



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา  
เพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ศิวพร สุประพันธ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา  
เพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



ศิวาพร สุประพันธ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

THE EFFECTS OF COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (CLT) COMBINED WITH  
GAME-BASED TECHNIQUES ON ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT AND  
LEARNING ATTITUDES OF GRADE 10 STUDENTS



SIWAPORN SUPRAPAN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR MASTER DEGREE OF EDUCATION  
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION  
FACULTY OF EDUCATION  
BURAPHA UNIVERSITY

2025

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณา  
วิทยานิพนธ์ของ ศิวาพร สุประพันธ์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์)

..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ จตุรานนท์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.คุณิต ขาวเหลือง)

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. สญาญ์ ชีระวนิชตระกูล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัย  
บูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทวัส แจ่มเยี่ยม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

63920265: สาขาวิชา: หลักสูตรและการสอน; กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน)

คำสำคัญ: การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร, เทคนิคการใช้เกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ, เจตคติต่อการเรียนรู้

ศิวาพร สุประพันธ์ : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (THE EFFECTS OF COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (CLT) COMBINED WITH GAME-BASED TECHNIQUES ON ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT AND LEARNING ATTITUDES OF GRADE 10 STUDENTS) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, สิริวารรณ จรัสวีวัฒน์ ปี พ.ศ. 2568.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน สุ่มโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากการจับฉลากเลือกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.96 และ (3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.84 รูปแบบการวิจัยเป็นแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังการทดลอง (One-shot case study design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test for one sample)

### ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม พบว่า มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 24.85 คิดเป็นร้อยละ 82.83 ( $\bar{x} = 24.85$ ,  $SD = 2.50$ )

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ .05

3. ผลการประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีระดับเจตคติต่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.39$ ,  $SD = 0.48$ )

63920265: MAJOR: CURRICULUM AND INSTRUCTION; M.Ed. (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

KEYWORDS: COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING, GAME-BASED TECHNIQUES, ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT, LEARNING ATTITUDES

SIWAPORN SUPRAPAN : THE EFFECTS OF COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (CLT) COMBINED WITH GAME-BASED TECHNIQUES ON ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT AND LEARNING ATTITUDES OF GRADE 10 STUDENTS. ADVISORY COMMITTEE: RAPEEPAT DAUNPHENSRI, Ph.D. SIRAWAN JARADRAWIWAT 2025.

This study aimed to: 1) investigate the effectiveness of instructional activities based on the Communicative Language Teaching (CLT) approach combined with game-based learning techniques in enhancing the learning achievement of Grade 10 students in the English, 2) compare the students' post-instruction achievement scores with the criterion-referenced benchmark of 60 percent, and 3) examine students' attitudes toward learning English through these CLT-based instructional activities. The participants consisted of 40 Grade 10 students selected through cluster random sampling using a classroom draw method. Research instruments included: (1) six structured lesson plans designed specifically for the English for Daily Life curriculum, incorporating CLT principles and game-based strategies, delivered in 2-hour sessions over a total of 12 hours; (2) a 30-item multiple-choice test to measure English language achievement, with a reliability coefficient of 0.96; and (3) a 15-item questionnaire assessing attitudes toward English learning via CLT and game-based methods, developed using a five-point Likert scale with a reliability coefficient of 0.84. The research followed a one-shot case study design. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a one-sample t-test for statistical comparison.

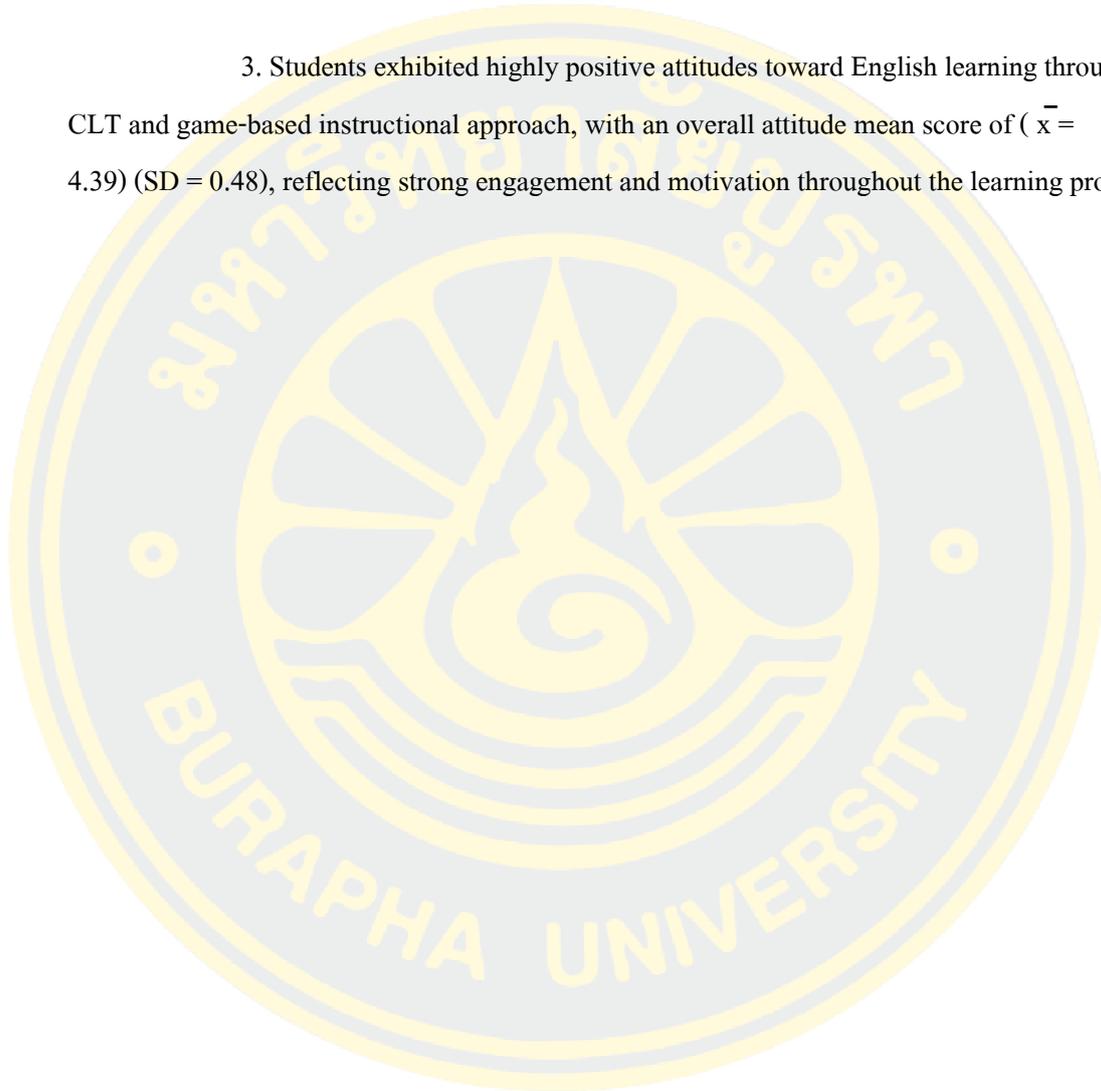
The findings indicated that:

1. The students' learning achievement after the instructional intervention

demonstrated a mean score of ( $\bar{x} = 24.85$ ) (SD = 2.50) out of 30, representing 82.83 percent.

2. The average score was statistically significantly higher than the 60 percent criterion at the .05 significance level.

3. Students exhibited highly positive attitudes toward English learning through the CLT and game-based instructional approach, with an overall attitude mean score of ( $\bar{x} = 4.39$ ) (SD = 0.48), reflecting strong engagement and motivation throughout the learning process.



## กิตติกรรมประกาศ

งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือ การให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริววรรณ จรัสศรีวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้รับ แนวทางในการวิจัย ค้นคว้าหาความรู้ และประสบการณ์มากมายในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบงานวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลรัตน์ จตุรานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริววรรณ จรัสศรีวิวัฒน์ และ ดร.อาพันธ์ชนิต เจนจิต ที่ได้ช่วยเสนอแนะแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ ทำให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีความถูกต้อง และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ณูณิกา ลุนราศรี ดร.สุภัทรวงค์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ อาจารย์ วัฒนพร จตุรานนท์ อาจารย์รัชย์ เรืองวงษ์และ อาจารย์ชุลีพร รื่นเรือง ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทำให้เครื่องมือในการวิจัยมีคุณภาพ

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการสถานศึกษา ผู้บริหาร คณะครู และขอบคุณนักเรียนโรงเรียน แกลง"วิทย์สถาวร" สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัชฌิมศึกษาชลบุรี ระยอง ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ทั้งหมดอันเกิดจากงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดามารดา ผู้เป็นทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตของข้าพเจ้าทำให้ผู้วิจัยได้เป็นผู้มีการศึกษา และประสบความสำเร็จจนตราบเท่าทุกวันนี้ คือ คุณพ่อมานอช สุประพันธ์ คุณแม่วิมลพรรณ สุประพันธ์ และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีต และปัจจุบัน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ศิวาพร สุประพันธ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ .....	ช
สารบัญ .....	ฅ
สารบัญตาราง .....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	4
สมมติฐานการวิจัย .....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
ประโยชน์ที่ได้รับ .....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษต่างประเทศ .....	10
แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 .....	12
หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนแก่ง“วิทย์สถาวร” .....	14
การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) .....	18
เทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ .....	26
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ ...	40

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ.....	40
เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ .....	45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	50
งานวิจัยในประเทศ .....	50
งานวิจัยต่างประเทศ.....	54
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....	57
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	57
แบบแผนการทดลอง.....	58
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	62
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	63
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	67
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล .....	71
สรุปผลการวิจัย .....	72
อภิปรายผลการวิจัย .....	72
ข้อเสนอแนะ .....	75
บรรณานุกรม .....	77
ภาคผนวก .....	82
ภาคผนวก ก .....	83

ภาคผนวก ข .....93

ภาคผนวก ค .....109

ประวัติย่อของผู้วิจัย .....135



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน.....	68
ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน .....	69
3. ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ตารางที่ 3 เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา .....	69
ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง At the hotel.....	94
ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Boarding pass .....	95
ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง English with Netflix .....	96
ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 4 เรื่อง English with song .....	97
ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 5 เรื่อง Advertisement.....	98
ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 6 เรื่อง Sign.....	99
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 .....	101
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B-Index) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน .....	104
ตารางที่ 12 ตารางผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม .....	106
ตารางที่ 13 คะแนนจากการทดสอบหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม .....	108

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....7



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษากลางที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารระหว่างประเทศ การศึกษา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการประกอบอาชีพในระดับสากล ซึ่งประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษและกำหนดให้เป็นหนึ่งในภาษาต่างประเทศที่ต้องเรียนรู้ภายใต้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552b) อย่างไรก็ตาม นักเรียนไทยส่วนใหญ่ยังคงประสบปัญหาในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านความไม่มั่นใจ ขาดทักษะการสื่อสารที่แท้จริง และมีแรงจูงใจในการเรียนต่ำ (ธีรศักดิ์ ธรรมโส, 2560) นอกจากนี้ ยังพบว่าแนวทางการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนไทยยังคงเน้นการสอนแบบเน้น ไวยากรณ์และการแปลความ มากกว่าการส่งเสริมการใช้ภาษาจริงเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง (นิภาพร วงศ์ปิ่นคำ, 2563) ดังนั้น การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมให้เกิดการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและในบริบทสากลได้อย่างมั่นใจ และมีประสิทธิภาพ

ประเทศไทยได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในวิชาหลักของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภายใต้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552b) อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยหลายชิ้นพบว่า นักเรียนไทยส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างแท้จริง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนการสอนที่ยังเน้นการท่องจำ ไวยากรณ์และคำศัพท์ มากกว่าการฝึกปฏิบัติในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์จริง (ชนกร โชติช่วง, 2561) นอกจากนี้ โครงสร้างของหลักสูตรแกนกลางฯ แม้จะเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร แต่ยังคงขาดความชัดเจนในการกำหนดแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในบริบทของชีวิตประจำวัน ทำให้การนำไปใช้ของครูผู้สอนในโรงเรียนยังคงมีความแตกต่างและไม่เป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณี พุ่มพันธ์วงศ์ (2557, หน้า 59-75) ได้กล่าวถึงปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนากระบวนการ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการสื่อสาร และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษาอย่างแท้จริงในบริบทที่หลากหลาย

จากการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ในอำเภอแกลง พบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จ อ้างอิงจากผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary national educational test) หรือ O-NET ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 29.26 ระดับจังหวัดระยอง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 30.68 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2565) และจากการศึกษาปัญหาการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแกลง “วิทยสถานาร” พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 45.50 (งานวัดและประเมินผล, 2565) ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 60 และจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ทั้งนี้ มีสาเหตุจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษไม่เห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้ได้ผลนั้นต้องเริ่มที่การสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นั่นคือการเริ่มจากสิ่งทีเด็กชอบ

แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative language teaching: CLT) ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ภาษาอย่างแท้จริงผ่านกิจกรรมสื่อสาร เช่น การพูดคุย บทบาทสมมุติ และการแก้ปัญหาในกลุ่ม (Richards, 2014) แนวคิดนี้ตั้งอยู่บนทฤษฎี communicative competence ของ Hymes (1972, หน้า 269-293) ซึ่งเน้นการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับบริบทสังคมจริง นอกจากนี้ งานวิจัยในประเทศไทยพบว่า การใช้กิจกรรมตามแนว CLT ช่วยพัฒนาทักษะและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ได้อย่างมีนัยสำคัญ (นิภาพร วงศ์ปิ่นคำ, 2563, หน้า 150 -162) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักการของ CLT อย่างเหมาะสมจึงมีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในโรงเรียนไทย รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ภาษาในแนวนี้จึงเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ผ่านกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สื่อสาร เช่น การสนทนา เกม บทบาทสมมุติ และการทำงานกลุ่ม แต่ในทางปฏิบัติยังคงพบปัญหาในหลายด้าน เช่น ครูผู้สอนไม่มีความเข้าใจในหลักการของ CLT อย่างแท้จริง ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และยังคงเน้นการสอนแบบท่องจำไวยากรณ์และแปลความ พรรณี พุ่มพันธ์ (2557) ส่งผลให้ผู้เรียนยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยในประเทศไทย ยังพบว่า การประยุกต์ใช้แนว CLT สามารถส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของ

ผู้เรียนอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในด้านทักษะการพูด การฟัง และแรงจูงใจในการเรียน (Khamkhen, 2010, หน้า 184-190) จึงกล่าวได้ว่าการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามแนว CLT โดยปรับให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนไทย มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษให้ตอบสนองต่อเป้าหมายของการศึกษาไทยในระดับชาติและนานาชาติ งานวิจัยของ ณีจุกาญจน์ หัตถกรรม (2562, หน้า 67-78) ระบุว่า การใช้กิจกรรมกลุ่มสื่อสารภาษาอังกฤษในแนว CLT มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดและระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่ Canale และ Swain (1980, หน้า 1-47) ได้เสนอองค์ประกอบของความสามารถทางการสื่อสารที่ควรส่งเสริมในชั้นเรียน ได้แก่ ความสามารถทางไวยากรณ์ ความสามารถทางสังคมภาษา และความสามารถเชิงกลยุทธ์ ซึ่งล้วนเป็นฐานสำคัญของการเรียนการสอนในแนว CLT ทั้งนี้ งานวิจัยในบริบทอาเซียนยังสนับสนุนว่าแนวทางดังกล่าวสามารถปรับใช้กับนักเรียนที่มีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้จริง (Pham, 2020, หน้า 73-79) จึงกล่าวได้ว่า การนำแนว CLT มาใช้ในบริบทของโรงเรียนไทยเป็นทางเลือกที่มีศักยภาพในการยก ระดับผลสัมฤทธิ์ทางภาษาอังกฤษอย่างเป็นรูปธรรม

หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความสนใจและมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษ คือ การใช้เกมเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้ (Game-based learning) ซึ่งมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สร้างความสนุกสนาน ลดความเครียด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ ภาษาผ่านสถานการณ์จำลองอย่างมีความหมาย Wright, Betteridge, & Buckby (2006) นอกจากนี้ Deci & Ryan (1985) กล่าวว่าเกมมีศักยภาพในการส่งเสริมทั้งพฤติกรรมเชิงบวก เจตคติที่ดี และ แรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) ที่ช่วยให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ภาษาอย่างต่อเนื่อง สำหรับ บริบทของประเทศไทย งานวิจัยของ สุพัตรา หงษ์ทอง (2562, หน้า 45-56) พบว่า การใช้เกมเพื่อ พัฒนาการพูดภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และแสดงออกทาง พฤติกรรมการเรียนรู้ในเชิงบวกอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับการศึกษาของ (Thanajaro, 2000, หน้า 774) ที่สนับสนุนว่า การใช้กิจกรรมที่ใช้ภาษาจริงในรูปแบบเกมสามารถปรับทัศนคติของผู้เรียนต่อ ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การผสมผสานเทคนิคเกมเข้ากับแนวการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสารจึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน และมีศักยภาพในการเพิ่มทั้งผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและแรงจูงใจในระยะยาว นอกจากนี้ ครูจำเป็นต้องเลือกวิธีการหรือรูปแบบการสอนที่ ใช้เกมประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วย ตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท และการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการ เรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ เข้าใจ สนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่ เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ คำอ่าง, 2551, หน้า 2)

การผสมผสานเทคนิคการใช้เกม (Game-based learning) เข้ากับแนว CLT ถือเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีชีวิตชีวา และส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน Deci & Ryan (1985) เกมมีบทบาทในการลดความตึงเครียด สร้างโอกาสในการใช้ภาษาในเชิงปฏิบัติ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมด้วยเนื้อหามากยิ่งขึ้น Wright, Betteridge, & Buckby (2006) งานวิจัยของ (Khamkhien, 2010, หน้า 757-764) ในบริบทของประเทศไทยแสดงให้เห็นว่า CLT ร่วมกับกิจกรรมเชิงสื่อสาร เช่น เกม บทบาทสมมุติ และการสนทนา ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์และทัศนคติทางบวกต่อภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่การศึกษาของ (นิภาพร วงศ์ปิ่นคำ, 2563, หน้า 150-162) ยืนยันว่า การใช้กิจกรรมเกมในบริบท CLT สามารถพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างชัดเจน ดังนั้น การบูรณาการ CLT และเทคนิคการใช้เกมจึงนับเป็นแนวทางที่ตอบ โจทย์ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ ทัศนคติ และความยั่งยืนของการเรียนรู้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษ

จะเห็นได้ว่าแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) และเทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษได้ดี นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ ให้นักเรียนมากยิ่งขึ้น นักเรียนกล้าพูด กล้าสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นวิธีการสอนที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนระหว่างการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และส่งเสริมเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนในอนาคต

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60
3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 160 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

#### 2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

2.2.2 เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

### 3. ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย

การวิจัยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” จังหวัดระยอง ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 12 ชั่วโมง จำนวนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

### 4. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (วิชาเพิ่มเติม) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา ซึ่งกำหนดผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วยเนื้อหาดังนี้ (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร”, 2564, หน้า 36)

#### 4.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 English for worldwide

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง At the hotel
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Boarding pass
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง English with Netflix
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง English with song
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Advertisement
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Sign

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

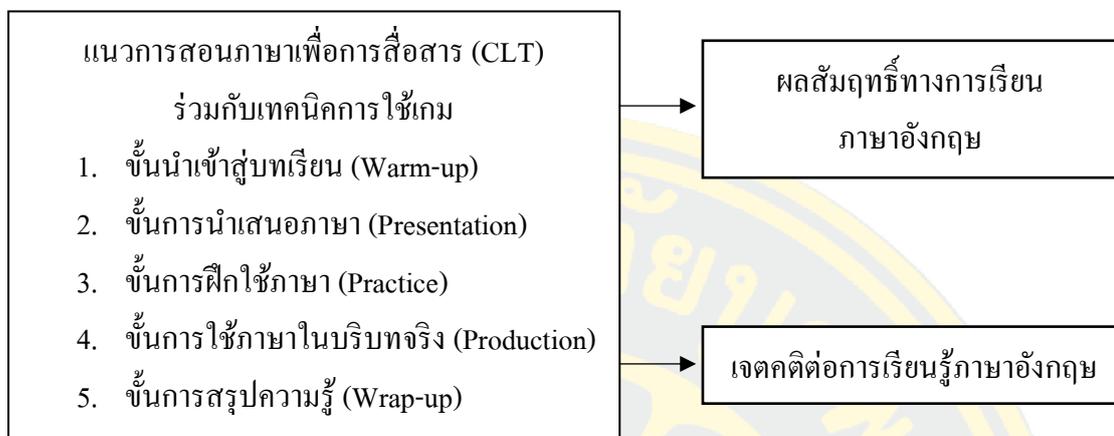
1. นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
3. เป็นแนวทางสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในการทำวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษในครั้งต่อไป

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้เป็นการทำวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

## ตัวแปรต้น

## ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT (Communicative Language Teaching Approach) หมายถึง แนวการสอนการใช้การมีส่วนร่วมทางภาษาของนักเรียนเป็นเน้นปฏิสัมพันธ์ในการใช้ภาษาระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ กระตุ้น ให้นักเรียนเกิดความรู้อย่างแสดงออกทางภาษาหรือการทดลองใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเอง ทั้ง การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งจะทำให้การพัฒนาภาษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นไปอย่าง เป็นธรรมชาติ ซึ่งครูผู้สอนมีหน้าที่คอยช่วยเหลือแนะนำและแก้ไขการใช้ภาษาที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up), ขั้นการนำเสนอภาษา (Presentation), ขั้นการฝึกใช้ภาษา (Practice), ขั้นการใช้ภาษาในบริบทจริง (Production), ขั้นการสรุปความรู้ (Wrap-up)

2. เทคนิคการสอนโดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการแข่งขัน ภายใต้กฎ กติกา ที่ผู้สอนกำหนด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน โดยเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ คือ Communicative Games เกมนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรับปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้าง ภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้ การสอนโดยใช้เกมต้องเลือกใช้เกมหรือสร้างเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอน เพื่อฝึกฝนทักษะ และเพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระ

**3. การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม**  
 หมายถึง แนวการสอนที่เน้นใช้ภาษาในการสื่อสารจริง เน้นปฏิสัมพันธ์ในการใช้ภาษาระหว่างครู  
 กับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนเป็นสำคัญ กระตุ้น ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอยาก  
 แสดงออกทางภาษาหรือการทดลองใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเอง ทั้ง การฟัง การพูด การ  
 อ่านและการเขียน โดยใช้เกมประกอบ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพื่อกระตุ้นอยากมีส่วนร่วม  
 ในกิจกรรมการเรียนการสอน มีความสนุกสนาน กล้าพูดกล้าแสดงออก มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้  
 ภาษาอังกฤษ โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้ (Adapted from Richards, 2006; Wright et al., 2006;  
 Littlewood, 2004; ชีรศักดิ์ ธรรมโส, 2560)

#### **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)**

ให้นักเรียนเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้หรืออยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยง  
 ไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ

#### **ขั้นการนำเสนอภาษา (Presentation)**

ครูแนะนำโครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ หรือรูปแบบประโยคที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์  
 ที่จะใช้ในกิจกรรม อาจใช้ตัวอย่างบทสนทนา รูปภาพ วิดีโอ หรือการแสดงร่วมกับนักเรียน

#### **ขั้นการฝึกใช้ภาษา (Practice)**

นักเรียนฝึกใช้ภาษาตามแบบที่ครูกำหนด เช่น เดิมคำ สร้างประโยค หรือจับคู่คำศัพท์  
 ผ่านกิจกรรมที่ควบคุมระดับภาษาชัดเจน เช่น matching game หรือ drill-based game เพื่อสร้าง  
 ความคุ้นเคยกับภาษาเป้าหมาย

#### **ขั้นการใช้ภาษาในบริบทจริง (Production)**

นักเรียนได้ใช้ภาษาด้วยตนเองในรูปแบบอิสระหรือกึ่งอิสระ ผ่านเกมสื่อสาร เช่น role-  
 play, information gap, guessing games หรือ board games ที่เน้นความหมายและการโต้ตอบจริง

#### **ขั้นการสรุปความรู้ (Wrap-up)**

ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้ภาษา  
 จุดเด่น และข้อควรพัฒนา โดยครูเน้นการให้กำลังใจ เสริมแรง และสะท้อนพฤติกรรมเชิงบวกจาก  
 เกม

**4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ** หมายถึง คะแนนจากการทดสอบความรู้ใน  
 รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย ด้านการใช้ภาษาในการสื่อสาร และการ  
 เชื่อมโยงความรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลัง ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการ  
 สอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ซึ่งวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ  
 เรียนภาษาอังกฤษโดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 (งานวัดและประเมินผล, 2565)

5. เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ ยินดี และเต็มใจในการร่วมมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามจุดมุ่งหมายจนสำเร็จผลของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

6. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้ ราชวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 แบ่งการวัดและประเมินผลเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้ภาษาในการสื่อสาร และการเชื่อมโยงความรู้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

7. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หมายถึง คำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสอบถามความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีลักษณะเป็นลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย สรุปเป็นหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ)
2. การกำหนดโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา และประเภทรายวิชา
3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนแก่ง“วิทย์สถาวร”
4. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)
5. เทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ
6. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
8. เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

**หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ กำหนด 4 สาระสำคัญ ดังต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552a, หน้า 1 - 69)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด ความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างถูกต้องเหมาะสม

สาระที่ 2 ภาษากับวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยไปใช้อย่างเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้เปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลก ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลก เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระบุคุณภาพผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไว้ดังนี้ ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบายและบรรยาย ที่ฟังและ อ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรองและบทละครสั้นถูกต้องตาม หลักการอ่าน อธิบาย เขียนประโยค และข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่ อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความและแสดงความคิดเห็นจากการฟัง และการอ่านเบื้องต้นที่เป็นสารคดี บันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

