่ทำงานปัจจุบัน | โรงเรียนอนุบาลร้อยเอ็ด<br>อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45000                                                                                                                                                                                                                                                              |
| ประวัติการศึกษา      | พ.ศ. 2549 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์<br>จังหวัดร้อยเอ็ด<br>พ.ศ. 2552 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย<br>จังหวัดร้อยเอ็ด<br>พ.ศ. 2557 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.)<br>สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร<br>มหาวิทยาลัยมหาสารคาม<br>พ.ศ. 2568 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.)<br>สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |

พูน ปณ จิต ชีเว