สนทนาและเขียน ได้ตอบข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าวเหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่อง เหมาะสม เลือกและใช้คำอธิบาย คำอธิบายและให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอ และ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง อย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ประเด็น ข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดเขียนบรรยาย ความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์และข่าว เหตุการณ์ อย่างมีเหตุผลนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์ เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์และเหตุการณ์ทำในท้องถิ่น สังคมและโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกริยาท่าทางเหมาะสมกับระดับบุคคล เวลา โอกาสและ สถานที่ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย อภิปราย วิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ

และที่มาของขนบธรรมเนียมประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำและจัดกิจกรรม ทำภาษา และวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

อธิบาย เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง โครงสร้างประโยค ข้อความ จำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาอังกฤษและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปราย เหมือนและความแตกต่าง ระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย นำไปใช้อย่างมีเหตุผล

ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุปและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน ใช้ภาษาสื่อสารใน สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม ใช้ ภาษาอังกฤษในการสืบค้น ขนบธรรมเนียม วิเคราะห์ และสรุปความรู้ข้อมูล จากสื่อและแหล่งการ เรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสารของ โรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น ประเทศชาติ เป็นภาษาอังกฤษ ใช้ภาษาอังกฤษ (การฟัง พูด อ่าน เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่าง และนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย ลมฟ้า อากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การ บริการสถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 - 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้ต่างกัน) ใช้ ประโยชน์ผสมประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการ และไม่เป็นทางการ

จะเห็นได้ว่า คุณภาพผู้เรียนที่ระบุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ส่วนใช้ทักษะเพื่อการสื่อสาร ที่บูรณาการกับสาระของภาษาอังกฤษอีก 3 สาระ คือ ภาษาและ วัฒนธรรม ภาษากับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน โลก เพื่อให้ผู้เรียน นำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ตามความคาดหวังของหลักสูตร

## **แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551**

### **การกำหนดรายวิชา**

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2553, หน้า 43-47) ได้เสนอแนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 โดยมีการกำหนดโครงสร้างหลักสูตร สถานศึกษา และประเภทรายวิชา ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตรสถานศึกษา คือ โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ในการกำหนดโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาควรพิจารณาในเรื่อง ต่อไปนี้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดแบ่งองค์ความรู้และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพ และเทคโนโลยี 8) ภาษาต่างประเทศ ถ้านศึกษาจะต้องนำความรู้และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละ “กลุ่มสาระ การเรียนรู้” (Learning areas) ไปจัดทำเป็น “รายวิชา” (Courses) และกำหนดรหัสวิชา พร้อมทั้ง ตั้งชื่อรายวิชาให้สะท้อนสิ่งที่สอนในรายวิชานั้น ๆ

โดยสรุปการกำหนดรายวิชาใน โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา จะระบุรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เปิดสอน ในแต่ละปี ในระดับประถมศึกษา และในแต่ละภาคเรียนสำหรับระดับมัธยมศึกษา รวมทั้งระบุ จำนวนเวลาเรียน หรือจำนวนหน่วยกิต ของรายวิชาและกิจกรรมเหล่านั้นกำกับไว้ด้วย

### ประเภทรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

1. รายวิชาพื้นฐาน เป็นรายวิชาที่เปิดสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องเรียนรู้

2. รายวิชาเพิ่มเติม เป็นรายวิชาที่สถานศึกษาแต่ละแห่งสามารถเปิดสอนเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง เพื่อให้สอดคล้องกับจุดเน้น ความต้องการและความถนัดของผู้เรียน หรือความต้องการของท้องถิ่น โดยมีการกำหนด “ผลการเรียนรู้” เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนรายวิชาเพิ่มเติมต่าง ๆ สถานศึกษาสามารถพิจารณาเปิดสอนรายวิชาเพิ่มเติมได้ตามความพร้อม จุดเน้นของ สถานศึกษาและเกณฑ์การจบการศึกษา โดยอยู่ภายใต้โครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนด สำหรับชื่อรายวิชาเพิ่มเติมนั้นสามารถตั้งได้ตามความเหมาะสม

นอกจากนี้ รายวิชาเพิ่มเติมเป็นรายวิชาที่สถานศึกษา สามารถออกแบบเองได้ โดยใช้ใช้กรอบของกลุ่มสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง เพื่อเสริมศักยภาพผู้เรียนตามบริบท (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

จากความหมายประเภทรายวิชาพื้นฐาน และรายวิชาเพิ่มเติม สรุปได้ว่า รายวิชาพื้นฐานที่เปิดสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง ส่วนรายวิชาเพิ่มเติมเป็นรายวิชาที่สถานศึกษา สามารถออกแบบเองได้ โดยใช้กรอบของกลุ่มสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง เพื่อเสริมศักยภาพผู้เรียนตามบริบท

### การเปิดรายวิชาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

(สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) รายวิชาพื้นฐาน คือการจัดรายวิชาพื้นฐานในระดับมัธยมศึกษาตอน

ปลายให้พิจารณาคำเนิการสถานศึกษาสามารถจัดรายวิชาพื้นฐานตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้อาจจัดได้มากกว่า 1 รายวิชา โดยภายใน 5 ปี ต้องครบทุกตัวชี้วัด ที่กำหนดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ กำหนดให้ 1 รายวิชา มีค่าน้ำหนัก ไม่น้อยกว่า 1.5 หน่วยกิต (1 หน่วยกิต คิดเป็น 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน) และเมื่อรวมจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาพื้นฐานในแต่ละกลุ่มสาระ การเรียนรู้แล้ว ให้สอดคล้องกับโครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้จัดรายวิชาประวัติศาสตร์ให้ครบ 2 หน่วยกิต ภายใน 3 ปี

ส่วนรายวิชาเพิ่มเติม สถานศึกษาสามารถกำหนดรายวิชาเพิ่มเติมได้ตามความต้องการ โดยจัดเป็นรายภาค และมีการกำหนดผลการเรียนรู้ของรายวิชานั้นๆ ทั้งนี้เมื่อรวมเวลาเรียนของรายวิชาเพิ่มเติมทั้งหมดแล้วสอดคล้องกับ โครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และการตั้งชื่อรายวิชาพื้นฐาน และรายวิชาเพิ่มเติม ควรสอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ หรือสะท้อนถึงจุดเน้นและเนื้อหาสาระที่สอน และระดับความยากง่ายของสิ่งที่สอนในรายวิชานั้น

จะเห็นได้ว่าการเปิดรายวิชาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายรายวิชาพื้นฐาน คือการจัดรายวิชาพื้นฐานในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายให้พิจารณาคำเนิการสถานศึกษาสามารถจัดรายวิชาพื้นฐานตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม และสอดคล้องกับ โครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ส่วนรายวิชาเพิ่มเติม สถานศึกษาสามารถกำหนดรายวิชาเพิ่มเติมได้ตามความต้องการ โดยจัดเป็นรายภาค และมีการกำหนดผลการเรียนรู้ของรายวิชานั้นๆ ทั้งนี้เมื่อรวมเวลาเรียนของ รายวิชาเพิ่มเติมทั้งหมดแล้ว สอดคล้องกับโครงสร้างเวลาเรียนที่กำหนดไว้

### หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร”

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร”, 2564)

#### หลักการ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” มีหลักการสำคัญดังนี้

เป้าหมายหลักเพื่อพัฒนานักเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเยาวชนไทย ให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ทันต่อการเปิด

ประตูสู่อาเซียน และการจัดการศึกษายุคไทยแลนด์ 4.0 พร้อมทั้งต้อนรับ EEC นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ จะช่วยทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่ชัดเจน ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและโรงเรียนร่วมกันพัฒนาหลักสูตร ทำให้หลักสูตรมีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา

### จุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง

“วิทย์สตาร์” คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

โรงเรียนแกลง “วิทย์สตาร์” ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้

มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการทำงานร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์

โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” มีหลักการอ้างอิง และได้นำมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำหลักสูตรทั้งระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นอกจากนี้ได้กำหนดโครงสร้างหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรเพื่อตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น ตามกรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่น รวมถึงการเปิดวิชาเพื่อตอบสนองนโยบาย EEC และเปิดโอกาสให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ชุมชน ท้องถิ่น หน่วยงานต่างๆ เข้ามามีบทบาทในการจัดทำหลักสูตร รวมถึงการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรในส่วนของรายวิชาเพิ่มเติม

เพื่อตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น โดยเป็นไปตามกรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่น นอกจากนี้ ในส่วนของรายวิชาเพิ่มเติม โรงเรียนยังมีหลักในการจัดหลักสูตร โดยเน้นเนื้อหา รายวิชาให้ สอดคล้องตามแผนการเรียน ซึ่งปัจจุบัน โรงเรียนแก่ง“วิทยสถาวร” มีแผนการเรียนที่หลากหลาย เป้าหมายหลักเพื่อพัฒนานักเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเยาวชนไทย ให้มีคุณภาพด้านความรู้ และ ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ทันต่อการเปิดประตูสู่อาเซียน และการจัดการศึกษายุคไทยแลนด์ 4.0 พร้อมทั้งต้อนรับ EEC นักเรียนสามารถแสวงหา ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ จะ ช่วยทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนที่ ชัดเจน ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและโรงเรียนร่วมกันพัฒนา หลักสูตร ทำให้หลักสูตรมีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนแก่ง“วิทยสถาวร” ได้ ดำเนินการจัดทำหลักสูตรรายวิชา ภาษาอังกฤษ ทุกระดับชั้น ทุกรายวิชา และในแต่ละวิชา ได้ทำ การจัดทำคำอธิบายรายวิชา และ วิเคราะห์ผลการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้รายวิชา ที่อิงกับ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 1 031202 (กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแก่ง“วิทยสถาวร”, 2564) มีดังนี้

#### คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

031204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาวิเคราะห์ภาษาในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน การสมัครงาน ให้ความช่วยเหลือและ บริการผู้อื่น การขอและให้ข้อมูล ข่าวสาร สื่อที่ไม่ใช่ความเรียง บทอ่าน ความรู้ที่เชื่อมโยงกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่นที่พบเห็นจากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เหตุการณ์สำคัญต่างๆ ใน ชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ส่วนตัว การศึกษา วันสำคัญของชาติ ศาสนา โดยใช้กระบวนการ กระบวนการคิด กระบวนการจัดการกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้แบบ บูรณาการ และกระบวนการสร้างเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อ แสวงหาความรู้ เพิ่มเติมและเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

## ผลการเรียนรู้

1. ใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์
2. ให้ความช่วยเหลือและบริการผู้อื่น การขอและให้ข้อมูล ข่าวสาร สื่อที่ไม่ใช่ความเรียง
3. เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่พบเห็น จากสื่อสิ่งพิมพ์หรืออิเล็กทรอนิกส์ เหตุการณ์สำคัญต่างๆในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ส่วนตัว การศึกษา วันสำคัญของชาติ ศาสนา โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการจัดการ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้ตนเอง กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการและการสร้างเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์
4. แสวงหาความรู้เพิ่มเติมและเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
5. ใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อ

รวมทั้งสิ้น 5 ผลการเรียนรู้

## การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)

### ความหมาย

แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่มุ่งเน้น "การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจริง" มากกว่าการเรียนรู้เพียง โครงสร้างทางภาษา (Grammar-based learning) แนวทางนี้มีรากฐานจากทฤษฎีของ Dell Hymes (1972) ซึ่งได้เสนอแนวคิด "ความสามารถในการสื่อสาร" (Communicative competence) แทนการเน้นเพียง "ความสามารถทางภาษาศาสตร์" (Linguistic competence) ตามแนวทางของ Chomsky โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาทั้งในด้านความหมาย บริบท และวัตถุประสงค์ของการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง

Canale และ Swain (1980) ได้ขยายแนวคิดนี้ โดยเสนอองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารออกเป็น 4 ด้าน คือ ความสามารถทางไวยากรณ์ (Grammatical competence) ความสามารถด้านสังคมภาษาศาสตร์ (Sociolinguistic competence) ความสามารถเชิงข้อความ (Discourse competence) และความสามารถเชิงกลยุทธ์ (Strategic competence) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของแนวทาง CLT ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา

CLT ไม่ได้มุ่งหวังเพียงให้ผู้เรียนพูดได้อย่างถูกต้อง แต่เน้น ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเหมาะสมของภาษาตามบริบท (Appropriacy) โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การจำลองสถานการณ์ (Role-play) การสื่อสารข้อมูลที่ขาดหาย (information-gap) และกิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-solving) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างมีจุดมุ่งหมาย

แนวคิด CLT ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะในหลักสูตรของไทยตามกรอบมาตรฐานของ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ซึ่งระบุให้ทักษะการสื่อสารเป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ การใช้ CLT ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการพัฒนาทักษะภาษาในห้องเรียน

โดยสรุปความหมายของแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ แนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่มุ่งเน้น "การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจริง" และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการพัฒนาทักษะภาษาในห้องเรียน

### องค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสาร

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2535, หน้า 106-119) ได้นำเสนอวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่า วิธีสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารนี้มีพื้นฐานจากแนวคิดที่ว่าภาษาคือ เครื่องมือในการสื่อสาร และเป้าหมายของการสอนภาษาคือเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารซึ่ง เดลไฮม์ส์ ได้ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถในการใช้ภาษาหรือตีความภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมเมื่อมีการ ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคม โดยเป็นความสามารถที่จะรู้ได้ว่าเมื่อไหร่ควรพูด และควรพูดอะไรกับใคร เมื่อไหร่ ที่ไหน และอย่างไร ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ในระยะต่อมาผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาต่างประเทศหลายคนก็ได้เสนอองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารไว้ ซึ่ง การสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้นั้น ควรต้องสอนสิ่งต่อไปนี้คือ

1. ความรู้ความสามารถทางด้านภาษาศาสตร์หรือไวยากรณ์ (Linguistics or grammatical Competence) ได้แก่ การใช้ทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมี องค์ประกอบทางภาษา คือ เสียง ศัพท์ โครงสร้างเป็นแกนในการสื่อความหมาย ในด้านทักษะฟัง จะต้องเริ่มจากสามารถจำแนกเสียงได้ไปจนถึงฟังข้อความในระดับความเร็วปกติของเจ้าของภาษาได้ เข้าใจในด้านทักษะจะต้องออกเสียงได้ถูกต้องและสนทนาโต้ตอบด้วยสำเนียงและจังหวะที่เจ้าของภาษา พอที่จะเข้าใจได้ในด้านทักษะการอ่านจะต้องรู้จักกลไกของการอ่านจะสามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้ และในทักษะด้านการเขียนจะต้องรู้จักกลไกในการเขียนคือการสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การเรียบเรียงประโยคและใช้เครื่องหมายสัมพันธ์ความ (Discourse markers) ตลอดจนการเขียนข้อเขียน ในลักษณะต่างๆ ได้

2. ความสามารถทางด้านภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistic competence) ได้แก่ ความสามารถที่จะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามระเบียบปฏิบัติของสังคม โดยสามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ต่างๆ ได้ เช่น รู้ว่าจะต้องใช้ภาษาที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse competence) คือมีความรู้เกี่ยวกับการใช้ระเบียบวิธีของความสัมพันธ์ระหว่างประโยค โดยใช้ความรู้ ทางไวยากรณ์ และความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายทางภาษาให้เข้ากันได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจและทำนายความข้างหน้าเกี่ยวกับรูปลักษณะของภาษาที่จะเกิดขึ้นในบริบท (Context) ได้ ถูกต้อง

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic competence or Strategic Competence) คือ มีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ ตลอดจนการใช้ กริยา ทำทาง สีหน้าและน้ำเสียงประกอบในการสื่อความหมาย การใช้กลวิธีนี้เป็นการแสดงออกทั้ง ในทาง คำพูด (Verbal) และไม่ใช่คำพูด (Non-verbal) เช่น การขยายความด้วยคำศัพท์อื่นแทน คำศัพท์ที่ไม่รู้หรือนึกไม่ออกในขณะนั้นการพยายามอธิบายโดยใช้กริยาทำทางประกอบ เป็นต้น

จากความหมายขององค์ประกอบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนควรนำเสนอภาษาใหม่ในรูปแบบที่พบในสถานการณ์จริงเพื่อนำไปสู่การสอนคำศัพท์ โครงสร้างการออกเสียง และให้มี การฝึกจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา โครงสร้าง จนสามารถใช้ได้ถูกต้องแล้วจึงนำความรู้ที่ได้ ไปฝึกใน สถานการณ์จริง นอกจากนี้ รูปทอง กว้างสวัสดิ์ (2549, หน้า 32) ได้ให้แนวคิดเพิ่มเติมอีกว่าการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสารไม่ได้ละเลยโครงสร้างไวยากรณ์แต่ในการสอน โครงสร้างไวยากรณ์ต้องเน้นการนำ หลักไวยากรณ์เหล่านี้ไปใช้ เพื่อการสื่อความหมายหรือการสื่อสาร ซึ่งคนและสเวน (Canale and Swain) อธิบายไว้อย่างชัดเจนถึงความสำคัญของกฎเกณฑ์และโครงสร้างทางภาษาว่า ถ้าปราศจาก กฎเกณฑ์และโครงสร้างแล้วความสามารถทางการสื่อสารของผู้เรียนจะถูกจำกัด ความคล่องแคล่วใน การใช้ภาษา (Fluency) และความถูกต้องในการใช้ภาษา (Accuracy) มีความสำคัญเท่ากัน

#### **บทบาทการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร**

##### **บทบาทของผู้เรียน (Learner Roles)**

บรินและแคนคริน (อ้างใน Richards & Rodgers, 1995) อธิบายบทบาทของผู้เรียนตามแนว CLT ผู้เรียนคือผู้ปรึกษา (negotiator) การเรียนรู้เกิดจากการปรึกษาหารือในกลุ่มผู้เรียน โดยผู้สอนจัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ จุดมุ่งหมายหลักในการทำกิจกรรมกลุ่มคือมุ่งให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักการให้พอ ๆ กับการรับ

##### **บทบาทของครู (Teacher Roles)**

ครูมีบทบาทที่สำคัญ 3 บทบาท คือ

- ผู้ดำเนินการ (organizer, facilitator)เตรียมและดำเนินการจัดกิจกรรม
- ผู้แนะนำหรือแนะแนว (guide) ขั้นตอนและกิจกรรมต่าง ๆ และ

- เป็นผู้วิจัยและผู้เรียน (researcher, learner) เรียนรู้พฤติกรรมกรเรียนของนักเรียนแต่ละคน

นอกจากนั้นครูอาจมีบทบาทอื่น ๆ เช่น ผู้ให้คำปรึกษา(counselor) ผู้จัดการกระบวนการกลุ่ม (group process manager) ครูตามแนวการสอนแบบCLT เป็นครูที่เป็นศูนย์กลางน้อยที่สุด (less teacher centered) นั่นคือครูมีหน้าที่ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารและในช่วงที่นักเรียนทำกิจกรรมครูจะกระตุ้นให้กำลังใจช่วยเหลือให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ได้ ความหมายและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ อันเป็นการเชื่อมช่องว่างระหว่างความสามารถทางไวยากรณ์ (grammar competence) และความสามารถทางด้านสื่อสาร (communicative competence) ของผู้เรียน

### บทบาทของสื่อการเรียนการสอน (The Role of Instructional Materials)

การสอนตามแนว CLT จำเป็นที่ต้องใช้สื่อที่หลากหลาย เพราะสื่อมีความสำคัญต่อการเรียนแบบปฏิสัมพันธ์หรือการเรียนแบบร่วมมือและการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร สื่อที่สำคัญ 3 อย่างที่ใช้สำหรับการสอนตามแนว CLT ได้แก่ เนื้อหา (text-based) งาน/กิจกรรม (task-based) ของจริง(realia) - เนื้อหา (text-based material) ในปัจจุบันมีตำราเรียนจำนวนมากมายที่สอดคล้องกับการเรียน/สอนตามแนว CLT ซึ่งการออกแบบตำราเรียนกิจกรรมและเนื้อหาแตกต่างจากตำราที่แต่งขึ้นมาเพื่อสอนไวยากรณ์ ยกตัวอย่าง แบบเรียน CLT จะไม่มีแบบฝึกหัด (drill) หรือโครงสร้างประโยคส่วนมากแบบเรียนที่เน้น CLT จะประกอบไปด้วยข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดสถานการณ์ที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติหรือกิจกรรมคู่ หรืออาจกำหนดเรื่อง (theme) ที่จะเรียนแล้วมีกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องนั้น ๆ

### 3. แนวคิดเรื่องการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาต่างประเทศในระยะเวลาที่ผ่านมา เราจะเห็นได้ว่ามีวิธีการสอนที่แตกต่างหลากหลายตามหลักแนวคิดพื้นฐาน และวิธีการสอนภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามแต่นักภาษาศาสตร์ประยุกต์คิดค้นขึ้นเพื่อใช้ในการสอน หรือเพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การสอนภาษาอังกฤษตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่เกิดขึ้นประมาณปี ค.ศ. 1970 และได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศอังกฤษ เนื่องจากเป็นแนวทางการสอนที่เน้นในเรื่องการสื่อสารตามสถานการณ์ในการใช้ภาษาจริงๆมากกว่าการเน้นสอนเรื่องรูปแบบหรือ โครงสร้างของภาษาเพียงอย่างเดียว

Widdowson (1978) อ้างใน Larsen-Freeman (2000, pp. 121) ได้กล่าวไว้ว่าในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงโดยการนำแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้นั้นมีเหตุผลมาจากการที่ผู้เรียนสามารถผลิตประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดีแต่ก็ยังไม่

สามารถที่จะนำความรู้ทางตัวภาษาที่ได้เรียนนั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตามบริบท ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการรู้ถึงกฎในตัวภาษาของผู้เรียนนั้นยังไม่เพียงพอแต่การใช้ภาษาในสถานการณ์จริงๆนั้นเองการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางภาษาที่มีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งนอกจากที่ผู้เรียนต้องมีความรู้ในเรื่องไวยากรณ์ภาษาแล้วผู้เรียนยังต้องมีความรู้ในสิ่งที่ยื่นนอกเหนือตัวภาษา เช่น สถานภาพหรือความสัมพันธ์ของกลุ่มสนทนาในสังคม อายุ เพศ การศึกษา ความสุภาพ ตลอดจนเจตนาทั้งทางตรงและทางอ้อมในการสื่อสาร เป็นต้น

Larsen-Freeman (2000, pp. 128-132) ได้กล่าวไว้ว่าเป้าหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นคือการทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารในภาษาที่เรียนได้ โดยการจะทำเช่นนี้ได้จะต้องมีความรู้ในเรื่องของ โครงสร้างทางภาษา ความรู้ในเรื่องความหมาย และความเข้าใจในเรื่องของหน้าที่ของภาษาที่ใช้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเลือกรูปแบบของภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร บริบททางสังคม ตลอดจนบทบาททางสังคมของผู้ร่วมสนทนาด้วย นอกจากการสอนที่เน้นในเรื่องหน้าที่ของภาษามากกว่ารูปแบบทางภาษาแล้ว ผู้เรียนยังต้องเรียนทักษะทั้งสี่ คือ พูด ฟัง อ่าน เขียน ไปพร้อมๆกันตั้งแต่เริ่มต้นอีกด้วย โดยสิ่งที่มีความโดดเด่นในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ เนื้อหาของการเรียนการสอนจะอยู่ภายใต้กระบวนการทางการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทั้งสิ้น โดยการที่ผู้เรียนจะสามารถสื่อสารได้นั้นต้องมีองค์ประกอบหลักๆอยู่ 3 ประการด้วยกันคือ 1) ช่วงว่างระหว่างข้อมูล (Information gap) คือความต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันโดยเมื่อคู่สนทนาไม่มีข้อมูลหรือมีข้อมูลไม่พอเพียง ทำให้ต่างฝ่ายต้องการที่จะทราบหรือให้ข้อมูลซึ่งกันและกัน 2) การเลือก (Choice) คือผู้เรียนมีโอกาสในการเลือกที่จะพูดหรือเขียน ตลอดจนรูปแบบในการสื่อสารความหมาย 3) ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือ ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้ทราบถึงผลของการสื่อสารที่ว่าประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวจากปฏิกิริยาของผู้ร่วมสนทนา นอกจากนี้แล้วการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารยังเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติกล่าวคือ ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาให้มากที่สุด การให้ผู้เรียนสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน โดยให้เลือกใช้ภาษาตามต้องการและให้ประเมินการสื่อสารด้วยตนเองเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารจริงๆ ส่วนเรื่องข้อผิดพลาดที่ผู้เรียนมีขณะที่มีการเรียนการสอนนั้นไม่ใช่สิ่งที่ต้องการการแก้ไขเสมอ ทั้งนี้ข้อผิดพลาดจะถูกแก้ไขเฉพาะในส่วนที่สำคัญๆที่จะไปขัดขวางหรือสร้างความสับสนของความเข้าใจในการสื่อสารเท่านั้น มิฉะนั้นผู้เรียนอาจเกิดความไม่มั่นใจไม่กล้าที่จะใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่างๆได้

Wilkins (1976) ได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่าเป็นการให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตั้งแต่เริ่มต้น แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ได้ละเลยในเรื่อง

ความสำคัญทางไวยากรณ์และสถานการณ์ในการใช้ภาษา การสอนภาษาตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจะมีข้อดีกว่าแนวคิดการสอนที่เน้นไวยากรณ์คือ มีการฝึกฝนภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสาร และเมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนการใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริงแล้ว ยังช่วยให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนอีกด้วย

การสร้างความสามารถในการสื่อสาร (Communicative competence) ซึ่งเป็นเป้าหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนี้ แบ่งได้เป็น 4 ประเภทตามแนวคิดของ Savignon (1983: 36-38) ดังต่อไปนี้

....- ความสามารถด้านกฎเกณฑ์และโครงสร้างของภาษา (Linguistic or grammatical competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับเรื่องกรอออกเสียง ศัพท์ โครงสร้างหรือรูปแบบของประโยคเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร

....- ความสามารถด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม (Sociolinguistic competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับการใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ทางสังคมและวัฒนธรรม เช่น คนรู้ว่าควรพูดอย่างไรในสถานการณ์ใด จุดประสงค์ของการสนทนา ตลอดจนคำนึงถึงบทบาททางสังคมของตนเองและผู้ร่วมสนทนา เป็นต้น

....- ความสามารถด้านความเข้าใจในระดับข้อความ (Discourse competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับการตีความวิเคราะห์ความสัมพันธ์กันของประโยคต่างๆ โดยสามารถเชื่อมโยงความหมายและโครงสร้างทางไวยากรณ์เพื่อพูดหรือเขียนสิ่งต่างๆ ได้ต่อเนื่องมีความหมายสัมพันธ์กัน เช่น การมีลำดับของการเล่าเรื่อง การเขียนจดหมายที่มีข้อความเป็นเหตุเป็นผลสอดคล้องกัน

....- ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic or Strategic competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับ การถอดความ การพูดซ้ำ การพูดอ้อม การใช้ภาษาสุภาพ ตลอดจนการใช้สำนวนแบบต่างๆ เพื่อให้การสื่อสารมีความราบรื่นขึ้นหากเมื่อเกิดความเข้าใจผิด หรือการไม่เข้าใจในการสื่อสาร

จากบทบาทการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สรุปได้ว่าการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นเน้นการใช้ภาษาของผู้เรียนมากกว่าเน้นถึงหลักเกณฑ์การใช้ภาษา อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาและความถูกต้องอีกด้วย ดังนั้นการเรียนการสอนแนวนี้จะต้องเน้นการทำกิจกรรมเพื่อการฝึกฝนการใช้ภาษาให้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากที่สุด เช่น มีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้สนทนาโต้ตอบกัน เป็นคู่ กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ มีการสวมบทบาท การเล่นเกม เป็นต้น และการที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารนั้น ผู้เรียนต้องมีทักษะความสามารถทั้ง 4 ด้าน นั่นคือความสามารถในด้าน

กฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ความสามารถด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม ความสามารถด้านความสัมพันธ์ของ  
ข้อความ และ ความสามารถด้านการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย

### ความสำคัญของแนวการสอนเพื่อการสื่อสารในบริบทการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

CLT มีความสำคัญในการสร้างทักษะทางภาษาแบบองค์รวม ทำให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่  
เข้าใจภาษาเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง งานวิจัยของ  
Savignon (2002) ชี้ว่าผู้เรียนที่ได้ฝึกปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์จริงจะพัฒนาภาษาได้ดีและยั่งยืน  
กว่าการเรียนแบบเน้น โครงสร้างเพียงอย่างเดียว

ในประเทศไทย การศึกษาโดย (พรรณี พุ่มพันธ์วงศ์, 2557)พบว่าหลักสูตรแกนกลาง  
พ.ศ. 2551 มีเจตนารมณ์สอดคล้องกับแนว CLT โดยกำหนดจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษา  
ในสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม การนำไปใช้จริงในห้องเรียนยังขาดความเข้าใจด้านทฤษฎีเชิงลึก  
ของครูผู้สอน อีกทั้งข้อจำกัดด้านชั่วโมงเรียน จำนวนนักเรียนในห้อง และทัศนคติของครูยังเป็น  
อุปสรรคต่อการนำ CLT ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุรงค์ สุนทรวิภาต, 2560)

จากความสำคัญของแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สรุปได้ว่า การสอนภาษาเพื่อการ  
สื่อสารมุ่งให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม และทำให้พัฒนาภาษา  
ได้ดีและยั่งยืนกว่าการเรียนแบบเน้น โครงสร้างเพียงอย่างเดียว

**กระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร** (Adapted from Richards, 2006; Wright et al.,  
2006; Littlewood, 2004; ชีรศักดิ์ ธรรม โส, 2560)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อม  
และอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ เมื่อครูผู้สอนเห็น  
ว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่  
กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอ  
ศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วยทำให้  
ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็น  
แบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความ  
ถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมี  
วัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว  
(fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไข  
ข้อผิดพลาดของนักเรียนในการใช้ภาษา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำ

ระหว่างที่นักเรียนกำลังลงมือปฏิบัติอยู่ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ Learning by doing

4.ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอ ผลงาน

5.ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้ว่าจะเป็นการนำเสนอ รายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

#### **การวัดและการประเมินผลในการเรียนแบบ CLT**

การวัดผลในการสอนแบบ CLT จะเน้น Performance-based assessment หรือการประเมินตามภาระงาน โดยมักใช้: แบบประเมินการพูด (oral rubrics), การประเมินจากงานกลุ่มหรือกิจกรรมบทบาทสมมติ, Portfolio / Self-assessment, การใช้ Checklist เพื่อประเมินการใช้ภาษา ขณะปฏิบัติกิจกรรม, (Brown, 2001) และ (Nunan, 2004) ต่างเห็นพ้องกันว่า การประเมินแบบเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกทางภาษาจริงจะสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ดีกว่าการสอบข้อเขียนแบบเดิม

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในแนวการสอนเพื่อการสื่อสารมีความแตกต่างจากการประเมินผลในการสอนภาษาแบบดั้งเดิมที่มักเน้นข้อสอบแบบเลือกตอบหรือการวัดความรู้ไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว การประเมินในแนว CLT เน้นการประเมิน ความสามารถในการสื่อสารจริง ของผู้เรียนในสถานการณ์ใกล้เคียงความเป็นจริง และมุ่งหวังที่จะให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ (embedded in learning process) มากกว่าจะเป็นกิจกรรมที่แยกส่วนเฉพาะปลายภาคเรียนเท่านั้น

Breen & Candlin (2008, หน้า 89-112) ให้ข้อเสนอแนะว่าการประเมินผลแบบ “Authentic Assessment” หรือการประเมินผลการเรียนรู้ภาษาที่เน้นภาระงานจริง จะนำไปสู่หน้าหน้าที่มากขึ้นในการประเมินแบบรูปแบบต่อเนื่อง (Formative assessment) แทนที่จะพึ่งพาการสอบแบบสรุปผลเมื่อจบหลักสูตรเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้เพราะการประเมินแบบต่อเนื่องให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้สอนและผู้เรียนระหว่างทาง เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ขณะที่การ

ประเมินแบบสรุปผลรายวิชา (Summative assessment) แม้ยังมีความจำเป็นในการวัดผลสัมฤทธิ์สุดท้าย แต่ควรใช้ควบคู่กับการประเมินเชิงกระบวนการเพื่อให้ได้ภาพรวมที่สมบูรณ์ของความก้าวหน้าของผู้เรียนรูปแบบการประเมินผลในชั้นเรียนภาษาแบบสื่อสารมักใช้วิธีการหลากหลายที่สะท้อนทักษะการสื่อสารจริงของผู้เรียน (Alternative assessment) ตัวอย่างเช่น การสังเกตการณ์และบันทึกพฤติกรรมการใช้ภาษา ของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมคู่หรือกลุ่ม, การสัมภาษณ์หรือพูดคุยแบบสนทนา เพื่อประเมินทักษะการพูดและความคล่องในการโต้ตอบ, การให้ผู้เรียนเขียนบันทึก/เขียนรายงานหรือทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) เพื่อประเมินทักษะการเขียนและการสื่อสารความคิด, รวมถึง การประเมินตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง เป็นต้นวิธีการเหล่านี้ถูกนำมาใช้แทนที่การสอบแบบปรนัยหรือข้อสอบไวยากรณ์ล้วน ๆ ซึ่งถูกมองว่าประเมินได้เพียงทักษะระดับต่ำ ไม่ครอบคลุมความสามารถสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน การประเมินแบบใหม่เหล่านี้ไม่เพียงวัดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ยังวัดกระบวนการและความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ด้วย นอกจากนี้ การประเมินผลในแนว CLT ยังสอดคล้องกับแนวคิด “การประเมินจริง” (authentic assessment) ที่เน้นบริบทและเนื้อหาสาระที่ใกล้เคียงโลกความเป็นจริง ทำให้ผลการประเมินสะท้อนศักยภาพที่ผู้เรียนจะนำไปใช้ภายนอกห้องเรียนได้ดีกว่า

กล่าวโดยสรุป การวัดและประเมินผลตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจะให้ความสำคัญกับการประเมินทักษะภาษาของผู้เรียนในด้านการสื่อสารจริง ทั้งในแง่ความคล่องแคล่วในการถ่ายทอดความหมาย ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และกลวิธีในการสื่อสารแก้ไข ปัญหาเมื่อเกิดอุปสรรค ตลอดจนใช้การประเมินอย่างต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มากกว่าจะใช้การสอบครั้งเดียวตัดสินผลทั้งหมด วิธีนี้เอื้อให้ครูและผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับสำหรับปรับปรุงการสอนการเรียนรู้อย่างทันที่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองระหว่างกระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

## เทคนิคการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ

### ความหมาย

การสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียน เข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สร้างแรงจูงใจให้สนใจ ในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทิศนา แจมมณี (2550, หน้า 55)

(นรสา ยาศี, 2554) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งเกมที่นำมาใช้ในการ สอนส่วนใหญ่จะเป็น เกมที่เรียกว่า “ เกมการศึกษา ” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิด การเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ มิใช่เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขึ้นตอน สำคัญคือการ วิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้

คอเรีย (Corria , 1999, pp. 281 อ้างใน ปิยะฉัฐ ไชยพันธ์, 2551) ได้กล่าวว่าผู้เรียนจำนวนมาก ไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควร โดยมีสาเหตุมาจากการที่ผู้เรียนเหล่านั้นมีความรู้สึกลัว ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยาก ไม่สนุกและน่าเบื่อ ผู้สอนขาดเทคนิคหรือวิธีการสอนเพื่อกระตุ้นความ สนใจของผู้เรียนในการเรียน ทำให้ผู้เรียน ไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสิ่งที่ สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ภาษาที่สองของคราเซนและเชอร์เรียลที่กล่าวว่าอารมณ์หรือเจตคติของ ผู้เรียนสามารถส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาได้เช่นเดียวกันกับความเห็นของ ฟรายและคริสที่ว่า การสอนที่ดีที่สุดคือการทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน รู้สึกสนุกสนานและสนใจในสิ่งที่ เรียน แรงจูงใจเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางของพฤติกรรมของคน ดังนั้นหากผู้สอนให้ ผู้เรียน ได้ มีโอกาสเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติด้านบวกต่อการเรียนก็จะเป็นการช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียน ประสบผลสำเร็จในการเรียน ผลจากการศึกษาสามารถนำเทคนิคการใช้เกมมาประยุกต์ใช้ ในการ จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามความเหมาะสมในห้องเรียน ในการพัฒนากิจกรรม การ เรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป (ปิยะฉัฐ ไชยพันธ์, 2551, หน้า 28- 45)

สิตา เขี่ยมขันติถาวร (2560, หน้า 81) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็น กิจกรรมหนึ่งซึ่ง ผู้สอนภาษาอังกฤษนิยมนำมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนกันมากใน ปัจจุบัน ซึ่งไม่ เพียงการสอนในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่เป็นการ สอนนอกห้องเรียน การจัดค่ายภาษาอังกฤษ การ จัดกิจกรรม อบรม และการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกมเป็น หนึ่งในวิธีการจัดการ เรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่ หรือหลังจาก ที่ได้เล่นเกม นั้น ในขณะเดียวกันกิจกรรมเกมก็ให้ความสนุกสนาน ในขณะที่เล่น ซึ่ง ถือเป็นการพัฒนากระบวนการคิด ทักษะการใช้ ภาษา และทักษะการสื่อสารของผู้เรียน โดยไม่รู้ตัว รวมทั้งยังส่งเสริม กระบวนการทำงาน และการทำกิจกรรมร่วมกัน เหมือนดังที่ ทิศนา เขมมณี (2550) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการ ที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของ เกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของ ผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียน ได้ เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียน เป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง อีกทั้งยังเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วน

ร่วมในการเรียนสูง และ โคลาสโซและเกอโร (2550) (Collazos and Guerrero, 2007) ที่ได้ระบุว่า เกมสามารถสนับสนุนการทำงาน ร่วมกัน การมีส่วนร่วมของผู้สอนและผู้เรียน และยังส่งเสริม เป้าหมายการ เรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งสำคัญที่สุดของกิจกรรมของ เกมคือการ ช่วยส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกัน อีกทั้งยังเป็นแรงจูงใจ เชิงบวกที่สำคัญในการเรียนรู้ และ ยิ่งเกมนั้นมีความเสมือนจริงมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากเท่านั้น นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้ว เกมยังก่อให้เกิดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษอีกด้วย จาก ผลงานวิจัยของ กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557) ที่ได้ระบุในงานวิจัยเรื่องผลการ ใช้เกมที่มีต่อการสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดตากว่า หลัง จากการทดลองการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า หลังจาก 2 อาทิตย์ผ่านไปการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนยังคงฝังอยู่ในความทรงจำ

อรนุช ลิมตศิริ (2551, หน้า 130) สรุปว่า เกม หมายถึง การเล่นที่มีกติกาหรือกฎเกณฑ์ เป็นการ เล่นในลักษณะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ในการ เล่นเกมนั้นมีองค์ประกอบ คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ และอาจใช้อุปกรณ์การเล่น หรือไม่มีก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ การนำเกมมาใช้ในการสอนเพื่อใ้ บทเรียน น่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย และมีพัฒนาการทางสังคม

สุนทร สันธพานนท์ (2551, หน้า 129) อธิบายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและ ความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมใ้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและ จดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมใ้ นักเรียนได้รู้จัก ทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้น อาจมีนักเรียน เล่น คนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนด ระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง (2551, หน้า 6) เกมทักษะทางภาษาเป็น กิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่ นำมาประยุกต์ กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดีวี่ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963 : 21)

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง การเล่นเพื่อความสนุกและมีกติกากำหนดในการแข่งขัน และเมื่อนำมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนก็กลายเป็นเกมประกอบการสอน ซึ่งจะทำให้บทเรียนน่าสนใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการในการทำงานร่วมกันของนักเรียนรวมทั้งนักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้ และเกมทักษะทางภาษา คือ กิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน

### ประโยชน์ของการใช้เทคนิคเกมในการสอนภาษาอังกฤษ

การใช้เกมการเล่นประกอบการสอน จะช่วยทำให้นักเรียนเพลิดเพลินและสนุกกับ การเรียน ไม่เบื่อทเรียน นอกจากนี้การใช้เกมการเล่นประกอบการสอนจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา สังคม รู้จักคิดหาเหตุผล รู้จักแก้ปัญหาต่างๆ เฉพาะหน้า มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกการสังเกตและจดจำ และรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกาหรือระเบียบ ที่ตั้งไว้ ซึ่งจะช่วยให้ทำให้นักเรียนเป็นผู้รู้จักเคารพกฎ ระเบียบวินัย และผู้อื่น (สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์, 2550, หน้า 31)

ออร์นสไตน์ และลาสเลย์ (Ornstein & Lasley 1, 2000, pp. 248) กล่าวว่า การเล่นเป็น สิ่งที่ทำให้ความเพลิดเพลิน และเป็นธรรมชาติของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สถานการณ์จำลองและเกม เป็นการ เล่นที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางด้านสังคมและทางสติปัญญาแก่ผู้เล่นอย่างมากมาย

อรนุช ลิมตศิริ (2551, หน้า 133) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกม มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 131) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. ได้รับความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจนักเรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านฟัง พูด อ่าน เขียน
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของคนที่อยู่ในด้านต่างๆ ได้เต็มที่
4. ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะรู้จักช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน
5. ช่วยทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง
6. ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียน ได้ โดยสังเกต จากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ

7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียน เพราะกิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระจำชัดให้แก่นักเรียน

8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูและนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน

9. เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น

10. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลินติดตามบทเรียนจนจบ

#### วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน

ถ้าเรานึกถึงเกม โดยทั่วไป เราจะนึกถึงความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ความท้าทาย การแข่งขันและอื่นๆ อีกหลายประการ แต่สำหรับเกมประกอบการสอนแล้ว จะเน้นส่วนที่จะพัฒนานักเรียนตามวัตถุประสงค์ของเกมนั้นๆ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 130) กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจ
3. ส่งเสริมให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ คิดรวบยอด
4. ฝึกความจำของนักเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้
5. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าหาญ กล้าคิด พุด และแสดงออกอย่างถูกต้อง รวดเร็ว
6. ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

พีระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์ (2536, หน้า 9-10 อ้างถึงใน ศิริพร หงส์พันธุ์, 2540, หน้า 233) กล่าวถึงความมุ่งหมายของเกม ดังนี้ )

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสมบูรณ์
2. เพื่อสร้างทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
4. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการเข้าร่วมกลุ่ม
5. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน และการออกกำลังกาย
6. เพื่อให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของการเคลื่อนไหว
8. เพื่อส่งเสริมบุคคลให้มีคุณธรรมทางจิตใจและน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย
10. เพื่อใช้เป็นกิจกรรมทดแทน เมื่อไม่สามารถจะเล่นกีฬาใหญ่ๆ ได้

11. เพื่อส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่น รู้ถึงวิธีเล่น เข้าใจกติการะเบียบ ข้อบังคับจากที่ได้กล่าวมา สรุปวัตถุประสงค์ที่สำคัญของเกม เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนหรือเกมประกอบการสอนได้ดังนี้

1. เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจ
3. ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้การให้อภัย
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย
5. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
6. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์
7. เพื่อเร้าความสนใจของนักเรียน
8. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่นมาแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียน เพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

จุฑามาศ สุวรรณ โครธ และสุกัญญา ศรีสืบสาย (2532, หน้า 17) กล่าวถึงประโยชน์ของเทคนิคการสอน โดยใช้เกม ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านทางประสบการณ์ทางตรงที่ได้รับซึ่งการ เรียนรู้ในลักษณะนี้ ความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน
2. นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน
3. จึงให้เห็นพฤติกรรมและการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้ครูได้วิเคราะห์และปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นที่ไปในทางที่ต้องการ
4. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ และตระหนักถึงพฤติกรรมของตนเอง 5. ช่วยในการเปลี่ยนเจตคติของนักเรียน

พันธ์ ทองชุมนุม (2545, หน้า 235-236) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดประโยชน์อื่นๆ ให้แก่ผู้เรียนอีกหลายประการได้แก่

1. ฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือจดจำสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และแม่นยำในเวลาอันจำกัด
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมนั้น
3. เกมทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน
4. ทำให้บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ซึ่งทำให้ ผู้เรียนมีความสนใจต่อบทเรียนมากขึ้น

5. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความสามารถหลายๆ ด้าน ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาส ประสบผลสัมฤทธิ์ได้ในหลายๆ ด้าน ทั้งทางพุทธิศึกษาและจริยศึกษา

6. ช่วยส่งเสริมและฝึกความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังพบว่าเกมมีส่วนต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เล่นด้วย

7. เนื่องจากเกมส่วนใหญ่จะใช้พื้นฐานวิชาการหลายๆ ด้าน ทำให้ผู้เล่นต้องรู้จัก บูรณาการความรู้และทักษะหลายๆ ด้านเข้าด้วยกัน

8. ฝึกความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย มีระเบียบวินัย ส่งเสริมคุณลักษณะ การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

จากที่กล่าวมา สรุปประโยชน์ที่สำคัญของเกมประกอบการสอน ได้ดังนี้

1. ได้รับความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจนักเรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด
3. ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
4. เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น
5. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียนจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านทางประสบการณ์ทางตรงที่ได้รับ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน
7. ชี้ให้เห็นพฤติกรรมและการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้ครูได้วิเคราะห์และปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่ต้องการ
8. ช่วยฝึกคุณธรรมและศีลธรรมให้แก่เด็ก เช่น ฝึกความอดทน ความสามัคคี ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
9. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน 10. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา 11. ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกต และจดจำ

### ประเภทของเกม

ครูกแชงค์ (Cruikshank, 4977, pp. 74-80 อ้างถึงใน อรุณช ลิมตศิริ, 2551, หน้า 131) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ส่วนมากเป็นเรื่องกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสม กับการเล่นในแต่ละเกมนั้น เกมพวกนี้มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลย นอกจากเพื่อสร้าง ความสนุกสนาน ให้เกิดขึ้นเท่านั้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้าน การเรียน การสอน หรือในด้านการศึกษา เกมลักษณะนี้ยังจำแนกออกเป็น 2 ชนิด คือ

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้น โดยการกำหนด ลักษณะท่าทางต่างๆ ให้เหมือนจริง เช่น เกมบทบาทสมมติ

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่ใช้ฝึก ทักษะ เสริมความเข้าใจในบทเรียนให้แก่ นักเรียน โดยมักจัดในรูปการแข่งขันในกิจกรรมการเรียน การสอน เช่น เกมตอบคำถาม เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เป็นต้น

สรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภทหรือหลายรูปแบบ อาจแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้เป็น 2 ประเภท คือ เกมการเล่นและเกมการศึกษา เกมการเล่นมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน แต่เกม การศึกษานั้น นอกจากมีความสนุกสนานแล้ว ต้องเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมการเรียน การสอน โดยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาที่ประกอบการสอนนั้น

#### หลักการเลือกเกมในการสอน

ในการเลือกเกมและการนำเกมไปใช้ในการสอน มีคำแนะนำไว้ดังข้างล่างนี้ สุกนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 30) แนะนำหลักในการเลือกเกมในการสอน ดังนี้

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะกับสภาพชั้นเรียน จำนวนนักเรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้
  2. คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความสามารถของนักเรียนภายในชั้นเรียน
  3. คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
  4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนในการเลือกเกมในการเล่น
  5. ในกรณีที่ชั้นเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีม การเล่นเกมเป็นทีมควรมีการลดความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถใกล้เคียงกัน
  6. ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และความเหมาะสมกับบทเรียน
  7. ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของนักเรียนที่จะเล่นเกม
  8. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง
- ศิริพร หงส์พันธุ์ (2540, หน้า 239) กล่าวถึงหลักการคัดเลือกเกม ดังนี้

1. คำนึงถึงอายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้น เด็กเล็กชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กโตไม่ค่อยชอบเกมที่ออกกำลัง มักใช้ความคิดและเล่นเป็นทีม

2. คำนึงถึงระดับความสามารถและความพอใจของเด็กในชั้น

3. ควรกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน มิฉะนั้นอาจมีการคดโกง อดติแบ่งพวก

4. หากเปิดโอกาสให้เด็กเลือกเกมบ่อยๆ ทำให้ไม่ค่อยมีโอกาสได้เล่นเกมใหม่ๆ ครูควร คำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม

5. เกมจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจให้แก่ผู้เล่น แต่ก็ไม่ควรซับซ้อนมากเกินไปจนต้องใช้เวลาเล่นนาน

6. เกมจะต้องง่ายต่อการควบคุม

7. ผู้เล่นต้องการพื่อทอกฎเกณฑ์ของเกมมิฉะนั้นการเล่นเกมจะไม่ได้ผลและไร้ประโยชน์

8. วัตถุประสงค์ของเกมสอดคล้องกับบทเรียน

9. คำนึงถึงความยากง่ายของเกม ประเภทของเกมนั้นๆ ว่าเหมาะกับคนเดียว กลุ่มเล็ก หรือกลุ่มใหญ่

10. คำนึงถึงจำนวนคน อุปกรณ์ สถานที่ และเวลาที่ใช้ในการเล่น

จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2543, หน้า 155) แนะนำเกี่ยวกับการเลือกกิจกรรมในการสอนพลศึกษาให้คำนึงถึงรายละเอียดต่อไปนี้ คือ

1. เกมที่มีการกำจัดผู้เล่นออกเป็นคนแรก ไม่ควรนำมาใช้ในการเรียนการสอน

2. ในการเล่นเกมที่ผลัด ไม่ควรให้นักเรียนที่มีน้ำหนักมากหรือนักเรียนที่มีทักษะต่ำอยู่ ตอนท้ายแถว

3. เกมที่มีการแข่งขันกัน จะทำให้นักเรียนที่มีทักษะต่ำขาดความเชื่อมั่นและเกิดความกดดัน วิธีการแก้ไขทำได้โดยแบ่งการเล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งนับคะแนนและอีกกลุ่มไม่นับคะแนน แข่งขันกันเพื่อความสนุก หรือทำได้โดยการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกหรือออกแบบเกมการเล่นเอง โดยไม่ให้มีการนับคะแนน แต่ให้เล่นเพื่อความสนุกสนาน

4. ให้นักเรียนคิดหรือเลือกเกมเอง เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เป็นที่เชื่อแน่ว่า กิจกรรมที่นักเรียนคิดเองนั้นจะแตกต่างจากกิจกรรมที่ครูกำหนดให้นักเรียนจะมีความพึงพอใจและมีความสุขจากกิจกรรมใหม่ๆ ที่ได้คิดขึ้นเอง จากที่กล่าวมา สรุปหลักการสำคัญในการเลือกเกมประกอบการสอน ได้ดังนี้

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะกับสภาพชั้นเรียน จำนวนนักเรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้

2. คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความสามารถของนักเรียนภายในชั้นเรียน
3. คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนในการเลือกเกมในการเล่น
5. ในกรณีที่ชั้นเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีม การเล่นเป็นทีมควรมีการลดความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถใกล้เคียงกัน
6. ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และความเหมาะสมกับบทเรียน
7. หากเปิดโอกาสให้เด็กเลือกเกมบ่อยๆ ทำให้ไม่ค่อยมีโอกาสได้เล่นเกมใหม่ๆ ครูควร คำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม
8. เกมจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้อยความสนใจให้แก่ผู้เล่น แต่ก็ไม่ควรซับซ้อน มากเกินไปจนต้องใช้เวลาเล่นนาน
9. เกมจะต้องง่ายต่อการควบคุม
10. เกมที่มีการแข่งขันกัน จะทำให้นักเรียนที่มีทักษะต่ำขาดความเชื่อมั่นและเกิดความกดดัน วิธีการแก้ไขทำได้โดยแบ่งการเล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งนับคะแนนและอีกกลุ่มไม่นับคะแนน แข่งขันเพื่อความสนุก หรือทำได้โดยการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกหรือออกแบบ เกมการเล่นเอง โดยไม่ให้มีการนับคะแนน แต่ให้เล่นเพื่อความสนุกสนาน
11. ให้นักเรียนคิดหรือเลือกเกมเอง เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เป็นที่เชื่อแน่ว่า กิจกรรมที่นักเรียนคิดเองนั้นจะแตกต่างจากกิจกรรมที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะมีความพึงพอใจและมีความสุขจากกิจกรรมใหม่ๆ ที่ได้คิดขึ้นเอง

#### ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551: 130-131) อธิบายขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. บอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่นให้นักเรียนทราบ
2. จัดสภาพของนักเรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกาการเล่น และเวลาในการเล่น
4. ครูสาธิตให้ดูเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และตอบคำถามในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ
5. เริ่มเล่นเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วม เน้นความยุติธรรม
6. เมื่อจบเกมแล้ว ประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล มีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้

จากเกมทันที

ศิริพร หงส์พันธุ์ (2540, หน้า 242) กล่าวถึงการใช้เกมประกอบการสอน มีขั้นตอนดังนี้

1. ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นเร้าความสนใจให้นักเรียนสนใจบทเรียน และมีความพร้อมในการเรียน

2. ขั้นกิจกรรม นักเรียนศึกษาวิธีเล่น กติกาให้เข้าใจแล้วทดลองเล่นกันดูก่อน แล้วดำเนินการเล่นจริง ครูคอยดูแลการเล่นของนักเรียนตลอดเวลา

3. ขั้นประเมินผล ครูและนักเรียนนำผลจากการเล่นมาวิเคราะห์ เพื่อดูว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนได้ผลตรงจุดหมายเพียงใด

4. ขั้นสรุป ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนเพื่อให้เข้าใจถูกต้อง สรุปขั้นตอนของการใช้เกมประกอบการสอน ได้ดังนี้

1. ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นเร้าความสนใจให้นักเรียนสนใจบทเรียน และมีความพร้อมในการเรียน

2. ขั้นดำเนินกิจกรรม ครูอธิบายวิธีการเล่น หรือกฎเกณฑ์ต่างๆ ให้เด็กเข้าใจ ทดลองเล่นก่อนจะดำเนินการเล่นจริง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่นให้นักเรียนทราบ

2.2 จัดสภาพของนักเรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ

2.3 อธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกาการเล่น และเวลาในการเล่น

2.4 ครูสาธิตให้ดูเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และตอบคำถามในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ

2.5 เริ่มเล่นเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วม เน้นความยุติธรรม

2.6 เมื่อจบเกมแล้ว ประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล มีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที

3. ขั้นประเมินผล นำผลจากการเล่นเกมมาวิเคราะห์ เพื่อดูว่าการใช้เกมประกอบการสอนได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายเพียงใด

4. ขั้นสรุป ชี้แนะให้นักเรียนเห็นส่วนเสียของตน ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง

#### เทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน

จากการศึกษาคำแนะนำเกี่ยวกับเทคนิคการใช้เกมประกอบการสอนของศิริพร หงส์พันธ์ (2540, หน้า 242) ฉลวย พร้อมมูล (2542, หน้า 134) อัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 6) และสุคนธ์ สิ้นชวานนท์ (2551, หน้า 131) สรุปได้ดังนี้

1. ในการเล่นเกมนั้น ครูควรเน้นการให้นักเรียนได้คิดอย่างอิสระ มีการแสดงออกทั้งด้านร่างกายและความรู้สึก ควรยกย่องและชมเชยนักเรียนที่มีความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์

2. ครูควรรู้จักวิธีการบริหารจัดการชั้นเรียนในกรณีที่เกมนั้นต้องมีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย มิฉะนั้นจะทำให้มีการส่งเสียงดังในห้องเรียน เป็นการรบกวนห้องเรียนอื่นๆ

3. เกมที่นำมาให้นักเรียนเล่นนั้น ต้องเป็นเกมที่ส่งผลให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ บรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ หรือเป็นเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน

4. ในการจัดกลุ่มผู้เล่น ครูไม่จำเป็นต้องจัดกลุ่มผู้เล่นใหม่ทุกครั้งในการเล่น เพราะเป็นการเสียเวลาและเกิดความวุ่นวาย และการให้เด็กอยู่ประจำกลุ่มก็ทำให้ครูเห็นพฤติกรรมเด็กหลายอย่าง เช่น ความซื่อตรง ความเป็นระเบียบเรียบร้อย และการให้ความร่วมมือกับผู้อื่น เป็นต้น

5. การจัดกลุ่มที่เหมาะสม คือ กลุ่มซึ่งมีสมาชิกกลุ่มละ 5-6 คน เพราะครูสามารถดูแลได้ทั่วถึงและรวดเร็ว สมาชิกในกลุ่มมีความกระตือรือร้นดี อาจให้เด็กนั่งหรือยืนเป็นวงกลม ครั้งวงกลมหรือแถวตอนก็ได้ ถ้าสามารถจัดให้เด็กมีถึง 4 กลุ่ม หรือมากกว่านั้นก็จะทำให้การแข่งขันสนุกยิ่งขึ้น แต่ละกลุ่มควรมีเครื่องหมาย สี หรือสัญลักษณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ชัดเจน

6. ถ้าเป็นเกมการเล่นใหม่ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน

7. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์ หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง

8. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

9. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง 3

10. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัด อุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียน และการสอนเองบ้างก็ได้

11. ในกรณีที่การเล่นใดมีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ก็ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้เป็นหน่วยกลางที่ครูอื่นๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยก็จะช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานได้มาก

12. ต้องเลือกเกมที่เล่นได้ง่าย ไม่สับสน สามารถเล่นได้ภายในระยะเวลาสั้นๆ

13. ครูต้องสาธิต อธิบายวิธีเล่น หรือกติกาการเล่นให้นักเรียนเข้าใจเสียก่อนเสมอ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในขณะที่เล่น และต้องคอยควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามกติกาการเล่นอย่างเคร่งครัด

14. ให้นักเรียนส่วนใหญ่ได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมน ถ้านักเรียนในชั้นมีมากเกินไป ควรแบ่งให้ส่วนหนึ่งเป็นผู้ชม และมีส่วนร่วมในการตัดสินหรือให้คะแนน

15. ควรส่งเสริมบรรยากาศประชาธิปไตยในการเล่นเกมน โดยการแบ่งกลุ่มผู้เล่น ให้เลือกอยู่ในกลุ่มที่ต้องการได้ แต่ถ้าหากนักเรียนตกลงกันเองไม่ได้ ครูควรแบ่งให้เอง โดยการคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและอ่อนจำนวนพอ ๆ กันในกลุ่มหนึ่งๆ

16. อย่าให้เล่นเกมนานเกินไป หากนักเรียนแสดงท่าทางให้เห็นว่าเบื่อก็ควรรีบให้หยุดเล่น

17. ครูควรประเมินผลการใช้เกมแต่ละเกม เพื่อการแก้ไขปรับปรุงให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป สรุปท้ายบท

สรุปแล้ว เกม หมายถึง การเล่นเพื่อความสนุกและมีกติกากำหนดในการแข่งขัน และเมื่อนำมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนก็กลายเป็นเกมประกอบการสอนซึ่งจะทำให้บทเรียน น่าสนใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการในการทำงานร่วมกันของนักเรียน รวมทั้งนักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้

ส่วนเทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง กลวิธีต่างๆ ที่ครูใช้ในการดำเนิน กิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนได้เล่นหรือแข่งขันเพื่อความสนุกสนานและมีกติกา กำหนดเพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้

วัตถุประสงค์ที่สำคัญของเกม เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนหรือเกมประกอบการสอน ได้แก่ 1) เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา 2) เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจ 3) ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้การให้อภัย 4) เพื่อส่งเสริม พัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย 5) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลาย อารมณ์เครียด 6) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ 7) เพื่อเร้า ความสนใจของนักเรียน และ 8) เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่นเกม แล้วเชื่อมโยงกับบทเรียน เพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของเกมมีหลายประการที่สำคัญ ดังนี้ 1) เร้าความสนใจ และช่วยให้ นักเรียน ฝึกทักษะการคิด 2) ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียน ได้ 3) เป็น การฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น 4) ทำให้นักเรียนมีเจตคติ ที่ดีในการ เรียน 5) ชี้ให้เห็นพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียนแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม ซึ่ง จะช่วยให้ครู ได้วิเคราะห์และปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่ต้องการ 6) ช่วยฝึก คุณธรรมให้แก่ เด็ก เช่น ฝึกความอดทน ความสามัคคี และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา 7) ใช้เป็นกิจกรรม ชื่นนำเข้าสู่

บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน 8) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้าน อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และ 9) ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกตและจดจำ

เกมมีหลายประเภทหรือหลายรูปแบบ อาจแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้เป็น 2 ประเภท คือ เกมการเล่นและเกมการศึกษา เกมการเล่นมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน แต่เกมการศึกษานั้น นอกจากมีความสนุกสนานแล้ว ต้องเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

หลักการสำคัญในการเลือกเกมประกอบการสอน ได้ดังนี้ 1) ควรเลือกเกมที่เหมาะ กับสภาพชั้นเรียน จำนวนนักเรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) คำนึงถึงความสนใจ และความสามารถของนักเรียน 3) คำนึงถึง ความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด 4) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนในการเลือกเกม ในการเล่น 5) ในกรณีที่ชั้นเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีม 6) คำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และ ความเหมาะสมกับบทเรียน 7) หากเปิดโอกาสให้เด็กเลือกเกมบ่อยๆ ทำให้ไม่ค่อยมีโอกาสดู เล่นเกมใหม่ๆ ครูควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก 8) เกมจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้อย ความสนใจให้แก่ผู้เล่น แต่ก็ไม่ควรซับซ้อนมากเกินไปจนต้องใช้เวลาเล่นนาน 9) เกมจะต้องง่าย ต่อการควบคุม และ 10) ให้นักเรียนคิดหรือเลือกเกมเอง เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของ นักเรียนแต่ละคน

ขั้นตอนของการใช้เกมประกอบการสอน มีดังนี้ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นเร้า ความสนใจให้นักเรียนสนใจบทเรียน และมีความพร้อมในการเรียน 2) ชี้นำดำเนินกิจกรรม ครูอธิบายวิธีการเล่น หรือกฎเกณฑ์ต่างๆ ให้เด็กเข้าใจ ทดลองเล่นก่อนจะดำเนินการเล่นจริง 3) ชี้นำประเมินผล นำผลจากเล่นเกมมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าการใช้เกมประกอบการสอน ได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายเพียงใด และ 4) ชี้นำสรุป ชี้นำให้นักเรียนเห็นส่วนเสียของตน ย้ำความเข้าใจ เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง

เทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน ที่สำคัญ มีดังนี้ 1) ในการเล่นเกมนั้น ครูควรเน้นการให้นักเรียนได้คิดอย่างอิสระ มีการแสดงออกทั้งด้านร่างกายและความรู้สึก ควรยกย่องและชมเชยนักเรียนที่มีความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ 2) ครูควรรู้จักวิธีการจัดการชั้นเรียนโดยไม่ให้รบกวนห้องเรียนอื่นๆ 3) ต้องเป็นเกมที่ส่งผลให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และเป็นเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน 4) ครูไม่จำเป็นต้องจัดกลุ่มผู้เล่นใหม่ทุกครั้งในการเล่น การให้เด็กอยู่ประจำกลุ่มก็ทำให้ครูเห็นพฤติกรรมเด็กหลายอย่าง 5) แต่ละกลุ่มควรมีเครื่องหมาย สี หรือสัญลักษณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ชัดเจน 6) ถ้าเป็นเกม การเล่นใหม่ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน 7) ครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์ หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดู อย่างแจ่มแจ้ง

- 8) กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน 9) ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา  
 10) ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบั้ง หรือส่งเสริม ให้นักเรียน  
 ลองคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนและการสอนเองบ้าง และ 11) ครูควรประเมินผลการใช้  
 เกมแต่ละเกม เพื่อการแก้ไขปรับปรุงให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

## แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมในการสอน ภาษาอังกฤษ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นทักษะการสื่อสารและใช้เกมเข้าช่วยนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน กรมวิชาการ (2546) กล่าวว่ากิจกรรมที่เน้นทักษะการสื่อสารเปรียบเสมือน “หัวใจ” ของการเรียนภาษา เพราะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางภาษาเพื่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมั่นใจ การใช้เกมเข้ามาประกอบจะยิ่งส่งเสริมบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลายและน่าสนใจ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน มีการกำหนดกติกาให้ผู้เรียนได้แข่งขันหรือร่วมมือกันตามเงื่อนไขของเกม ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลินและจดจำบทเรียนได้ง่าย งานวิจัยหลายชิ้นชี้ว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมช่วยลดความวิตกกังวลของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าใช้ภาษามากขึ้น โดยการสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองนี้สอดคล้องกับแนวคิด Affective Filter ของ (Krashen, 1982) ที่กล่าวว่า การลดความเครียดและความกังวลจะช่วยให้การเรียนภาษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เรียนที่รู้สึกผ่อนคลายจะพร้อมรับข้อมูลภาษาใหม่ ๆ และกล้าโต้ตอบมากกว่าเดิม ดังนั้น การใช้เกมร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารจึงช่วยทั้งดึงจุดความสนใจผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และช่วยลดปัญหาความกลัวการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

## ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

### ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์ จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้ มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ปัญญา คำสุวรรณ (2540, หน้า 31) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสำเร็จ ความสมหวัง ในด้านการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และ ทักษะทางด้านวิชาภาษาอังกฤษของแต่ละบุคคลที่ประเมินได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2538, หน้า 19) กล่าวว่า แบบทดสอบที่มุ่งทดสอบการเรียนรู้ ทักษะ และสมรรถด้านต่าง ๆ หลังจากได้รับการเรียนรู้ และนักเรียนมีความรู้มากขึ้นเพียงใดมีพฤติกรรม เปลี่ยนไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรวิชานั้นเพียงใด

ภพ เลหาไพบูรณ์ (2542, หน้า 295) กล่าวว่า หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึง ความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด จากที่ไม่เคยกระทำหรือกระทำได้น้อยลงก่อนที่จะได้ เรียนรู้ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดได้

ทางที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความสามารถที่ผู้เรียนได้รับหลังจากการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากคะแนนสอบ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือได้จากการสังเกตพฤติกรรมและความสำเร็จด้านอื่น ๆ

#### **พฤติกรรมที่ต้องการทำการวัดประเมินผู้เรียน**

ด้านความรู้ความจำ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วเกี่ยวกับ ข้อเท็จจริง ศัพท์นิยาม มโนทัศน์ ข้อตกลง การจัดประเภท เทคนิควิธีการ หลักการ กฎ ทฤษฎี และ แนวคิดที่สำคัญทางด้าน วิทยาศาสตร์ นักเรียนที่มีความสามารถในด้านนี้ จะแสดงออกโดยสามารถ ให้คำจำกัดความหรือนิยาม เถา เหตุการณ์ จดบันทึก เรียกชื่อ อ่านสัญลักษณ์ และระลึกข้อสรุปได้ การวัดพฤติกรรมด้านความรู้ความจำลักษณะ ของข้อสอบจะถามเกี่ยวกับความรู้ความจำไม่เกินร้อย ละยี่สิบของข้อสอบทั้งหมด

ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการอธิบาย การแปลความ การตีความสร้าง ข้อสรุป ขยาย ความ นักเรียนมีความสามารถในด้านนี้จะแสดงออกโดยสามารถเปรียบเทียบแสดง ความสัมพันธ์ การอธิบายชี้แนะ การจำแนกเข้าหมวดหมู่ ยกตัวอย่าง ให้เหตุผล จับใจความเขียน ภาพประกอบ ตัดสินเลือก แสดงความเห็น อ่าน กราฟแผนภูมิและแผนภาพได้ พฤติกรรมความ เข้าใจ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ

1. ความสามารถอธิบายความเข้าใจต่างๆได้ด้วยตนเอง
2. ความสามารถจำแนกหรือระบุความรู้ได้เมื่อปรากฏในรูป สถานการณ์ใหม่
3. ความสามารถแปลความรู้จากสัญลักษณ์หนึ่งไปสู่อีกสัญลักษณ์ หนึ่ง

ด้านการนำไปใช้ เป็นการวัดความสามารถด้านการนำเอาความรู้ความเข้าใจ มาประยุกต์ใช้ หรือแก้ปัญหาในเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ใหม่ได้อย่างเหมาะสม การเขียนคำถามในระดับนี้อาจ

เขียนคำถามความ สอดคล้องระหว่างวิชาและการปฏิบัติ ถามให้อธิบาย หลักวิชา ถามให้แก้ปัญหา  
ถามเหตุผลของภาคปฏิบัติ

ด้านการวิเคราะห์ เป็นการวัดความสามารถในการแยกแยะหรือแจกแจง รายละเอียดของ  
เรื่องราว ความคิด การปฏิบัติออกเป็นระดับย่อย ๆ โดยอาศัยหลักการหรือกฎเกณฑ์ต่างๆ  
เพื่อค้นพบข้อเท็จจริงและ คุณสมบัติบางประการ คำถามระดับการวิเคราะห์ แบ่งออก 3 ประเภท คือ  
การวิเคราะห์ความสำคัญ การวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์หลักการ

ด้านการสังเคราะห์ เป็นการวัดความสามารถในการรวบรวมและผสมผสานในด้าน  
รายละเอียดหรือ เรื่องราวปลีกย่อย ของข้อมูลสร้างเป็นสิ่งที่แตกต่างจากเดิม ความสามารถ  
ดังกล่าวเป็นพื้นฐานของความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ คำถามระดับนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่  
การสังเคราะห์ข้อความ การสังเคราะห์แผนงาน การสังเคราะห์ความสัมพันธ์

ด้านการวัดและประเมินค่า เป็นการวัดความสามารถในการสรุปค่าหรือตีราคา  
เกี่ยวกับเรื่องราว ความคิด พฤติกรรมว่าดี-เลว เหมาะสม-ไม่เหมาะสม เพื่อหาจุดประสงค์บาง  
ประการมาอ้าง โดยใช้เกณฑ์ภายในและ การประเมินโดยใช้เกณฑ์ภายนอก

#### **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ**

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, หน้า 96) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
หมายถึงแบบทดสอบที่ใช้ วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้  
มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2544, หน้า 193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
หมายถึงชุดคำถามที่มุ่งวัด พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้าน  
สมองด้านต่างๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้ว มากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, หน้า 59) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
หมายถึงแบบทดสอบหรือ ชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรม  
การเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่าน  
จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเภทที่ครูสร้างมีหลายแบบ แต่ที่นิยมใช้มี 6  
แบบดังนี้

1. ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or essay test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถาม  
แล้วให้ นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และเขียนข้อคิดเห็นของแต่ละคน

2. ข้อสอบแบบกาถูก-ผิด (True-false test) คือข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือกแต่ตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกัน-ต่างกัน เป็นต้น

3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยค หรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ตอบเติมคำหรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ นั้น เพื่อให้มีใจความสมบูรณ์และถูกต้อง

4. ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ (Short answer test) เป็นข้อสอบที่คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้นๆเขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ (ข้อสอบเติมคำเป็นประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์) แล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ไม่ใช่เป็นการบรรยาย แบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยก ออกจากกันเป็น 2 คแล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่าแต่ละข้อความในชุดหนึ่งจะคู่กับคำหรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่งซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างไรอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice test) คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนั้นจะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็น คำตอบถูกและตัวเลือกลวง ปกติจะมีคำถามที่กำหนดให้พิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเลือก เดียวจากตัวเลือกอื่น ๆ และคำถามแบบเลือกตอบที่ดีนิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน

ดังนั้นในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นวิธีการวัดประเมินผล การเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ซึ่งมีการสร้างแบบทดสอบหลากหลายได้แก่ ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง ข้อสอบแบบกาถูกกาผิด ข้อสอบแบบเติมคำ ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ ข้อสอบแบบจับคู่ และข้อสอบแบบเลือกตอบ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่สามารถวัดพฤติกรรมทั้ง 6 ด้านได้แก่ ด้านความรู้ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์และด้านการ ประเมินค่า

#### **ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี**

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี (สิริพร ทิพย์คง, 2545, หน้า 195 และ พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2545, หน้า 135 – 161)

1. ความเที่ยงตรง เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปวัดในสิ่งที่เราต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรง ตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2. ความเชื่อมั่น แบบทดสอบที่มีความเชื่อมั่น คือ สามารถวัดได้คงที่ไม่่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ถ้านำ แบบทดสอบไปวัดกับนักเรียนคนเดิมคะแนนจากการสอบทั้งสองครั้งควรมีความสัมพันธ์กันดี เมื่อสอบได้คะแนนสูง ในครั้งแรกก็ควรได้คะแนนสูงในการสอบครั้งที่สอง

3. ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้องตามหลักวิชา และ เข้าใจตรงกัน เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

4. การถามลึก หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำ โดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครู สอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ความจำได้แก่ ความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การ สังเคราะห์และการประเมินค่า

5. ความยากง่ายพอเหมาะ หมายถึง ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าคุณสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือตอบ ถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มี ความหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมด ก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมี ความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากเกินไป ไม่ง่ายเกินไป

6. อำนาจจำแนก หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อนโดยสามารถจำแนก นักเรียนออกเป็นประเภทๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียดตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7. ความยุติธรรม คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบในการเดา ได้ถูกต้องและไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าว ๆ ตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความเป็น ปรนัย ถามลึก มีความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม

### **การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกระทำได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การทดสอบแบบอิงกลุ่มหรือการวัดแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบที่เกิดจากแนว ความเชื่อในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล การทดสอบแบบนี้ยึดคนส่วนใหญ่เป็นหลักในการ เปรียบเทียบ โดยพิจารณาคะแนนผลการสอบของบุคคล เทียบกับบุคคลอื่น ๆ ในกลุ่มคะแนน จะมี ความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของบุคคลอื่นที่สอบข้อฉบับเดียวกัน จุดมุ่งหมาย ของการทดสอบแบบนี้จะกระจายกระจายทั้งสองกลุ่มไปตามความสามารถ

2. การทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรือการวัดแบบอิงเกณฑ์ เกิดจากแนวความคิดในเรื่อง การเรียนเพื่อรอบรู้ โดยยึดหลักการในการเรียนการสอนจะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทั้งหมดหรือ เกือบทั้งหมดประสบความสำเร็จในการเรียน แม้ผู้เรียนจะมีลักษณะแตกต่างกันก็ตามแต่ทุกคน ได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาไปถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาแตกต่างกันใน แต่ละบุคคล (อารมณฺ์ เพชรชื่น, 2527, หน้า 40-41)

## เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

### ความหมาย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายเจตคติว่า “ท่าทีหรือความรู้สึก ของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง.” และภาษาอังกฤษใช้คำว่า attitude

สงวนศรี วิรัชชัย (2527) ให้ความหมายเจตคติว่าเป็นสภาพความคิด ความเข้าใจและความรู้สึก เชิงประเมินที่มีต่อสิ่งต่างๆ อาจเป็น วัตถุ สถานการณ์ ความคิด ผู้คน เป็นต้น ซึ่งทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของเจตคติที่มีเจตคติของผู้เรียนส่งผลต่อการเรียนรู้ เช่นเดียวกับการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เจตคติสามารถ เป็นแรงผลักดันต่อความปรารถนาของผู้เรียนที่จะเรียนรู้ภาษา ฝึกฝนจนเกิดความเชี่ยวชาญในภาษาที่เรียน ได้

Olenka Bilash Bio (2009) มีความเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติของผู้เรียนภาษาสามารถจำแนกได้ ดังนี้ (1) เจตคติต่อภาษาต่างประเทศเป้าหมายที่เรียน (2) เจตคติต่อเจ้าของภาษา (3) เจตคติต่อ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา (4) คุณค่าทางสังคมของการเรียนรู้ภาษาเป้าหมาย (5) การใช้ภาษาเป้าหมาย นั้น และ (6) ความสัมพันธ์ของผู้เรียนเกี่ยวข้องกับในฐานะสมาชิกของวัฒนธรรมนั้นๆ ประเด็นต่างๆ เหล่านี้ จะมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบต่อเจตคติของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษานั้นๆ

Bandar M. S. Al-Sobhi (2017) กล่าวว่าผู้เรียนที่มีเจตคติหรือทัศนคติในเชิงบวกและมีแรงจูงใจ ในระดับสูง จะประสบความสำเร็จในการพัฒนาตนเองด้านการเรียนภาษาที่สอง และเมื่อประสบความสำเร็จซ้ำอีกก็จะสร้างเจตคติเชิงบวกกับการเรียนรู้ภาษามากยิ่งขึ้น ในทางกลับกันถ้าผู้เรียนมี ประสบการณ์การเรียนไม่ดี มีความเครียดซับซ้อนใจ ก็จะสร้างเจตคติเชิงลบกับการเรียนภาษา ดังนั้นการ เปลี่ยนเจตคติเชิงลบของผู้เรียนที่มีต่อภาษาที่สองให้กลายเป็นเจตคติเชิงบวก

Olenka Bilash Bio (2009) กล่าวว่าเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การมีเจตคติที่ดี ต่อภาษาและวัฒนธรรมและการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ เจตคติเชิงบวกอาจกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของภาษาซึ่งจะเพิ่มปริมาณ ทักษะและข้อมูลที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไป เจตคติเชิงบวกมักทำให้ผู้เรียน ใช้กลยุทธ์

การเรียนรู้ที่หลากหลายซึ่ง สามารถช่วยพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ภาษา เจตคติเชิงบวกนำมาซึ่ง ความพยายามโดยรวมที่มากขึ้นใน ส่วนของผู้เรียนภาษาและมักจะส่งผลให้ประสบความสำเร็จมากขึ้นในแง่ของความสามารถทางภาษาใน ภาพรวมและความสามารถในการใช้ภาษาเฉพาะทาง เช่น การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เจตคติ เชิงบวกยังช่วยให้ผู้เรียนรักษาทักษะทางภาษาหลังจาก การสอนในชั้นเรียนสิ้นสุดลงได้

Olenka Biash Bio (2009) ยังมีความคิดเห็นว่าคุณสอนสามารถช่วยผู้เรียนพัฒนาและรักษา เจต คติเชิงบวกในห้องเรียนภาษาได้ เนื่องจากเจตคติเป็นสิ่งสำคัญมากในการเรียนรู้ภาษา ดังนั้น กิจกรรม การเรียนการสอนและสื่อการเรียน ควรมีความตื่นตัวกระตุ้นและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้ ผู้สอนควรให้ความสนใจเป็นพิเศษกับเจตคติที่ผู้เรียนนำมาสู่การเรียนรู้ภาษาที่สอง และ ผู้สอนเองอาจต้อง เปลี่ยนเจตคติหรือมุมมองเชิงลบต่อวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมาย ผู้คนเจ้าของ ภาษาและกระบวนการ เรียนรู้ภาษา

Munby (1983, pp. 141) กล่าวว่า เจตคติเชิงวิทยาศาสตร์ หมายถึง การแสดงออกทางด้าน จิตใจที่เกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ซึ่งแสดงออกให้เห็นถึงกระบวนการใช้ สติปัญญาหรือความคิดของนักวิทยาศาสตร์ในขณะปฏิบัติงาน

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกและท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ส่งผลให้มีพฤติกรรม ตอบสนองในลักษณะที่สอดคล้องกับความรู้สึกหรือท่าทีนั้น (สงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2529)

ไพฑูริย์ สุขศรีงาม (2559) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง แนวโน้มการตอบสนองของบุคคล หรือความพร้อมของบุคคลในการตอบสนอง เจตคติมิได้มีหน้าที่กำหนดชนิดการกระทำแต่ทำ หน้าที่ให้กลุ่มหรือชนิดของการกระทำอย่างหนึ่งมีโอกาสเกิดขึ้นมากหรือน้อย

Thurstone (1964) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง ตัวแปรทางจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่ไม่อาจสังเกต ได้โดยง่าย แต่เป็นความโน้มเอียงภายใน แสดงออกให้เห็นได้จากพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เจต คติยังเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกและความเชื่อใน สิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สรุปได้ว่าเจตคติของผู้เรียนภาษาอังกฤษมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบต่อการเรียนรู้ ภาษา ในที่นี้จะพิจารณาเจตคติในบริบทการเรียนการสอนในชั้นเรียนปัจจุบัน คือเจตคติที่มีต่อตัว ภาษาอังกฤษ เจตคติต่อเจ้าของภาษาหรือคนที่ใช้ภาษานี้ เจตคติต่อวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คุณค่าทางสังคมของ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษ และความสัมพันธ์ของ ผู้เรียนต่อภาษานั้นๆ เจตคติ เป็นสิ่งสำคัญมากในการเรียนรู้ภาษา ครูผู้สอนจึงควรให้ความสนใจกับ เจตคติของผู้เรียน โดยการบูรณา การวิธีการเรียนการสอน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจน สื่อการเรียนให้น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการ เรียนรู้ภาษาเป็นต้น

### องค์ประกอบของเจตคติ

อริสตรา จรุงธรรม (2559) อธิบายว่าองค์ประกอบเจตคติมี 3 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive Component) คือ ความรู้ความคิดของบุคคลที่จะพิจารณากระทำตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) คือสภาพอารมณ์ซึ่งเป็นผลจากความคิด ถ้าบุคคลมีความคิดในทางที่ดี หรือไม่ดีต่อสิ่งใด บุคคลนั้นจะรู้สึกยอมรับหรือปฏิเสธต่อสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบด้านการปฏิบัติ (Behavioral Component) คือความรู้สึกโน้มน้าวใจที่จะปฏิบัติซึ่งจะอยู่ในรูปของการยอมรับหรือปฏิเสธต่อสิ่งต่างๆ

ศุภวัฒน์ ปภัสสรกาญจน์ (2553, หน้า 153) มีความเห็นว่าโดยทั่วไป เจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้นๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความ และรวมเป็นความเชื่อหรือ ช่วยในการประเมินค่าสิ่งเร้านั้นๆ

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า ต่างเป็นผลต่อเนื่องมาจากที่บุคคลประเมิน ค่าสิ่งเร้านั้น แล้วพบว่าพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว องค์ประกอบทั้งสองอย่างมีความสัมพันธ์กัน เจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมาก แต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์น้อย

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioural Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความ พร้อม หรือความ โน้มน้าวใจที่บุคคลประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่

จากความหมายขององค์ประกอบเจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จะประกอบด้วยทั้งสามองค์ประกอบ แต่จะมีปริมาณมากน้อย แตกต่างกันไป บุคคลมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณี ในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่

### ลักษณะของเจตคติ

ปรเมศร์ กลิ่นหอม (2552, หน้า 22-25) กล่าวถึงลักษณะของเจตคติดังนี้

1. เจตคติไม่ใช่พฤติกรรมแต่เป็นสภาวะของจิตใจซึ่งเป็นแนวโน้มของการแสดงพฤติกรรมว่าจะ เป็นเชิงบวก หรือเชิงลบ
  2. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ เมื่อบุคคลเรียนรู้ว่าสิ่งใดทำให้เกิด ความพึงพอใจ เกิดผลดี ก็จะเกิดเจตคติเชิงบวก หากเป็น ไปในทางตรงข้ามมักจะเกิดเจตคติเชิงลบต่อสิ่งนั้น
  3. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ ความรู้สึกที่รุนแรง หรือที่สะสมมาเป็นเวลานาน หรือ ประสบการณ์ ที่ทำให้เกิดความคิด ความรู้สึกที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดเจตคติได้ เร็ว และมั่นคง
  4. เจตคติเป็นสิ่งที่ซับซ้อน คนแต่ละคนจะมีเจตคติต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับภูมิหลังของผู้คน ซึ่งประกอบด้วยประสบการณ์ การรับรู้ และการเรียนรู้ของแต่ละคนต่อสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น
  5. เจตคติสามารถใช้ในการคาดคะเนพฤติกรรมของบุคคลโดยทั่วไปได้ เพราะโดยทั่วไป คนที่มีเจตคติดีต่อสิ่งใด ก็จะแสดงพฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งนั้น เช่น ผู้มีเจตคติดีต่อกีฬา ก็จะแสดงพฤติกรรมที่ดีในเรื่องที่เกี่ยวกับกีฬา
  6. เจตคติจะมีความคงทน และแน่นอนพอสมควร แต่เจตคติก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถ้ามีการ วางเงื่อนไข หรือจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมและดำเนินการอย่างต่อเนื่องกัน
- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ**
- ปรเมษฐ์ กลิ่นหอม (2552) ยังกล่าวถึงปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ควร คำนึงถึงดังนี้
1. ผู้เชี่ยวชาญ จะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคล มากกว่าผู้ไม่เชี่ยวชาญ เพราะ บุคคลทั่วไปย่อมจะศรัทธา และให้ความเชื่อถือในผู้เชี่ยวชาญมากกว่าอยู่แล้ว
  2. ข้อมูลข่าวสารที่เป็นกลาง จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคลมากกว่าข้อมูล ข่าวสารที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่ามีเจตนาที่ให้ผู้รับคล้อยตาม และบ่อยครั้งที่ข้อมูลข่าวสาร ประเภทหลังนี้ได้รับการต่อต้านแทนที่จะได้รับการคล้อยตาม
  3. แหล่งข้อมูลที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก อยู่ในความสนใจ และได้รับความนิยมนิยมชมชอบ มี อิทธิพลต่อ การเปลี่ยนแปลงเจตคติ มากกว่าแหล่งข้อมูล ที่ธรรมดาทั่วไป
  4. บุคคลที่มีอัตมโนทัศน์ (self-concept) ต่ำ จะถูกชักจูงให้เปลี่ยนแปลงเจตคติได้ง่ายกว่า บุคคลที่มีอัตมโนทัศน์สูง

5. บุคคลที่รู้ข้อมูลด้านเดียว การสื่อสารที่ให้ข้อมูลข่าวสารทั้ง 2 ด้าน คือทั้งด้านดีและด้านไม่ดีจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ดีกว่า ส่วนบุคคลที่รู้ข้อมูลทั้ง 2 ด้าน การสื่อสารที่ให้ข้อมูลด้านเดียวจะให้ผลในการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ดีกว่า

6. วิธีการสื่อสารด้วยการพูดที่คล่อง ชัดเจน และเป็นธรรมชาติจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ มากกว่าการพูดซ้ำ ๆ และไม่ต่อเนื่อง เพราะการพูด แสดงถึงการมีความสามารถ และความน่าเชื่อถือ

โดยสรุปคือการเปลี่ยนแปลงเจตคติสามารถเกิดขึ้นได้จากแหล่งที่มาของข่าวสารข้อมูล เนื้อหาของข้อมูลวิธีการสื่อสาร และกลุ่มหรือบุคคลเป้าหมายที่จะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

### เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

เจตคติของผู้เรียนส่งผลต่อการเรียนรู้ เช่นเดียวกับการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เจตคติสามารถ เป็นแรงผลักดันต่อความปรารถนาของผู้เรียนที่จะเรียนรู้ภาษา ฝึกฝนจนเกิดความเชี่ยวชาญในภาษาที่เรียน ได้ Olenka Bilash Bio (2009) มีความเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติของผู้เรียนภาษาสามารถจำแนกได้ ดังนี้ (1) เจตคติต่อภาษาต่างประเทศเป้าหมายที่เรียน (2) เจตคติต่อเจ้าของภาษา (3) เจตคติต่อ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา (4) คุณค่าทางสังคมของการเรียนรู้ภาษาเป้าหมาย (5) การใช้ภาษาเป้าหมาย นั้น และ (6) ความสัมพันธ์ของผู้เรียนเกี่ยวข้อง ในฐานะสมาชิกของวัฒนธรรมนั้นๆ ประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ จะมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบต่อเจตคติของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษานั้นๆ ได้

Erika-Maria TODOR Zsuzsanna DÉGI (2016)กล่าวว่าเจตคติของผู้เรียนภาษาที่มีต่อภาษา และเจ้าของภาษามีอิทธิพลอย่างมากต่อกระบวนการเรียนรู้ภาษาและผลการเรียนรู้ มีการวิจัยที่ศึกษา เกี่ยวกับเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาแสดงให้เห็นว่าเจตคติและแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กันอย่าง เหนียวแน่น เจตคติเชิงบวกต่อภาษาและเจ้าของภาษาสามารถนำไปสู่แรงจูงใจที่เพิ่มขึ้นซึ่งส่งผลให้เกิด ความสำเร็จในการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษา เจตคติของผู้เรียนนั้นพิจารณาจาก ประสบการณ์การใช้ภาษาของเขา จากปัจจัยทางอารมณ์ และความรู้ความเข้าใจ และการใช้ภาษาเพื่อการ สื่อสารที่เฉพาะเจาะจง เป้าประสงค์

Bandar M. S. Al-Sobhi (2017)กล่าวว่าผู้เรียนที่มีเจตคติหรือทัศนคติในเชิงบวกและมีแรงจูงใจในระดับสูงจะประสบความสำเร็จในการพัฒนาตนเองด้านการเรียนภาษาที่สอง และเมื่อประสบความสำเร็จซ้ำอีกก็จะสร้างเจตคติเชิงบวกกับการเรียนรู้ภาษามากยิ่งขึ้น ในทางกลับกันถ้า

ผู้เรียนมี ประสบการณ์การเรียนรู้ไม่ดี มีความเครียดซับซ้อนใจ ก็จะสร้างเจตคติเชิงลบกับการเรียนภาษา ดังนั้นการ เปลี่ยนเจตคติเชิงลบของผู้เรียนที่มีต่อภาษาที่สองให้กลายเป็นเจตคติเชิงบวกจึงเป็นหนึ่งในบรรดาขั้นตอนที่จำเป็นที่สุดในการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผู้สอนควรคำนึงถึงเจตคติของผู้เรียนในระหว่างกระบวนการสอน ด้วย

สรุปได้ว่าเจตคติของผู้เรียนภาษาอังกฤษมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบต่อการเรียนรู้ภาษา ในที่นี้จะพิจารณาเจตคติในบริบทการเรียนการสอนในชั้นเรียนปัจจุบันคือเจตคติที่มีต่อตัวภาษาอังกฤษ เจตคติต่อเจ้าของภาษาหรือคนที่ใช้ภาษานี้ เจตคติต่อวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คุณค่าทางสังคมของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษ และความสัมพันธ์ของผู้เรียนต่อภาษานั้นๆ เจตคติเป็นสิ่งสำคัญมากในการเรียนรู้ภาษา ครูผู้สอนจึงควรให้ความสนใจกับเจตคติของผู้เรียน โดยการบูรณาการวิธีการเรียนการสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจนสื่อการเรียนให้น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ภาษาเป็นต้น

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศ

#### งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)

ปัทมา ชัยสกุล (2563, หน้า 2) ศึกษาวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 ด้วยทักษะ CLT สำหรับนักศึกษาครุศาสตรมหาวิทาลัยราชภัฏธนบุรี ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครูจำนวน 36 คน มีความสามารถด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ศึกษาที่มีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เยาวพร ศรีระษา และจิระพร ชะโน (2560) ศึกษาวิจัย เรื่อง การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะพูด ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าการศึกษาทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียน ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบชุดสื่อประสม ด้านไวยากรณ์/ความถูกต้อง ด้านการออกเสียง ด้านคำศัพท์ และ ด้านความคล่องแคล่ว พบว่า อยู่ในระดับดี เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประเมิน และผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ชไมพร ชาญวิจิต และคณิตา ดวงวิไล (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟัง การพูด และความมั่นใจ ในการใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ด้วยวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีความสามารถทางการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความสามารถทางพูดภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 78.88 มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.29$ ,  $S.D. = 0.07$ ) และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.30$ ,  $S.D. = 0.05$ )

เศรษฐพัส สุวรรณแสนทวี, สาน วิไล และสุขศิลป์ ประสงค์สุข (2559, หน้า 2) วิจัยเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังจากการจัดการเรียนการสอน พบว่าการพัฒนาการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน รวมถึง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างผลการเรียนรู้จะส่งผลทำให้เกิดการเรียนการสอนที่มีการตื่นตัวอยู่เสมอ การฝึก ปฏิบัติอย่างมีความหมายจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้ในชีวิตประจำวันและสามารถใช้ความรู้ และทักษะเป็นพื้นฐานในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษอย่างมีความหมายในระดับที่สูงขึ้นและเป็นการพัฒนา การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียนนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ CLTกับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ TPR มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมสมัย วัชรินทร์รัตน์ (2551) ได้พัฒนากิจกรรมทักษะภาษาเพื่อการ สื่อสารเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษานครราชสีมา เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 50 คน ได้มาโดยการ เลือกแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 14 แผน แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ จำนวน 4 ชุด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 50 ฉบับ ฉบับละ 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดลอง 14 ชั่วโมง สอน 14 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมงสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐาน โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples ผลปรากฏว่า กิจกรรมทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.33/84.07 ซึ่งเป็นตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ และนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมทักษะ ภาษาเพื่อการสื่อสาร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

วัชรภรณ์ หนูหล้า (2553, หน้า 2-5) วิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการใช้กิจกรรมภาระงานเพื่อการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหัวช้าง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 25 คน ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง รูปแบบการวิจัยคือ แบบกลุ่มเดวิสสอบก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการ เรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมภาระงานเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติที่ ระดับ .01 และนักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมภาระงานเพื่อ การสื่อสารอยู่ในระดับค่อนข้างดี

กฤษณา เมืองโคตร (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารซึ่งมี วัตถุประสงค์คือ เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนบ้านใหม่สามัคคี อำเภอสามเงา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาตาก เขต 1 จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่าได้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้น ประถมศึกษาปีที่4 สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนด้านการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้รูปแบบการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารได้คะแนนร้อยละ 76.00 ซึ่งสูง กว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 65 อังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านนาหม่อม อำเภอสร้างคอม ปีการศึกษา 2554 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.93/76.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลของ กิจกรรมการเรียนรู้การอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5982 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมี ความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 59.82 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

#### งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการใช้เกม

ปรวิศา นานุญจิตร (2558, หน้า 3-4) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ที่มี ต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจ ของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 21 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ศุภนิษฐา บุญศรี และรัชณี อี๋มอก (2563, หน้า 1-2) ได้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากคะแนนจากแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีคะแนน ต่ำกว่า 20 คะแนน จำนวน 10 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.22/88 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำมีคะแนนเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สุชาติ ทั้งศิริสิมา และสถาพร ชัน โด (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอ ดินแดง) อ.เมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 35 คน การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง แบบ One Shot Case study ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็น ร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ใน ระดับ มากที่สุด ( $X = 4.90$ )

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนรินทร์ (2563) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยประชากรได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้

เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $X = 3.65$ ,  $SD = 0.24$ )

สุทธิรักษ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาเกมสำหรับฝึกทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับกลาง และเพื่อศึกษาผลการใช้เกมสำหรับฝึกทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับกลาง ผลการศึกษาพบว่า 1. ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับกลาง โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2. ผลการใช้เกมสำหรับฝึกทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับกลางหลังจากการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ทั้ง 5 หมวดมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นจากระดับอ่อนเป็นระดับพอใช้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยดังนี้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสีคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับผลไม้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสัตว์คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับตัวเลข 3. พฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคลของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับปานกลางขณะเล่นเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยรวมอยู่ในระดับดีซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกมาอยู่ในระดับดีมาก คือ เด็กส่วนใหญ่สามารถเล่นเกมผ่านทุกหมวด

#### งานวิจัยต่างประเทศ

##### งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)

Abdullah (2011) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ และเจตคติของครูในตุรกี โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเจตคติของครูที่มีต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยวิธีการสอนด้วยกิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม ความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว การแก้ไขข้อผิดพลาด รวมถึงบทบาทของครู กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้สอนภาษาอังกฤษในประเทศตุรกีจำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามปลายเปิดแบบสังเกต พฤติกรรมแบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นการทดลองเชิงคุณภาพ ผลปรากฏว่าครูทั้งสองคนให้ความคิดเห็นว่าขนาดของชั้นเรียนการสอนไวยากรณ์แบบเดิม ๆ เวลาที่เตรียมสื่อการสอนนั้นมีผลต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

Alaba (2014) ได้เปรียบเทียบการสอน โดยใช้คลิกเกอร์และการสอน แบบบรรยาย เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนจำนวน 90 คน จาก 3 โรงเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างความสามารถในการสื่อสาร ก่อนการทดสอบและคะแนน หลังการทดสอบของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม นอกจากนี้มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระหว่าง คะแนน

ก่อนสอบและหลังสอบของความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนบนพื้นฐานของกลวิธีในการสอน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่มีประสิทธิภาพในขณะที่เพศไม่ได้ช่วยเหลือนักเรียนในการใช้ความสามารถในการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน

Ming (2011) ได้สนับสนุนเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสารของภาษาที่สอง การศึกษาที่มุ่งเป้าคือการตรวจสอบทัศนคติของครูชาวไต้หวันที่วิทยาลัยที่มีต่อ CLT และเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังทัศนคติของครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ CLT กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มจำนวน 55 คน จากผลจากการศึกษาปรากฏว่า ครูมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมของ CLT นอกจากนี้ครูชาวไต้หวันเชื่อว่า CLT สามารถทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพและมีความหมาย

#### งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการใช้เกม

Kip Glazer (2015, pp. 4) ได้ทำการศึกษาการเกมจำลองบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาการวรรณกรรมภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา K-12 literature education พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาการวรรณกรรมหลังจากการใช้เกมจำลองบทบาทสมมติในชั้นเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาการวรรณกรรมภาษาอังกฤษสูงขึ้น

Dickerson Dolores Powley (1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Game) และเกมที่ใช้สติปัญญา หรือ เกมเฉื่อย (Passive Game) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมเบีย จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าหญิง หรือชาย

Lewis (1976) นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรเดอริก (Frederick) จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติรวมกัน กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่าวิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter, 1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกม การศึกษากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 4 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียนภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการ ทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียน จากการสอนตามตำรา



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 และ 3) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้วิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแก่ง“วิทย์สถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 160 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแก่ง“วิทย์สถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากการจับฉลากเลือกห้องเรียน

### แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ จะเป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) ซึ่งผู้วิจัย ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังการทดลอง (One-shot case study design) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตนะ และองอาจ นัยพัฒน์, 2551, หน้า 38)

I	X	Y <sub>2</sub>
---	---	----------------

### สัญลักษณ์ที่ใช้:

- X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
- I แทน กลุ่มทดลอง
- Y<sub>2</sub> แทน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อการเรียนรู้

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยวัดด้านการสื่อสาร และการเชื่อมโยงทาง ภาษา โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ
3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีลักษณะเป็นลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลสำหรับการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

#### 1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตร ประกอบไปด้วย

- 1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร
- 3) คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 4) หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

#### 1.3 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามที่ได้จากการศึกษาเอกสารหลักสูตร ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเทคนิคการใช้เกม คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน มาเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้

#### 1.4 การตรวจสอบคุณภาพของชุดแผนการจัดการเรียนรู้

1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลประเมินผล

2) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

วิทยานิพนธ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้อง โดยใช้วิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ ลิเคิอร์ท (Likert's Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด พบว่า มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.74,  $SD$  = 0.40)

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้เหมาะสม

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแก่ง“วิทยสถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

## 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ แบบอิงเกณฑ์ จากตำราเกี่ยวกับการวัดผลและการเขียนข้อสอบ

2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) จำนวน 40 ข้อ เพื่อเลือกใช้ 30 ข้อ โดยให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละแผน

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม คุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พิจารณาความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ IOC (Item objective congruence) (ล้วน สายยศ และอังคณา ลายยศ, 2538, หน้า 248)

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 – 1.00 คัดเลือกมาใช้ได้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC น้อยกว่า .5 ควรพิจารณาว่าให้ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

พบว่า มีความเหมาะสมในระดับใช้ได้

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแก่ง“วิทยสถาวร” ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยแล้ว จากนั้นนำแบบทดสอบมาตรวจคำตอบโดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบถูก และให้คะแนน 0 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด

2.7 นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มี มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนก (B-Index) ตั้งแต่ 0.40 – 0.80

2.8 นำแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย และ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์และครอบคลุมเนื้อหาจำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรไบโนเมียล (Binomial formula) ของโลเวตต์ (Lovett) มีค่าความความเชื่อมั่นแบบโลเวตต์เท่ากับ 0.96

2.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษฉบับสมบูรณ์ แล้วจึงนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน

### 3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จากตำราที่เกี่ยวกับการวัดเจตคติจากผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ

3.2 สร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจแต่ละช่วงคะแนนและความหมายดังนี้ (ซีรคักดิ์ อุ๋นอารมย์เลิศ, 2549, หน้า 45-46)

ระดับ	1	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด
ระดับ	2	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ระดับ	3	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 4	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ระดับ 5	หมายถึง	พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.3 การแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ของคะแนนเจตคติแต่ละข้อคำถาม เทียบเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 162) เป็นดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) เพื่อตรวจสอบ ภาษาที่ใช้และการประเมินที่ถูกต้อง

3.5 นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่า IOC โดยเลือกข้อที่มีดัชนีความ สอดคล้องตั้งแต่ 0.60 - 1.00

3.6 นำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของ ผู้เชี่ยวชาญให้เหมาะสม แล้วนำไปทดสอบ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่างเพื่อให้แบบวัดความพึงพอใจมีความเหมาะสมด้านเนื้อหา และการใช้ภาษา ก่อน นำไปใช้จริง โดยแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84

3.7 นำแบบวัดเจตคติที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” จำนวน 40 คน ซึ่งแจ้งกระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมก่อนเริ่มการทดลอง
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 12 ชั่วโมง
3. ทำการทดสอบหลังบทเรียน โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวัน เทียบเกณฑ์ร้อยละ 60

4. วัดเจตคติการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

5. เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. นำคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ตามตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม แล้วหาค่าร้อยละ แล้วเปรียบเทียบเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้คือร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

2. วิเคราะห์ระดับประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการแปลผลวิเคราะห์โดยภาพรวม ใช้โปรแกรม Excel สำเร็จรูปในการคำนวณ เปรียบเทียบเกณฑ์การแปลความหมายของระดับเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ  $P$  แทน ร้อยละ

$f$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$N$  แทน คะแนนเต็ม

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนการทดลอง (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

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

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง

$N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

### 1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\text{สูตร } SD = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{N-1}}$$

เมื่อ SD แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$x$  แทน คะแนนแต่ละตัว

$\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง

$\sum(x-\bar{x})^2$  แทน ผลรวมของค่าเบี่ยงเบนของคะแนนแต่ละตัวจาก

ค่าเฉลี่ย

$N$  แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

## 2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ

### 2.1 IOC (Index of Consistency) ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

$N$  แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

### 2.2 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรไบโนเมียล (Binomial Formula)

ของโลเวตต์ (Lovett) ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543)

$$\text{สูตร } r_{cc} = 1 - \frac{K \sum x_i - \sum x_i^2}{\{(K-1) \sum (x_i - c)^2\}}$$

เมื่อให้

$r_{cc}$  คือ ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์

$K$  คือ จำนวนข้อสอบ

$\sum x_i$  คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x_i^2$  คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$x_i$  คือ คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

$c$  คือ คะแนนเกณฑ์ขั้นต่ำของแบบทดสอบอิงเกณฑ์

2.3 คำนวณหาค่าความยากง่าย (Difficulty :  $P$ ) (เวชฤทธิ์ อังกะภัทรขจร และดวงตะวัน งามแสง และพรรณทิพา พรหมรักษ์, 2558)

$$\text{สูตร } p = \frac{R_h + R_l}{n_h + n_l}$$

เมื่อ

$p$  แทน ค่าความยากง่ายของข้อสอบแต่ละข้อ

$R_h$  แทน จำนวนผู้เรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง

$R_l$  แทน จำนวนผู้เรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

$n_h$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มสูง

$n_l$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มต่ำ

2.4 การหาค่าอำนาจการจำแนก ดัชนี B ของเบรนนอน (Discrimination Index B)  
(เวชฤทธิ์ อังกะภัทรขจร และดวงตะวัน งามแสง และพรรณทิพา พรหมรักษ์, 2558)

$$\text{สูตร } B = \frac{H}{N_h} - \frac{L}{N_L}$$

เมื่อ

$B$  แทน ดัชนีค่าอำนาจจำแนก

$H$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มผู้รอบรู้ข้อที่ตอบข้อสอบนั้นถูก

$L$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มไม่รอบรู้ข้อที่ตอบข้อสอบนั้นถูก

$N_H$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มรอบรู้ทั้งหมด

$N_L$  แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มไม่รอบรู้ทั้งหมด

2.5 การทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม (One-sample test for the mean)  
(พิศิษฐ ตัณฑวณิช, 2543, หน้า 152; Milton and Arnold, 1990, p. 239)

สูตร t – test  $t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$  โดยมี  $df = n-1$

เมื่อ

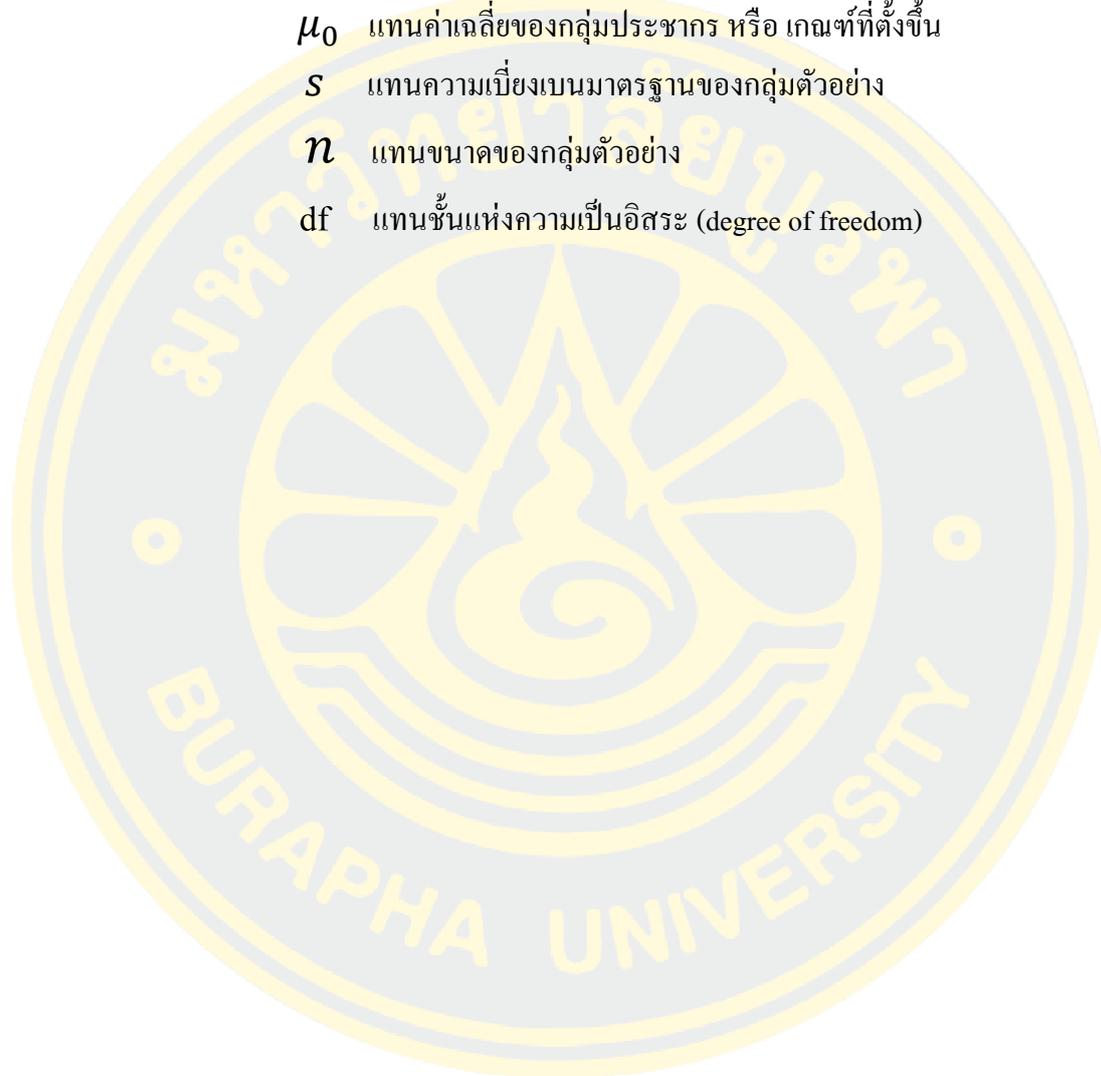
$\bar{x}$  แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\mu_0$  แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือ เกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

$s$  แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

$n$  แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

$df$  แทนชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีรายละเอียดผลการวิจัย ดังนี้

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสื่อความหมายในการเสนอผลการวิจัยดังนี้

$\bar{X}$  หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean)

$SD$  หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

$n$  หมายถึง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (Sample size)

$t$  หมายถึง ค่าทางสถิติ  $t$  (t-value)

$df$  หมายถึง องศาอิสระ (Degrees of freedom)

$p$  หมายถึง ค่าความน่าจะเป็น (p-value)

$\alpha$  หมายถึง ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significance level)

#### การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60

3. ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน
1	26	11	23	21	24	31	28
2	24	12	27	22	20	32	22
3	27	13	27	23	29	33	24
4	24	14	23	24	25	34	22
5	26	15	25	25	29	35	26
6	29	16	24	26	21	36	24
7	23	17	21	27	29	37	28
8	26	18	27	28	23	38	26
9	28	19	25	29	26	39	21
10	24	20	22	30	23	40	23
รวม							994
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )							24.85
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD							2.50

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.83

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเต็ม	$\mu_0 \geq 18$	$\bar{X}$	SD	p
ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน	40	30	18	24.85	2.50	0.000

$p \leq .05$

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน สูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ตารางที่ 3 เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1	นักเรียนรู้สึกสนใจเรียนภาษาอังกฤษ	4.40	0.49	มาก
2	นักเรียนมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น	4.45	0.50	มาก
3	นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	4.28	0.45	มาก
4	นักเรียนสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม	4.50	0.50	มากที่สุด
5	นักเรียนกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียน	4.33	0.47	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลผล
6	นักเรียนคิดว่าการใช้เกมช่วยให้ฉันเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	4.48	0.50	มาก
7	นักเรียนชอบทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ในกิจกรรมภาษาอังกฤษ	4.43	0.49	มาก
8	นักเรียนมีความสุขเมื่อได้สื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ	4.30	0.46	มาก
9	นักเรียนคิดว่าครูส่งเสริมให้ฉันกล้าพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน	4.38	0.48	มาก
10	นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษจากกิจกรรมที่จัดขึ้นได้ดี	4.33	0.47	มาก
11	นักเรียนฉันรู้สึกว่าคุณพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.35	0.48	มาก
12	นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่	4.40	0.49	มาก
13	นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเป็นภาษาอังกฤษในกิจกรรมเกม	4.35	0.48	มาก
14	นักเรียนได้รับความรู้ใหม่จากการทำกิจกรรมเกมในชั้นเรียน	4.45	0.50	มาก
15	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	4.45	0.50	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.39	0.48	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า การประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยแบบวัดเจตคติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งครอบคลุมด้านความสนใจ ความมั่นใจ ความพึงพอใจ และความกล้าแสดงออกในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีระดับเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

เมื่อพิจารณาผลการประเมินเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 4 "นักเรียนสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม" และข้อที่ 15 "นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ" ซึ่งทั้งสองข้อนี้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และ 4.45 ตามลำดับ อยู่ในระดับมากที่สุดและมาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีและได้รับความเพลิดเพลินจากการเรียนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารและเกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้มาก

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็น การวิจัยที่มีจุดประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 และ (3) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแก่ง“วิทย์สถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากการจับฉลากเลือกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิค การใช้เกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง มีค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยกำหนด เกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ ระหว่าง 0.20 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนก (B-Index) ตั้งแต่ 0.40 – 0.80 มีค่าความเชื่อมั่น แบบโลเวทเท่ากับ 0.96 (3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีลักษณะเป็นลักษณะเป็นแบบ มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเจตคติ เท่ากับ 0.84

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05
3. ผลการประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยแบบวัดเจตคติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งครอบคลุมด้านความสนใจ ความมั่นใจ ความพึงพอใจ และความกล้าแสดงออก ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีระดับเจตคติโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่สอดคล้องกับบริบทชีวิตประจำวันจริง ทั้งนี้การอภิปรายผลจะพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 24.85 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว CLT ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การวิเคราะห์เชิงปริมาณและคุณภาพแสดงให้เห็นถึงความ

เหมาะสมของแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสื่อสารและสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับที่สูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ Richards และ Rodgers (1999) เน้นการใช้ภาษาในบริบทจริงมากกว่าการเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพียงอย่างเดียว โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและเหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2550) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนที่ดีควรออกแบบให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ ฌัฐวราพร เปลี่ยนปราง (2558) ที่พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้งานของ บุญลือ สุวรรณศิริ (2560) ยังสนับสนุนว่ากิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสื่อสารโต้ตอบอย่างมีเป้าหมายสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ได้อย่างชัดเจน ตลอดจนงานวิจัยของ Somdee และ Suppasetsee (2012) ที่ศึกษาการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสื่อสาร พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านความเข้าใจภาษาและสามารถนำภาษาไปใช้ในบริบทจริงได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีงานของ Alemi (2010) ที่ระบุว่าการใช้กิจกรรมที่มีลักษณะเป็นเกมจะช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงการศึกษาของ Chen (2005) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการสื่อสารในบริบทจริง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ยาวนานขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบตามแนว CLT ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.85 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 จากการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติ One-sample t-test พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงกว่าร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $t = 17.68, p < 0.0001$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ออกแบบบนพื้นฐานของแนวการสอน CLT ร่วมกับการใช้เกมนั้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระดับที่เหนือกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาว่าผู้เรียนมีพื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างกัน การที่ผลลัพธ์ออกมาในระดับสูงอย่างเป็นระบบสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้

ตามแนวคิดของ Brumfit (1984) การเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วและแม่นยำภายใต้บริบทที่สร้างสรรค์ โดยเน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารจริง ไม่ใช่การจำเพียงทฤษฎี ซึ่งแนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนโดยงานวิจัยของ ชไมพร ชาญวิจิตร และคณะ (2559) ที่ศึกษาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนว CLT และพบว่าผู้เรียนมีความมั่นใจและมีพัฒนาการทางภาษาอย่างเด่นชัด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณิ อินทร์แก้ว (2561) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยของ Liu (2010) ยังระบุว่าการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเกมสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ได้อย่างชัดเจน ในทำนองเดียวกัน Ellis (2003) กล่าวว่าการใช้กิจกรรมแบบ task-based learning หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริง มีผลต่อพัฒนาการด้านภาษาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีงานของ Huang & Hew (2018) ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมในห้องเรียนภาษาเป็นกลไกสำคัญที่สามารถยกระดับผลการเรียนและแรงจูงใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (24.85 คะแนน หรือร้อยละ 82.83) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $t = 17.68, p < 0.0001$ ) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมมีประสิทธิภาพสูงในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าแนวการจัดการเรียนรู้ตาม CLT ร่วมกับการใช้เกมส่งผลในทางบวกอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถบรรลุผลการเรียนที่สูงกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งตอกย้ำประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวในบริบทการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการประเมินเจตคติของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมพบว่าเจตคติอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.40,  $SD = 0.37$ ) โดยเฉพาะข้อที่เกี่ยวกับความสนุก ความกล้าแสดงออก และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมมีผลต่อการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทัศนคติของผู้เรียน โดยเฉพาะในแง่ของแรงจูงใจภายใน ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอย่างยั่งยืน แนวคิดของ Deci & Ryan (1985) ในทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Self-Determination Theory) ชี้ให้เห็นว่าความรู้สึกรักสนุกสนาน ความท้าทายและความสามารถในการควบคุมตนเองระหว่างการเรียนรู้สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว และเมื่อผสมเข้ากับแนว CLT ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

มากขึ้น ก็ยังส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา นอกจากนี้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ กลัยา จันเลน (2558) ที่พบว่า การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเกมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย และมีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนภาษา อีกทั้งยังสอดคล้องกับข้อเสนอของ Ur (1996) ที่เน้นว่า กิจกรรมที่สร้างความเพลิดเพลินและเสริมสร้างความมั่นใจเป็นหัวใจของการพัฒนาทักษะการใช้ ภาษาของผู้เรียน สรุปได้ว่า นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.40 จาก 5.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมส่งผลต่อการพัฒนา เจตคติที่ดีและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งในด้านการเพิ่มคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนให้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และในด้านการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน กิจกรรมดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่เน้นการปฏิบัติจริง การ มีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการ จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างแท้จริง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรส่งเสริมการนำแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้ เกมไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมในรูปแบบดังกล่าวสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้กิจกรรม ในหลากหลายระดับชั้นจะช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างยั่งยืน

1.2 ผู้สอนควรพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเกมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสอดคล้องกับแนวคิด CLT อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มศักยภาพของการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และสามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการเลือกเกมที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

1.3 ควรส่งเสริมการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ ลด ความตึงเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางภาษา การสร้าง สภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและปลอดภัยจะช่วยให้แก่นักเรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษโดยไม่กลัวความ ผิดพลาด ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างให้มีจำนวนมากขึ้น และควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความเป็นไปได้ของการสรุปผลในวงกว้าง อีกทั้งยังสามารถตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษาผลของการใช้เทคนิค CLT ร่วมกับเกมในระยะยาว เพื่อประเมินความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเปลี่ยนแปลงเจตคติในระยะต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถประเมินได้ว่ากิจกรรมดังกล่าวส่งผลต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระยะยาวอย่างไร

2.3 ควรศึกษาผลของการใช้กิจกรรม CLT ร่วมกับเกมต่อทักษะเฉพาะด้าน เช่น ทักษะการพูด (Speaking skill) หรือทักษะการฟัง (Listening skill) เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่ากิจกรรมในลักษณะนี้ส่งผลต่อแต่ละทักษะทางภาษาในระดับใด และสามารถพัฒนาสื่อหรือรูปแบบกิจกรรมที่เจาะจงกับทักษะเฉพาะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 ควรพิจารณาศึกษาปัจจัยด้านบุคลิกภาพหรือแรงจูงใจของผู้เรียนที่อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว CLT ร่วมกับเกม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน และสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

2.5 ควรทดลองเปรียบเทียบระหว่างการใช้เกมรูปแบบต่าง ๆ (เช่น เกมดิจิทัล เกมกระดาน หรือเกมจำลองสถานการณ์) ภายใต้กรอบ CLT เพื่อศึกษาว่าเกมประเภทใดส่งผลดีที่สุดต่อการพัฒนาทักษะภาษาและเจตคติของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนมีข้อมูลในการเลือกใช้รูปแบบเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนและลักษณะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.*  
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมการเกษตรสหกรณ์แห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤษณา เมืองโคตร. (2555). *การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่  
ที่ 4 โดยใช้การสอนเพื่อการสื่อสาร. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.*
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแก่ง"วิทย์สถาวร". (2564). *หลักสูตรกลุ่มสาระการ  
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, 1-3.*
- งานวัดและประเมินผล. (2565). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2564.*  
ระยอง: โรงเรียนแก่ง"วิทย์สถาวร".
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตาม  
คู่มือครู. มหาวิทยาลัยนเรศวร, กรุงเทพฯ.*
- จริยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนโดยคู่มือ  
ครู. (ปริญาโท), มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.*
- ชไมพร ชาลวีจิต และคณิตา ดวงวิไล. (2559). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life  
ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟัง การพูด  
และความมั่นใจ ในการใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ปริญาโท),  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,*
- ชูศรี วงศ์รัตน์ และองอาจ นัยพัฒน์. (2551). *แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองและสถิติวิเคราะห์: แนวคิด  
พื้นฐานและวิธีการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ณัฐกาญจน์ หัตถกรรม. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม  
สื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี,  
11(1), 67-78.*
- ทิตนา แฉมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี  
ประสิทธิภาพ. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพฯ.*
- ธนกร โชติช่วง. (2561). *ปัญหาและแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ,*

11(1), 84-92.

ธีรศักดิ์ ธรรมโส. (2560). ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครู  
ในโรงเรียนขนาดเล็ก. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 9(2), 45-46.

รูปทอง กว้างสวัสดิ์. (2544). *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหา  
สารคาม.

นิภาพร วงศ์ปิ่นคำ. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสื่อ  
ความหมายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*,  
14(2), 150-162.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ปรเมศร์ กลิ่นหอม. (2552). องค์ประกอบของพฤติกรรม และการสร้างแรงจูงใจ. Retrieved from  
<http://hbkru.blogspot.com/2010/11/3.html>

ปัญญา คำสุวรรณ. (2540). ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษที่มีผลต่อ  
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัด  
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระแก้ว. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, กรุงเทพฯ.

ปัทมา ยิ้มสกุล. (2563). การจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารใน  
ศตวรรษที่ 21 ด้วยทักษะ CLT สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. *วารสาร  
วิจัยราชภัฏธนบุรีรับใช้สังคม*, 14-28.

พรณี พุ่มพันธ์วงศ์. (2557). ความเข้าใจและการใช้หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศของครูในโรงเรียนขยายโอกาส. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*  
, 42(1), 59-75.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนัก  
ทดสอบทางการศึกษาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ไพฑูริย์ สุขศรีงาม. (2529). ข้อจำกัดของวิทยาศาสตร์. *วารสารการวิจัยและพัฒนารับรู้การเรียนการสอน*, 7,  
10-15.

ภพ เลหาไพบูลย์. (2542). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

เยาวพา ศรีระชา และจิระพร ชะโน. (2560). การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT  
ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2560.

ล้วน สายยศ และอังคณา ลายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (Vol. 4)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยา  
สาส์น.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วัชรารักษ์ หนูหล้า. (2553). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการใช้กิจกรรมภาระงานเพื่อการสื่อสาร*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี.
- เวชฤทธิ์ อังคนะภัทรขจร และดวงตะวัน งามแสง และพรรณทิพา พรหมรักษ์. (2558). ผลการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, 9(3).
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2529). *ทฤษฎีและปฏิบัติการทางจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรบัณฑิต.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ*. (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, พระนครศรีอยุธยา.
- สมสมัย วัชรินทร์รัตน์. (2551). *การพัฒนากิจกรรมทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*.  
<https://academic.obec.go.th/web/news/view/75>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *การบริหารจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริพร ทิพย์คง. (2544). *การแก้ปัญหาคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สุชาติ ทังสศิริมา และสถาพร ชันโต. (2012). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *Journal of Education Graduate Studies Research Khon Kaen University*, 6(2).
- สุนิษฐา บุญศิริ และรัชนี อ้อมอก. (2563). ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 2(1).
- สุพัตรา หงษ์ทอง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ*, 12(1), 45-56.

- สุวรรณค์ สุนทรวิภาต. (2560). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสื่อสารในบริบทห้องเรียน  
ภาษาอังกฤษ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 14(2), 42-55.
- อรทัย สุทธิจักษ์. (2561). เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์  
สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับกลาง. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถานปฎิย  
กรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 9(1).
- อารมณั เพชรชื่น. (2527). *เทคนิคการวัดและประเมินผลการศึกษาระดับประถมศึกษา*. ชลบุรี: คณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- Abdullah. (2011). "Investigation of Application of Communicative Language Teaching in the  
English Language Classroom-A case Study on teachers' Attitudes in Turkey,". *Journal  
of Linguistics and Language Teaching*, 2(1).
- Alaba. (2014). Alaba, A.O.. "Developing Learners' Second Language Communicative Competence  
through Active Learning : Clickers or Communicative Approach?,". *Educational  
Technology & Society*, 17(2).
- Breen, M. P., & Candlin, C. N. (2008). The essentials of a communicative curriculum in language  
teaching. *Applied Linguistics*, 1(2), 89-112.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (2nd  
ed.)*. USA: Longman.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second  
language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*.  
Newyork: Plenum Press.
- Dewey, J. (1963). *Experience and Education*. New York: Collier Books.
- Dickerson, & Dolorces Powley. (1976). A Comparision of the Use of the Active Games Learning  
Medium with Passive games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing  
Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with  
Limited Sight Vocabularies. *Dissertation Abstracts International*.
- Glazer, K. (2015). *Imagining a constructionist game-based pedagogical model: using tabletop role-  
playing game creation to enhance literature education in high school english classes*.  
(Doctor of Education in Learning Technologies), Pepperdine University, California.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. *Sociolinguistics*, 35, 269-293.

- Khamkhien, A. (2010). Teaching English speaking and English speaking tests in the Thai context: A reflection from Thai perspective. *English Language Teaching*, 3(1), 184-190.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*.
- Lewis, J. R. (1976). The Effectiveness of Certain Nonsimulation Academic Game in Teaching Language Usage Skill to Junior High School Students. *Dissertation Abstracts International*.
- Ming. (2011). EFL Teachers' Attitudes toward Communicative Language Teaching in Taiwanese College. *Asian EFL Journal*, 53(3).
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*: Cambridge University Press.
- Pham, T. H. (2020). Communicative language teaching in Vietnamese classrooms: From policy to practice. *Asian EFL Journal*, 24(5), 73-97.
- Pinter. (1977). The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades. *Dissertation Abstracts International*.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S.,. (2014). *Approaches and methods in language teaching (3rd ed.)*: Cambridge University Press.
- Thanajaro, M. (2000). Using authentic materials to develop listening comprehension in the English as a second language classroom. *Dissertation Abstracts International*, 61(3), 774.
- Thurstone, L. L. (1964). *Attitude Theory and Measurement*. New York.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M., (2006). *Games for language learning (3rd ed.)*: Cambridge University Press.



ภาคผนวก

The logo of Burapha University is a large, circular emblem in the background. It features a central sun-like symbol with rays, surrounded by a wreath. The Thai text 'มหาวิทยาลัยบูรพา' is written along the top inner edge, and 'BURAPHA UNIVERSITY' is written along the bottom inner edge. The entire logo is rendered in a light yellow/gold color with a semi-transparent effect.

**ภาคผนวก ก**

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์
- หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ
- หนังสือรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.ณัฏฐิกา คุณราศรี อาจารย์ผู้สอนภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาลัษนุรพา
2. ดร.สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” สำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษาลนบุรี ระยอง
3. อาจารย์วัฒน์พร จตุรานนท์ อาจารย์ภาคผู้สอนภาควิชาการจัดการเรียนรู้  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาลัษนุรพา
4. อาจารย์รัชษ์ เรืองวงษ์ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรพัทยา
5. นางสาวชวลีพร รื่นเริง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร”  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลนบุรี  
ระยอง

## หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือ



### บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา โทร. ๒๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

ที่ อว ๘๑๓๗/๒๓๘๘

วันที่ ๑๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ญาณิกา ลุนราศรี (คณะศึกษาศาสตร์)

ด้วย นางสาวศิวพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับอนุมัติเค้าโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่าน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย โดยนิตได้ส่งเค้าโครงเล่มวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ) และเครื่องมือวิจัยไปให้ท่านเรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิตดังรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่ E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ภัณฑานา รังสิโยภาส  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑานา รังสิโยภาส)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





ที่ อว ๘๑๓๗/๒๗๐๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข

อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

**เรื่อง** ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

**เรียน** ผู้อำนวยการโรงเรียนแก่ง “วิหยสถาวร”

**สิ่งที่ส่งมาด้วย** ๑. คำโครงวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ)  
๒. เครื่องมือวิจัย

ด้วย นางสาวศิวาพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับ  
อนุมัติคำโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)  
ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการ  
เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี เป็นประธาน  
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดของท่าน คือ  
ดร.สุภัทพรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ และนางสาวชุลีพร รื่นเริง ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง  
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย โดยนิตได้ส่งคำโครงเล่มวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ) และ  
เครื่องมือวิจัยไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิตดังรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์  
๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่ E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

**ภัณฑนา รังสิโยภาส**

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑนา รังสิโยภาส)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน

ผู้รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th

สำเนาเรียน ดร.สุภัทพรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ และนางสาวชุลีพร รื่นเริง

เอกสารนี้ลงนามด้วยลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ ตรวจสอบได้ที่ (<https://e-sign.buu.ac.th/verify>)





## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา โทร. ๒๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

ที่ อว ๘๑๓๗/๒๓๘๙

วันที่ ๑๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์วัฒนพร จตุรานนท์ (คณะศึกษาศาสตร์)

ด้วย นางสาวศิวาพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับอนุมัติเค้าโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่าน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย โดยนิตได้ส่งเค้าโครงเล่มวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ) และเครื่องมือวิจัยไปให้ท่านเรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิตตั้งรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่ E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ภัณฑนา รังสิโยภาส  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑนา รังสิโยภาส)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





ที่ อว ๘๑๓๗/๒๗๐๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

**เรื่อง** ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

**เรียน** ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรพัทยา

**สิ่งที่ส่งมาด้วย** ๑. คำโครงวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ)  
๒. เครื่องมือวิจัย

ด้วย นางสาวศิวาพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับ  
อนุมัติคำโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)  
ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการ  
เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี เป็นประธาน  
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดของท่าน คือ  
อาจารย์รัชช เรืองวงษ์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความ  
ตรงของเครื่องมือวิจัย โดยนิตได้ส่งคำโครงเล่มวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ) และเครื่องมือวิจัยไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ  
เรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิตดังรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่  
E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

**ภัณฑนา รังสิโยภาส**  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑนา รังสิโยภาส)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน  
ผู้รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗  
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th  
สำเนาเรียน อาจารย์รัชช เรืองวงษ์



## หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ



ที่ อว ๘๑๓๗/๖๔๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๕ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนแก่ง “วิทยาสถาพร”

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวศิวาพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับ  
อนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)  
ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการ  
เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี เป็นประธาน  
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอหน่วยงานในสังกัดของท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น  
ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๔๐ คน ระหว่างวันที่ ๑๙ - ๓๑ มีนาคม  
พ.ศ. ๒๕๖๘ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้งรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่  
E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

**ภัณฑนา รังสิโยภาส**

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑนา รังสิโยภาส)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน

ผู้รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๗, ๗๐๕

E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th





ที่ อว ๘๑๓๗/๖๔๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา  
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข  
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๕ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนแก่ง “วิทยสถาวร”

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา  
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวศิวพร สุประพันธ์ รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๒๐๒๖๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ แบบไม่เต็มเวลา แผนการเรียน แบบ ก ๒ ได้รับ  
อนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)  
ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการ  
เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี เป็นประธาน  
กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอหน่วยงานในสังกัดของท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น  
ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๔๐ คน ระหว่างวันที่ ๑๙ - ๓๑ มีนาคม  
พ.ศ. ๒๕๖๘ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้งรายนามข้างต้น ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐-๖๓๕๕๐๑๑ หรือที่  
E-mail: 63920265@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

**ภัณฑนา รังสิโยภาส**

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัณฑนา รังสิโยภาส)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน

ผู้รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๗, ๗๐๕

E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th

เอกสารนี้ลงนามด้วยลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ ตรวจสอบได้ที่ (<https://e-sign.buu.ac.th/verify>)

## - หนังสือรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

สำเนา

ที่ IRB4-072/2568



### เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : G-HU258/2567

โครงการวิจัยเรื่อง : ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม  
วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวศิวพร สุประพันธ์

หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก (สารนิพนธ์/ งานนิพนธ์/ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี  
วิทยานิพนธ์/ ดุษฎีนิพนธ์)

หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการร่วม (สารนิพนธ์/ งานนิพนธ์/ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์  
วิทยานิพนธ์/ ดุษฎีนิพนธ์)

หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์

วิธีพิจารณา :  Exemption Determination  Expedited Reviews  Full Board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัย  
ดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ไม่มีการ  
ลวงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับที่ 3 วันที่ 23 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568
  2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย ฉบับที่ 1 วันที่ 20 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
  3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568
  4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 18 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
  5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form)
- แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ฉบับที่ 1 วันที่ 20 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. -

วันที่รับรอง : วันที่ 10 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2568

**สำเนา**

วันที่หมดอายุ : วันที่ 10 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569

ลงนาม นางสาวพิมพ์พรรณ เลิศล้ำ

(นางสาวพิมพ์พรรณ เลิศล้ำ)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 4 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

**\*\*หมายเหตุ การรับรองนี้มีรายละเอียดตามที่ระบุไว้ด้านหลังเอกสารรับรอง \*\***



### ภาคผนวก ข

- การวิเคราะห์ความเหมาะสม และความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้
- การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
- การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- ผลคะแนนจากการทดสอบหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

### การวิเคราะห์ความเหมาะสม และความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง At the hotel

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	4	5	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
3.2 เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	4	4	3	5	4.00	0.71	มาก
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรม และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.61	0.48	มากที่สุด

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Boarding pass

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มาก
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.70	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง English with Netflix

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	5	5	5	5	4.80	0.55	มากที่สุด
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มาก
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.69	0.50	มากที่สุด

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 4 เรื่อง English with song

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	5	5	5	5	4.80	0.55	มากที่สุด
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มาก
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.69	0.50	มากที่สุด

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 5 เรื่อง Advertisement

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สารสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สารสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สารสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	4	5	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	5	4	4	5	5	4.60	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	4	4	5	5	5	4.60	0.45	มากที่สุด
รวม						4.66	0.48	มากที่สุด

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 6 เรื่อง Sign

รายการ	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญของแผนการเรียนรู้								
1.1 สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง								
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	4	5	5	4	4.40	0.55	มาก
2.2 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา								
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 เนื้อหา มีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
4.1 ได้รับความสนใจ	5	4	4	5	5	4.60	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 เน้นการสื่อสารโดยใช้บทบาทสมมติและเกม	5	4	5	5	5	4.80	0.55	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
5.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6. การวัดประเมินผล								
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.74	0.36	มากที่สุด

จากการวิเคราะห์ความเหมาะสม และความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ตารางที่ 4-9 พบว่า ตารางที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง At the hotel โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.61, SD = 0.48$ )

จากตารางที่ 5 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Boarding pass โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70, SD = 0.47$ )

จากตารางที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง English with Netflix โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.69, SD = 0.50$ )

จากตารางที่ 7 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง English with song โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.69, SD = 0.50$ )

จากตารางที่ 8 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Advertisement โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66, SD = 0.48$ )

จากตารางที่ 9 พบว่าค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Advertisement โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.74, SD = 0.36$ )

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชา  
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชา  
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	-1	+1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
3	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
4	-1	+1	0	0	0	0	0.0	ตัดทิ้ง
	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	หลังปรับปรุง/ได้
5	+1	0	-1	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
7	0	+1	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
8	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
10	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
11	0	+1	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
12	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
13	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
15	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
16	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
17	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
18	+1	+1	0	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้

## ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
21	0	+1	0	0	+1	2	0.4	ตัดทิ้ง
	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	หลังปรับปรุง/ได้
22	+1	0	0	+1	0	2	0.4	ใช้ได้
	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	หลังปรับปรุง/ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
25	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
26	+1	+1	-1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
27	+1	0	0	+1	-1	1	0.2	ตัดทิ้ง
	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	-1	+1	3	0.6	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
31	-1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
32	+1	+1	0	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
33	+1	0	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
34	-1	+1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
36	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
37	+1	+1	-1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
38	0	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้

จากตารางที่ 10 ผลการประเมินสอดคล้องกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดย  
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทั้งหมด 40 ข้อ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์  
การเรียนรู้ทั้งหมด

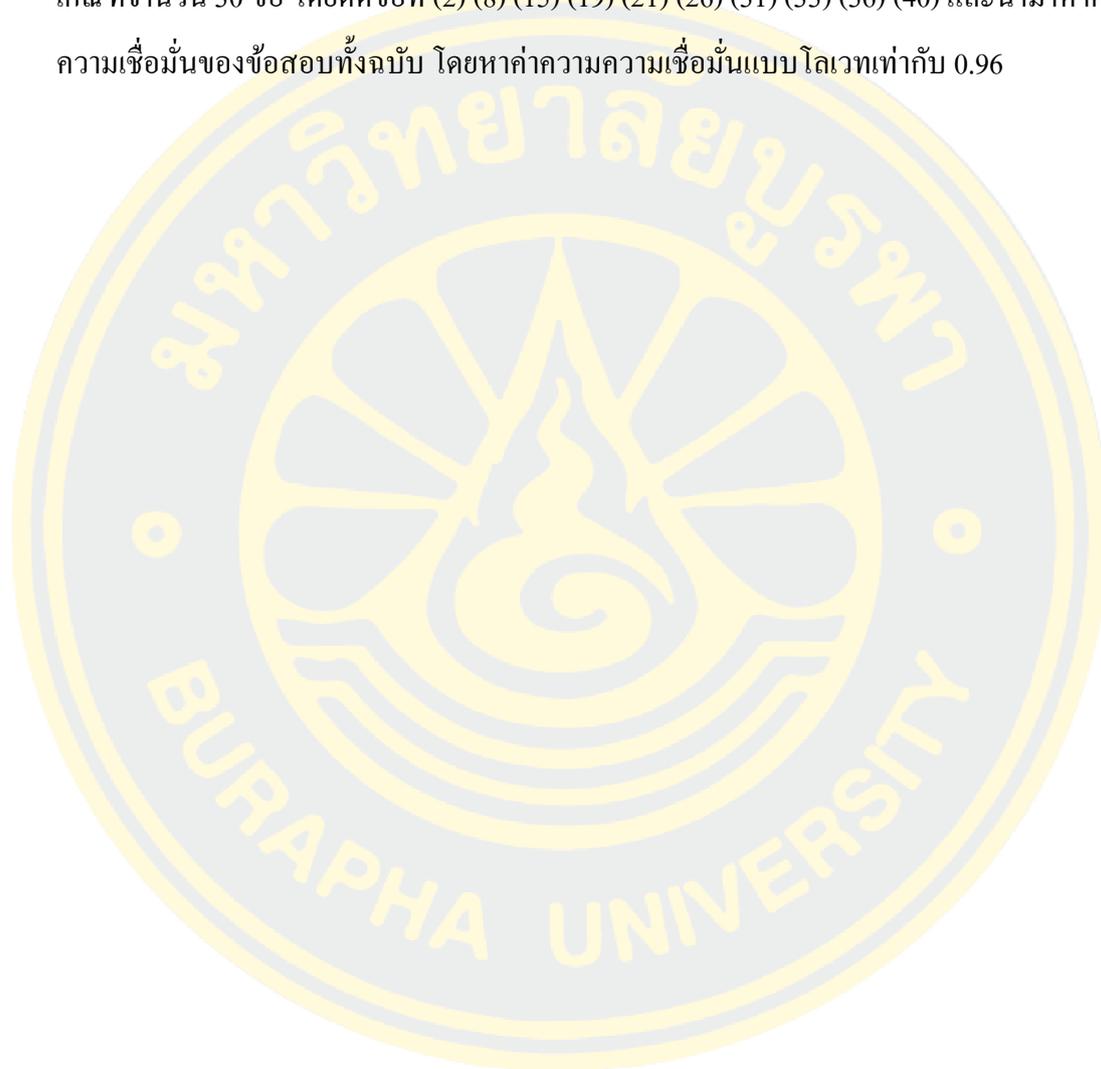


การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ( $P$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $B$ -Index) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ( $P$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $B$ -Index) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

ข้อ	ค่า $P$	ค่า $B$ - $Index$	ผลการ ประเมิน	ข้อ	ค่า $P$	ค่า $B$ - $Index$	ผลการ ประเมิน
1	0.54	0.65	ใช้ได้	21	0.36	0.45	ใช้ได้
2	0.34	0.60	ใช้ได้	22	0.35	0.55	ใช้ได้
3	0.49	0.58	ใช้ได้	23	0.60	0.53	ใช้ได้
4	0.66	0.45	ใช้ได้	24	0.56	0.40	ใช้ได้
5	0.59	0.58	ใช้ได้	25	0.59	0.58	ใช้ได้
6	0.45	0.55	ใช้ได้	26	0.15	0.55	ใช้ ไม่ได้
7	0.39	0.63	ใช้ได้	27	0.60	0.48	ใช้ได้
8	0.34	0.65	ใช้ได้	28	0.66	0.40	ใช้ได้
9	0.53	0.70	ใช้ได้	29	0.50	0.53	ใช้ได้
10	0.76	0.45	ใช้ได้	30	0.23	0.70	ใช้ได้
11	0.64	0.60	ใช้ได้	31	0.15	0.50	ใช้ ไม่ได้
12	0.60	0.53	ใช้ได้	32	0.35	0.55	ใช้ได้
13	0.48	0.68	ใช้ได้	33	0.20	0.53	ใช้ได้
14	0.59	0.63	ใช้ได้	34	0.60	0.53	ใช้ได้
15	0.35	0.55	ใช้ได้	35	0.59	0.58	ใช้ได้
16	0.50	0.48	ใช้ได้	36	0.15	0.55	ใช้ไม่ได้
17	0.70	0.53	ใช้ได้	37	0.60	0.48	ใช้ได้
18	0.79	0.58	ใช้ได้	38	0.45	0.55	ใช้ได้
19	0.24	0.60	ใช้ได้	39	0.50	0.53	ใช้ได้
20	0.74	0.65	ใช้ได้	40	0.23	0.70	ใช้ได้

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน จำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.15 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนก (B-Index) ตั้งแต่ 0.40 – 0.80 ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่คุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ โดยตัดข้อที่ (2) (8) (15) (19) (21) (26) (31) (33) (36) (40) และนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ โดยหาค่าความความเชื่อมั่นแบบโลเวทเท่ากับ 0.96



การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม  
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ตารางที่ 12 ตารางผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วย  
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
2	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
3	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
5	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
6	0	+1	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
8	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
9	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
11	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
12	-1	+1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
13	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
15	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้

จากตารางที่ 12 ผลการประเมินความสอดคล้องของการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงแบบวัด  
เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร  
(CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่าแบบประเมินความสอดคล้อง  
ของการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงมีทั้งหมด 15 ข้อ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด

การหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ผลการความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีค่าเท่ากับ ( $\alpha = 0.84$ )



ผลคะแนนจากการทดสอบหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอน  
ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ตารางที่ 13 คะแนนจากการทดสอบหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการ  
สอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน
1	26	11	23	21	24	31	28
2	24	12	27	22	20	32	22
3	27	13	27	23	29	33	24
4	24	14	23	24	25	34	22
5	26	15	25	25	29	35	26
6	29	16	24	26	21	36	24
7	23	17	21	27	29	37	28
8	26	18	27	28	23	38	26
9	28	19	25	29	26	39	21
10	24	20	22	30	23	40	23
รวม							994
ค่าเฉลี่ย							24.85
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน							2.50

The logo of Burapha University is a large, circular emblem in the background. It features a central figure, possibly a deity or a symbol, surrounded by Thai script and the English text 'BURAPHA UNIVERSITY'.

ภาคผนวก ก

- แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
- แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

031204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 English for Worldwide เรื่อง At the hotel

เวลาสอน 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การสนทนาเกี่ยวกับการจองที่พักในโรงแรม มักใช้การถามตอบเกี่ยวกับ ชื่อผู้เข้าพัก วันเดือนปีที่เข้าพัก จำนวนวันที่พัก จำนวนคนที่เข้าพัก ราคาต่อห้อง รูปแบบของห้องพักที่ลูกค้าต้องการ และการให้บริการอื่น ดังนั้นการรู้คำศัพท์ รูปประโยคที่ใช้สนทนาและการมีทักษะการใช้ภาษา ทำให้นักเรียนสามารถสื่อสาร ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว มีความสนใจใฝ่เรียนรู้ ตลอดจนการมีจิตอาสาในการให้บริการที่ดีสามารถพัฒนาไปสู่อาชีพที่มั่นคงได้

### 2. ผลการเรียนรู้

- 2.1 ใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้อย่างสร้างสรรค์
- 2.2 การให้ความช่วยเหลือและบริการผู้อื่น การขอและให้ข้อมูลข่าวสาร สื่อที่ไม่ใช่ความเรียง

### 3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 ใช้ภาษาในการบริการของโรงแรมได้ถูกต้อง (K)
- 3.2 สนทนาเกี่ยวกับการจองที่พักในโรงแรมตามสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง (P)
- 3.3 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (A)

### 4. สาระการเรียนรู้

#### Vocabulary:

**Type of hotel:** Mountain hotel, Spa / Wellness, Hostel, Bed & Breakfast, Motel, Resort, Bungalow, Homestay

**Hotel facilities and features:** Air conditioning, Room service, Wireless internet access, Swimming pool, Cable /satellite TV, An en-suite bathroom, Warm and friendly staff, Location and view

**Types of Rooms:** Single room, Double room, Triple room, Queen room, King room, Suite /sweet/

**Language skills;** Speaking, Reading, Conversation

## 5. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชิ้นงาน/ภาระ งาน	วิธีการวัดผล และประเมินผล	เครื่องมือ วัดผล	เกณฑ์การ วัดผล
1. แยกประเภทของที่ พัก และการบริการ ของโรงแรมได้ถูกต้อง (K)	กิจกรรม Slap the words	- ประเมิน กิจกรรม Slap the words	- แบบ ประเมิน กิจกรรม Slap the words	เกณฑ์ ผ่านร้อยละ 60
2. สนทนาเกี่ยวกับ การจองที่พักใน โรงแรมตาม สถานการณ์จำลองที่ กำหนดให้ได้อย่าง ถูกต้อง (P)	การ สนทนา	สังเกตการพูด และบันทึกผล ในแบบ ประเมิน	แบบ ประเมินการ สนทนา	เกณฑ์ ผ่านร้อยละ 60
3. มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนภาษา (A)	-	สังเกต พฤติกรรม ผู้เรียน	แบบ ประเมินเจต คติต่อการ เรียนภาษา	ผู้เรียนมี เจตคติที่ดี ต่อการ เรียน ภาษา

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

### 6.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรม *Class survey* โดยผู้สอนถามคำถามในเรื่องการท่องเที่ยวกับเพื่อนในชั้นเรียนตามหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดให้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน และเชื่อมโยงความรู้ในเรื่อง the hotel

- How do you like to travel?
- Why do people travel?
- What are the advantages/disadvantages of traveling?
- Where do you like to travel?
- ผู้เรียนจับคู่สนทนาหน้าชั้นเรียน

### 6.2 ขั้นการสอน (Presentation)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเกม *Slap the words* โดยผู้สอนนำคำศัพท์และแบบกระดาษ จากนั้นผู้สอนนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ของโรงแรม ห้องของ โรงแรมแต่ละประเภท และแบ่งผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ออกมาตีคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน กระตุ้นในการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึก มาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมเกม ภาษาอังกฤษที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน เป็นขั้นที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง จากนั้นร่วมกันแยกประเภทของ โรงแรมและห้องพักให้ถูกต้อง
- ผู้เรียนแต่ละคน หาตัวอย่างภาพโรงแรมในอินเทอร์เน็ต จากนั้นนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของ โรงแรม ประเภทห้องใน โรงแรม และสิ่งอำนวยความสะดวกใน โรงแรม ตามตัวอย่างที่นักเรียนได้ค้นคว้ามา
- ผู้สอนนำเสนอสำนวนและประโยคที่ใช้ในการพูดถามตอบเพื่อจองห้องพักใน โรงแรมของลูกค้าและ พนักงานต้อนรับโดยให้ผู้เรียนออกเสียงสำนวนและประโยคตามผู้สอน โดยดูจำนวนและประโยค

T: Right now, can you tell me how receptionist speak to customer? S: Yes, I can.

T: O.K. What are they?

S: Can you give me your name, please? T: What else? ... etc.

S: What's your name, please? ... etc.

T: Very good, can you tell me how customer speak to receptionist? S: Yes, I

can.

T: O.K. What are they?

S: I'd like to reserve a room.

S: I'd like to make a reservation for a room. ... etc.

- ผู้เรียนดูวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง เรื่อง At the hotel:

Checking in

- ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองที่ผู้เรียนได้ดูไปแล้ว เพิ่มคำหรือประโยคที่ฝึก มาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

T: How many people are there in the situation?

S: There are five people in the situation.

T: What are they talking about?

S: They are talking about checking in.

T: Where are they?

S: They are at the hotel.

### 6.3 ชั้นฝึก (Practice)

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง จากนั้นร่วมกันแยกประเภทของโรงแรมและห้องพักให้ถูกต้อง

- ผู้เรียนแต่ละคน หาตัวอย่างภาพโรงแรมในอินเทอร์เน็ต จากนั้นนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของโรงแรม ประเภทห้องในโรงแรม และสิ่งอำนวยความสะดวกในโรงแรมตามตัวอย่างที่นักเรียนได้ค้นคว้ามา

- ผู้สอนนำเสนอจำนวนและประโยคที่ใช้ในการพูดถามตอบเพื่อจองห้องพักในโรงแรมของลูกค้าและ พนักงานต้อนรับ โดยให้ผู้เรียนออกเสียงจำนวนและประโยคตามผู้สอน โดยดูจำนวนและประโยค

T: Right now, can you tell me how receptionist speak to customer? S: Yes, I can.

T: O.K. What are they?

S: Can you give me your name, please? T: What else? ... etc.

S: What's your name, please? ... etc.

T: Very good, can you tell me how customer speak to receptionist? S: Yes, I can.

T: O.K. What are they?

S: I'd like to reserve a room. T: What else? ... etc.

S: I'd like to make a reservation for a room. ... etc.

- นักเรียนดูวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง เรื่อง At the hotel:

Checking in

- ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองที่ผู้เรียนได้ดูไปแล้ว เพิ่มคำหรือประโยคที่ฝึก มาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

T: How many people are there in the situation?

S: There are five people in the situation.

T: What are they talking about?

S: They are talking about checking in. T: Where are they?

S: They are at the hotel.

- ผู้เรียนทำเล่นเกม *Hotel dash* จับกลุ่มจำลองเหตุการณ์เป็นเจ้าของโรงแรม โดยต้องมีข้อมูล ชื่อโรงแรม ประเภทของโรงแรม และสิ่งอำนวยความสะดวกในโรงแรม จากนั้นออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และกำหนดราคาในการเข้าพัก โดยแข่งขันเพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นโหวตว่าโรงแรมใดน่าเข้าพักที่สุด

- จากนั้นให้แต่ละกลุ่มที่ไม่ได้ออกมานำเสนอส่งตัวแทนออกมาแสดงความคิดเห็นว่าการตั้งราคาในการเข้าพักเหมาะสมหรือไม่ พร้อมกับบอกเหตุผล กลุ่มที่โหวตมากที่สุดได้คะแนนพิเศษ

- ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วใน ชั้นให้ความรู้ใหม่ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้องโดยการใช้ กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษ ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษา ให้คล่องแคล่ว

(Fluency) Learning by Doing

#### 6.4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

- แบ่งผู้เรียนที่นั่งฝั่งขวาของครูเป็นพนักงานต้อนรับ (Receptionist) และผู้เรียนที่นั่งซ้ายมือของผู้สอนเป็นผู้รับบริการ (Customer) จากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

- ผู้สอนแบ่งกลุ่ม โดยให้ผู้เรียนเลือกคู่สนทนาเอง โดยให้ผู้เรียนเลือก 1 บทสนทนา และทำความเข้าใจบทสนทนาของตนเอง

- ผู้สอนให้คำแนะนำเกี่ยวกับกติกา บทบาท วิธีการ การให้คะแนน โดยให้ศึกษาจากสื่อการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง

- ผู้เรียนวางแผน และฝึกซ้อมการแสดงบทบาทตามสถานการณ์เกี่ยวกับการเข้าพักในโรงแรม

- ผู้สอนให้คำแนะนำ ออกเสียงประโยคและดูแลการแสดงให้ดำเนินไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และสังเกตและประเมินผลการทำงานกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการประเมินแบบ Rubric Score พร้อม บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

- ผู้สอนจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในขั้นนี้ผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ ผู้ให้ความรู้ (Informant) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก

#### 6.5 ชั้นสรุป (Wrap up)

- นักเรียนทบทวนคำศัพท์และประโยคสำคัญ (Review Key Vocabulary & Expressions)

- What are the types of hotel rooms?

- What facilities do hotels provide?

- How do customers make a reservation?

- ผู้เรียนช่วยกันตอบเพื่อทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา

- ผู้สอนเขียนคำตอบที่สำคัญลงบนกระดานเพื่อสรุปเนื้อหา

- ผู้สอนแจ้งผลการประเมินจากกิจกรรม Role-Play (Rubric Score) ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา เช่น การใช้ภาษาที่เป็นธรรมชาติ, ความคล่องแคล่วและความถูกต้องของประโยค และกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกฝนเพิ่มเติม เช่น การดูวิดีโอภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการจองโรงแรม

- ผู้เรียนถามคำถามและสรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนในช่วงนี้ มอบหมายงานเพิ่มเติม เช่น

ให้ผู้เรียนลองเขียนบทสนทนาใหม่เกี่ยวกับสถานการณ์การเข้าพักโรงแรม ให้ค้นคว้าเกี่ยวกับโรงแรมที่น่าสนใจ และนำเสนอข้อมูลในคาบถัดไป

T: What did you get from this class? / S: There is a variety of answers.

## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 7.1 PowerPoint Presentation
- 7.2 เกม Class survey
- 7.3 เกม Slap the words
- 7.4 กิจกรรม Role play
- 7.5 เกม Hotel dash

### กติกาเกม Class Survey

#### วัตถุประสงค์ของเกม:

เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านการสนทนาสำรวจความชอบเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่เพื่อนๆ ชอบ



#### ขั้นตอนการเล่นเกม:

##### 1. การเตรียมการก่อนเริ่มเกม:

- ครูสอนคำศัพท์และประโยคที่ใช้ในการถามตอบเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว เช่น "Where do you like to travel?" หรือ "Why do you like it?"
- นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์และประโยคที่จำเป็นก่อนเริ่มเกม

##### 2. การแบ่งกลุ่มและการเริ่มเกม:

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยๆ หรือเป็นคู่ๆ ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในห้อง
- แต่ละคนจะได้รับใบรายการคำถาม (Question Card) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการถามเพื่อนๆ โดยมีช่องว่างสำหรับบันทึกคำตอบ

##### 3. การสำรวจ:

- นักเรียนแต่ละคนจะเดินไปรอบๆ ห้องเพื่อสอบถามเพื่อนในชั้นว่าแต่ละคนชอบไปเที่ยวที่ไหน
- ใช้ประโยคคำถามที่เรียนมา เช่น "Where do you like to travel?" หรือ "Why do you like that place?"
- เพื่อนที่ถูกถามจะต้องตอบเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้ประโยคที่เหมาะสม เช่น "I like to travel to the beach because I love swimming."

#### 4. การบันทึกข้อมูล:

- นักเรียนบันทึกข้อมูลคำตอบของเพื่อนลงในใบสำรวจ โดยระบุชื่อเพื่อน และสถานที่ที่ชอบไป

#### 5. การสรุปและนำเสนอ:

- เมื่อเวลาที่กำหนดหมดลง นักเรียนแต่ละกลุ่มหรือนักเรียนแต่ละคนจะนำเสนอผลการสำรวจของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยใช้ภาษาอังกฤษ
- นักเรียนพูดสรุปถึงสิ่งที่ค้นพบ เช่น "I asked five friends, and most of them like to travel to the mountains because they enjoy hiking."

#### กติกาเกม Slap the Words (Board Slap)

##### วัตถุประสงค์ของเกม:

พัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับโรงแรม เช่น ประเภทของห้อง

ในโรงแรม และเสริมสร้างความคล่องแคล่วในการพูดผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน

##### อุปกรณ์ที่ใช้:

- กระดานที่มีคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทของห้องในโรงแรม เช่น Single Room, Double Room, Suite, Deluxe Room เป็นต้น
- ไม้สำหรับตี (แนะนำให้ใช้ไม้ที่ไม่เป็นอันตราย)



##### ขั้นตอนการเล่นเกม:

#### 1. การเตรียมการก่อนเริ่มเกม:

- ครูเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับหัวข้อโรงแรม เช่น ประเภทของห้องพัก ไว้บนกระดาน
- ครูทบทวนและสอนคำศัพท์เหล่านั้น โดยให้นักเรียนเรียนรู้การออกเสียง และความหมายอย่างถูกต้อง

## 2. การแบ่งกลุ่มผู้เล่น:

- นักเรียนแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มเท่าๆ กัน หรือแบ่งตามความเหมาะสมของจำนวนผู้เรียนในชั้น
- แต่ละกลุ่มจะเลือกตัวแทนที่ต้องออกมาเล่นในแต่ละรอบ

## 3. การเล่นเกม:

- ครูพูดคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ โรงแรมออกมาทีละคำ เช่น "Suite Room"
- ตัวแทนของแต่ละกลุ่มจะต้องฟังคำศัพท์อย่างตั้งใจ จากนั้นวิ่งไปที่กระดานและใช้ไม้สำหรับตีแต่ละคำศัพท์ที่ต้องการบนกระดาน
- ผู้ที่ตีคำศัพท์ถูกต้องและออกเสียงคำศัพท์ได้ชัดเจนก่อน จะได้รับคะแนนสำหรับกลุ่มของตน

## 4. กติกาการให้คะแนน:

- 1 คะแนนจะมอบให้กับกลุ่มที่สามารถตีคำศัพท์ที่ต้องการและออกเสียงได้อย่างถูกต้อง
- ในกรณีที่ผู้ตีคำศัพท์ผิดหรือออกเสียงผิด ครูให้โอกาสกลุ่มอื่น หรือแก้ไขความผิดพลาดก่อนจะดำเนินต่อ

### เป้าหมายของเกม:

เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และนำมาใช้ได้คล่องแคล่วในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการอ่านอย่างมั่นใจและเป็นธรรมชาติ

### กติกากิจกรรม Role Play: กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านบทบาทสมมติ

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:



เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการสวมบทบาทในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่นักเรียนอาจต้องพบเจอในชีวิตประจำวันหรือการปฏิบัติหน้าที่ต่างๆ

#### ขั้นตอนการทำกิจกรรม:

### 1. การเตรียมการก่อนเริ่มกิจกรรม:

- ครูเลือกหรือสร้างสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของนักเรียน เช่น การจองห้องพักในโรงแรม, การสมัครงาน, การรับประทานอาหารเช้าในร้านอาหาร, หรือการประชุมในที่ทำงาน
- ครูอธิบายสถานการณ์ให้ชัดเจน รวมถึงบทบาทที่แต่ละคนจะได้รับในกิจกรรม

### 2. การแบ่งกลุ่มผู้เรียน:

- นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย (จำนวนสมาชิกขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสถานการณ์)
- แต่ละกลุ่มจะได้รับสถานการณ์และบทบาทที่กำหนดไว้ เช่น ลูกค้า-พนักงานโรงแรม, ผู้สัมภาษณ์-ผู้สมัครงาน ฯลฯ

### 3. การเตรียมตัวก่อนการแสดง:

- นักเรียนแต่ละคนทำความเข้าใจกับบทบาทที่ได้รับ และเตรียมบทสนทนาหรือคำพูดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดไว้
- ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ภาษา การออกเสียง และการแสดงออกในบทบาทนั้นๆ เพื่อให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการแสดงออก

### 4. การแสดงบทบาทสมมติ:

- แต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทของตนตามลำดับที่กำหนดไว้
- นักเรียนต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่กำหนด เช่น อารมณ์ ความรู้สึก และท่าทางที่เหมาะสมกับบทบาท

## กติกาเกม Hotel Dash: จำลองสถานการณ์การเป็นเจ้าของโรงแรม

### วัตถุประสงค์ของเกม:

เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านการสร้างสรรค์และนำเสนอแนวคิดการบริหารโรงแรม โดยเน้นการนำเสนอข้อมูลและการโน้มน้าวในรูปแบบการแข่งขัน

### ขั้นตอนการเล่นเกม:



#### 1. การเตรียมการก่อนเริ่มเกม:

- ครูอธิบายกติกาและวัตถุประสงค์ของเกม รวมถึงสิ่งที่นักเรียนต้องจัดเตรียม เช่น ชื่อโรงแรม, ประเภทของโรงแรม และสิ่งอำนวยความสะดวก
- นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับโรงแรม เช่น ประเภทของห้องพัก, สิ่งอำนวยความสะดวก (เช่น สระว่ายน้ำ, ฟิตเนส), และการตั้งราคาห้องพัก

#### 2. การแบ่งกลุ่มผู้เรียน:

- นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มละ 3-5 คน (หรือขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เรียนในชั้น)
- แต่ละกลุ่มจะทำหน้าที่เป็นเจ้าของโรงแรมที่ต้องพัฒนาและนำเสนอแนวคิดโรงแรมของตนเอง

#### 3. การสร้างสรรค์แนวคิดโรงแรม:

- แต่ละกลุ่มจะต้องคิดและกำหนดข้อมูลดังต่อไปนี้:  
**ชื่อโรงแรม:** ต้องตั้งชื่อโรงแรมที่สร้างสรรค์และดึงดูดใจ  
**ประเภทของโรงแรม:** เช่น โรงแรมบูติก, โรงแรมรีสอร์ท, โรงแรมธุรกิจ เป็นต้น

**สิ่งอำนวยความสะดวก:** ระบุสิ่งอำนวยความสะดวกที่โรงแรมมี เช่น สระ  
ว่ายน้ำ, สปา, ฟิตเนส, ร้านอาหาร ฯลฯ

**ราคาห้องพัก:** ตั้งราคาสำหรับการเข้าพักที่เหมาะสมกับบริการและ  
ประเภทของโรงแรม

#### 4. การเตรียมการนำเสนอ:

- นักเรียนในแต่ละกลุ่มต้องเตรียมบทพูดและเนื้อหาสำหรับการนำเสนอ  
หน้าชั้นเรียน โดยใช้ภาษาอังกฤษ
- การนำเสนอต้องอธิบายชื่อ โรงแรม ประเภทของ โรงแรม สิ่งอำนวยความสะดวก  
และราคาห้องพัก รวมถึงความพิเศษที่ทำให้โรงแรมน่าสนใจ

#### 5. การนำเสนอหน้าชั้นเรียน:

- แต่ละกลุ่มจะออกมานำเสนอแนวคิดของ โรงแรมตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้น  
โดยมีเวลาจำกัดสำหรับแต่ละกลุ่ม (เช่น 5 นาทีต่อกลุ่ม)
- นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอและเน้นการสื่อสารที่ชัดเจน  
น่าสนใจ และสร้างสรรค์

#### 6. การโหวตและการประเมินผล:

- หลังจากที่ทุกกลุ่มนำเสนอเสร็จสิ้น นักเรียนทุกคนในชั้นจะทำการโหวต  
เลือกโรงแรมที่ตนคิดว่าน่าเข้าพักที่สุด โดยพิจารณาจากความคิด  
สร้างสรรค์ ความน่าสนใจในการนำเสนอ สิ่งอำนวยความสะดวก และ  
ความคุ้มค่าของราคา
- กลุ่มที่ได้รับคะแนนโหวตมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

#### เป้าหมายของเกม:

เพื่อให้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการนำเสนอ การสื่อสาร การคิดสร้างสรรค์ และการใช้  
ภาษาอังกฤษในการแสดงออกอย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพในสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงกับ  
ชีวิตจริง

## เกณฑ์การให้คะแนนกิจกรรม Slap the words

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
ประเด็นการ ประเมิน	4	3	2	1		
<b>ความถูกต้อง</b>	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
<b>การมีส่วนร่วม ในเกม Slap the Words</b>	เข้าร่วม กิจกรรมอย่าง กระตือรือร้น ระบุและออก เสียงคำศัพท์ ได้ถูกต้อง	เข้าร่วม กิจกรรมได้ดี แต่มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อยใน การออกเสียง	เข้าร่วม กิจกรรมแต่ ยังมีปัญหา ในการออก เสียงและการ ระบุคำศัพท์	เข้าร่วม กิจกรรมน้อย มาก มี ข้อผิดพลาด มากในการ ออกเสียงและ ระบุคำศัพท์	2	8
<b>ความสามารถ ในการจำแนก ประเภท โรงแรมและ ห้อง</b>	จำแนก ประเภท โรงแรมและ ห้องพักได้ อย่างถูกต้อง พร้อมให้ เหตุผล	จำแนก ประเภท โรงแรมและ ห้องพักได้ ถูกต้องเกือบ ทั้งหมด	จำแนก ประเภท โรงแรมและ ห้องพักได้ บ้าง แต่ยังมี ข้อผิดพลาด ชัดเจน	จำแนก ประเภท โรงแรมและ ห้องพัก	1	4
			<b>รวม</b>		5	20

## เกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
ประเด็นการ ประเมิน	4	3	2	1		
ความร่วมมือ	สมาชิกในกลุ่ม ทุกคนร่วมมือกัน ทำงาน มีการ ประสานงาน ที่ดี เปิดโอกาสให้ สมาชิกกลุ่ม อื่น มีส่วนร่วมใน กิจกรรม ตลอดเวลา การ นำเสนอ	สมาชิกในกลุ่ม ทุกคนร่วมมือกัน ทำงาน ส่วนใหญ่มี การ ประสานงาน ที่ดี เปิด โอกาส ให้สมาชิก กลุ่ม อื่นมีส่วนร่วม ใน กิจกรรมบาง ช่วง ของการ นำเสนอ	สมาชิกในกลุ่ม ทุกคนทำงาน ที่ได้รับ มอบหมาย แต่ยังขาดการ ประสานงาน ใน กลุ่ม เปิด โอกาส ให้สมาชิก กลุ่ม อื่นมีส่วนร่วม ใน กิจกรรม น้อยมาก ในช่วง ของการ นำเสนอ	สมาชิกในกลุ่ม บางคนไม่ ทำงาน ขาดการ ประสานงาน อื่น ไม่มีโอกาส เข้า ร่วมกิจกรรม ในช่วงของ การ นำเสนอ	1	4
ขั้นตอนการทำงาน	มีการกำหนด ขั้นตอนการทำงาน ที่ชัดเจน ตั้งแต่เริ่ม ทำงาน จนกระทั่ง เห็น ผลงาน สมบูรณ์	มีการกำหนด ขั้นตอนการทำงาน ค่อนข้าง ชัดเจนตั้งแต่ เริ่มการทำงาน จนกระทั่ง เห็น ผลงาน สมบูรณ์	มีการกำหนด ขั้นตอนการทำงาน แต่ยังมีความสำเร็จ ของ งานไม่ค่อย สมบูรณ์	มีการกำหนด ขั้นตอนการทำงาน ไม่ ชัดเจน ทำให้ผลงาน ไม่ สมบูรณ์	2	8

การแสดงความ ความคิดเห็น	สมาชิกทุกคน ร่วมแสดง ความคิดเห็น	สมาชิกส่วน ใหญ่ ร่วมแสดง ความคิดเห็น	สมาชิก มากกว่า ครึ่งร่วมแสดง ความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ ความร่วมมือ ในการแสดง ความคิดเห็น	1	4
ความ รับผิดชอบ	สมาชิกทุกคน ทำงานที่ ได้รับ มอบหมายจน งานเสร็จ สมบูรณ์ ทันเวลา	สมาชิกส่วน ใหญ่ ทำงานที่ ได้รับ มอบหมายจน เสร็จสิ้น สมบูรณ์	สมาชิกบาง คน เลี้ยงงาน ไม่ ทำ หน้าที่ตามที่ ได้ รับมอบหมาย งานเสร็จ แต่ ไม่ ค่อยสมบูรณ์ ทันเวลา	สมาชิกไม่มี ความ รับผิดชอบ ทำให้งานไม่ บรรลุ เป้าหมาย	1	4
			รวม		5	20

## เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
ประเด็นการ ประเมิน	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ขาด	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
การออกเสียง	ออกเสียง เน้นหนักใน คำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์	การออกเสียง ออกเสียง เน้นหนักใน คำ/ ประโยคเป็น ส่วนใหญ่	การออกเสียง หนัก			
ความ คล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูด ชัดเจน ทำให้ สื่อสารได้	พูด ตะกุกตะกัก บ้าง แต่ยังพอ สื่อสารได้	พูดเป็นคำ ๆ หยุดเป็นบาง ช่วง เพื่อให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	2	8
การแสดง ท่าทาง/น้ำเสียง ประกอบการ พูด	แสดงท่าทาง และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย	พูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยายแต่ ไม่มี ท่าทาง ประกอบ	พูดเหมือน อ่านไม่เป็น ธรรมชาติขาด ความน่าสนใจ	พูดได้น้อย มาก	1	4
		<b>รวม</b>			5	20

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

**คำชี้แจง**                      ข้อสอบเป็นแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

**Instruction**                This paper is multiple choices.

- 30 multiple choices

- Do not write anything in the test paper.

- Hand the test paper and answer sheet to proctor before leaving room.

1. Which type of accommodation is described as having shared facilities and often being more affordable?

- A) Resort
- B) Hostel
- C) Bungalow
- D) Spa hotel

2. What feature would you expect a "luxury suite" to have?

- A) Shared bathroom
- B) Basic furniture
- C) An en-suite bathroom and king-size bed
- D) Simple, minimalist décor

3. Which of the following is the best way to ask for a room reservation?

- A) I want a burger, please.
- B) Can I reserve a room for tonight?
- C) Where is the nearest hotel?
- D) I need a ticket to the concert.

4. What could be the first question a receptionist asks a guest?

- A) "How long will you be staying?"
- B) "Do you prefer buses or trains?"
- C) "What is your favorite dish?"
- D) "Is this your favorite vacation spot?"

5. Choose the correct sentence for introducing yourself at an airport counter.

- A) This is a table for four.

- B) How much are these shoes?  
C) My name is Alex, and I am on flight 345.  
D) I need to park my car.
6. Identify the warn people about potential threat or disaster that you hear at the airport.
- A) Flight cancellation  
B) Fire drill  
C) Security threat  
D) Lost and found alert
7. What would you say when asking about the price of a souvenir at a shop?
- A) How tall is this?  
B) How much does this cost?  
C) Is this a restaurant?  
D) Where do I sit?
8. Choose the best way to apologize for arriving late at the airport.
- A) Sorry, I overslept.  
B) You should have waited for me.  
C) I'm here; what now?  
D) It's not my fault!
9. Which piece of information is typically found on a boarding pass?
- A) Hotel address  
B) Flight number  
C) Restaurant reservations  
D) Car rental details
10. What is the purpose of the "gate" information on a boarding pass?
- A) To indicate the passenger's meal preference  
B) To show the departure terminal  
C) To specify where the flight will board  
D) To provide baggage claim details
11. Which response is appropriate when discussing a horror movie?
- A) It was so funny!

B) I screamed a lot while watching.

C) The landscape was beautiful.

D) It had a romantic ending.

12. Identify the type of movie from this description: "A film that makes you laugh."

A) Horror

B) Comedy

C) Drama

D) Action

13. Which phrase best describes the main character of a thriller movie?

A) Always makes jokes

B) Enjoys romantic dinners

C) Loves cooking

D) Investigates mysterious events

14. When a movie is said to be a "documentary," it means...

A) It tells a fictional story.

B) It only focuses on musical elements.

C) It involves magic and mythical creatures.

D) It covers real-life events and factual stories.

15. How do you express excitement about a new movie trailer?

A) It looks so boring.

B) I can't wait to see it!

C) This movie will be a flop.

D) I don't care about this.

16. Which sentence best explains this movie description: "A science fiction adventure set in space."

A) It's a romantic love story.

B) The setting is in the future and involves space travel.

C) It's a funny and light-hearted film.

D) The plot revolves around a haunted house.

17. How can students enhance fluency through song-based activities?

- A) By focusing only on writing
- B) By practicing spoken language and repeating song lyrics
- C) By reading grammar rules silently
- D) By avoiding group activities

18. In English songs, what can "lyrics" help students learn?

- A) Mathematical equations
- B) Pronunciation, vocabulary, and cultural references
- C) Silent movie scripts
- D) Only historical dates

19. Which of the following words might appear frequently in song lyrics related to love or emotion?

- A) "Dream"
- B) "Home"
- C) "Tear"
- D) "Heart"

20. What would you say to describe an advertisement for a new car?

- A) This salad is delicious.
- B) It runs fast and saves fuel.
- C) The view from here is stunning.
- D) I need a holiday soon.

21. What should you include in an advertisement for a new restaurant?

- A) How tired the chef is
- B) A description of the best dishes
- C) The problems with the kitchen
- D) An apology for high prices

22. Read the advertisement and choose the correct feature of the product: "Now waterproof and shockproof!"

- A) Breaks easily in the rain
- B) Safe to use in water and hard conditions
- C) Can't handle rough use

- D) Only suitable for indoor use
23. Which type of sign is mentioned in the safety briefing?
- A) No entry
  - B) Fire exit
  - C) Caution: Wet floor
  - D) Staff only
24. How do you ask for directions politely in English?
- A) Move, I'm in a hurry!
  - B) Can you kindly show me the way?
  - C) Don't talk to me.
  - D) Hurry up, please.
25. Which sign indicates a safety hazard? (Reading)
- A) Welcome
  - B) Danger: High Voltage
  - C) Restrooms
  - D) Ticket Office
26. The speaker is giving advice on road safety. What should you do when you see a stop sign?
- A) Speed up
  - B) Slow down and keep going
  - C) Stop and check for traffic
  - D) Ignore it
27. Read the sign and choose what it means: "Authorized Personnel Only."
- A) Anyone can enter
  - B) No one allowed
  - C) Open to the public
  - D) Staff members only
28. What is the main purpose of a sign or notice?
- A) To give detailed stories
  - B) To provide short, important information
  - C) To advertise products

D) To make people laugh

29. Which of these signs indicates a warning?

A) "Welcome"

B) "Beware of Dogs"

C) "Sale - 50% off"

D) "Customer Service Desk"

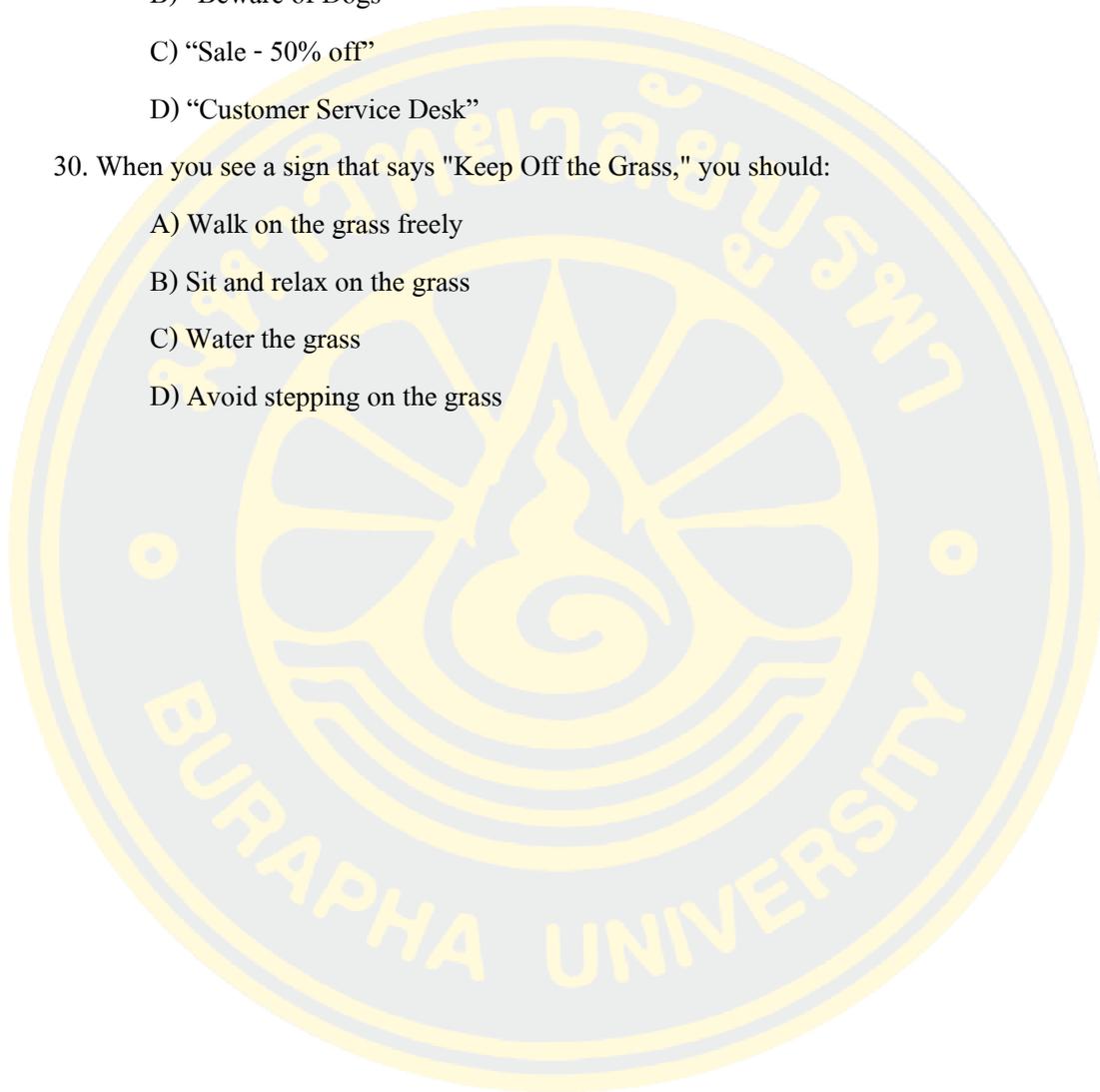
30. When you see a sign that says "Keep Off the Grass," you should:

A) Walk on the grass freely

B) Sit and relax on the grass

C) Water the grass

D) Avoid stepping on the grass



เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. B) Hostel
2. C) An en-suite bathroom and king-size bed
3. B) Can I reserve a room for tonight?
4. A) "How long will you be staying?"
5. C) My name is Alex, and I am on flight 345.
6. A) Flight cancellation
7. B) How much does this cost?
8. A) Sorry, I overslept.
9. B) Flight number
10. C) To specify where the flight will board
11. B) I screamed a lot while watching.
12. B) Comedy
13. D) Investigates mysterious events
14. D) It covers real-life events and factual stories.
15. B) I can't wait to see it!
16. B) The setting is in the future and involves space travel.
17. B) By practicing spoken language and repeating song lyrics
18. B) Pronunciation, vocabulary, and cultural references
19. D) "Heart"
20. B) It runs fast and saves fuel.
21. B) A description of the best dishes
22. B) Safe to use in water and hard conditions
23. C) Caution: Wet floor
24. B) Can you kindly show me the way?
25. B) Danger: High Voltage
26. C) Stop and check for traffic
27. D) Staff members only
28. B) To provide short, important information

29. B) "Beware of Dogs"
30. D) Avoid stepping on the grass



แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
ต่อการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ มาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ น้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษที่แปลกใหม่					
2	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ					
3	ข้าพเจ้าชอบและพอใจที่จะได้ทำกิจกรรมในวิชานี้ร่วมกับเพื่อน					
4	ข้าพเจ้าได้ฝึกฝน และพัฒนาเพิ่มพูนความสามารถของตนเอง					
5	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์					
6	ข้าพเจ้าพอใจและชอบที่ครูจัดสื่อและอุปกรณ์การสอนที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในแต่ละครั้ง					
7	ข้าพเจ้าพอใจในเกมหรือสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆในชั้นเรียน					
8	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชานี้					
9	ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อย่างมีความสุข					
10	ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น					
11	ข้าพเจ้าทำข้อสอบและตอบคำถามในวิชาภาษาอังกฤษได้ดี					
12	ข้าพเจ้ามีความสุข และตื่นเต้นกับการเรียนการสอนของครู					
13	ข้าพเจ้ามีสนใจ และรักวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น					
14	ข้าพเจ้าได้รับการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร หลังจากกิจกรรมเกมในวิชาภาษาอังกฤษ					
15	วิชาภาษาอังกฤษทำให้เกิดความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์					

## ประวัติย่อของผู้วิจัย

**ชื่อ-สกุล** นางสาวศิวาพร สุประพันธ์

**วัน เดือน ปี เกิด** 6 เมษายน 2537

**สถานที่เกิด** อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

**สถานที่อยู่ปัจจุบัน** 164/8 ถนนพลงช้างเผือก ตำบลทางเกวียน อำเภอแกลง จังหวัดระยอง 21110

**ตำแหน่งและประวัติการทำงาน** ครูผู้สอน โรงเรียนแกลง"วิทยสถาวร"

**ประวัติการศึกษา** พ.ศ. 2555 ปริญญาครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) (สาขาภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
พ.ศ. 2568 การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยบูรพา