



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

โดย

นางสาวอนิส พงศ์ประเสริฐ
ตำแหน่ง ครู
สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

โดย

นางสาวอนิส พงศ์ประเสริฐ

ตำแหน่ง ครู

สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ
ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ
สาขาวิชา : ภาษาต่างประเทศธุรกิจ
ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มกลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยวิเคราะห์หาค่าความเฉลี่ยและค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Health หลังใช้วิธีการใช้เกม Guess My Act ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 31 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 4.84 หรือคิดเป็นร้อยละ 48.39

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาในการให้คำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากหัวหน้าภาควิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจและเพื่อนครูที่ได้ตรวจสอบและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุง แก้ไขให้มีความถูกต้องและเหมาะสม

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และน้อง ๆ สาขาวิชาซีพครูทุกท่าน ที่มีส่วนสนับสนุนช่วยเหลือ ให้กำลังใจเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ คุณค่าและคุณประโยชน์ของรายงานวิจัยฉบับนี้ ขอมอบแก่บิดามารดาตลอดจนครูอาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
สมมติฐานการวิจัย	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	13
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	13
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	13
การดำเนินการวิจัย/การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	14
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	16
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	17
อภิปรายผล	17
ข้อเสนอแนะ	19
บรรณานุกรม	20
ภาคผนวก	23
ประวัติผู้วิจัย	29

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ต่าง ๆ มากมาย เป็นความท้าทายหนึ่งของครูผู้สอน ที่จะต้องมีการพัฒนาตนเอง เรียนรู้วิธีการสอนรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อนำไปพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถใช้ทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน แก้ปัญหาเป็น สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถบูรณาการ ปรับประยุกต์ความรู้และทักษะที่ได้มาในการดำรงชีพได้ (Panich, 2014) ครูผู้สอน จึงเป็นหัวใจสำคัญที่จะต้องสร้างผู้เรียนให้มีลักษณะดังกล่าว โดยการปรับปรุง ระบบการศึกษาและการพัฒนาทักษะมีส่วนสำคัญที่จะทำให้ไทยบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี รวมทั้งจะช่วยเพิ่มศักยภาพ โอกาสและความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจภายในประเทศและด้วย แนวโน้มการเป็นสังคมผู้สูงอายุและสัดส่วนของประชากรในวัยทำงานที่ลดลงเรื่อย ๆ ทักษะการมนุษย์ที่มีทักษะ คือ ปัจจัยสำคัญของความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอนาคต ดังนั้นคุณภาพ ของระบบการศึกษาตลอดจนสมรรถนะและทักษะของผู้สำเร็จการศึกษาจึงเป็นกุญแจสำคัญที่จะตอบโจทย์ดังกล่าว (อิวัจ เตลานี, 2564) แม้ยุทธศาสตร์ ด้านการศึกษาและการพัฒนารวมทั้งการปฏิรูประบบการศึกษาที่กำลังเกิดขึ้น ในไทยจะมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองต่อปัญหาข้างต้น แต่ความท้าทายของไทย คือ จะทำอย่างไรจึง จะสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนทั่วประเทศ และจะเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนอย่างไรในยุคของโลกที่ไร้พรมแดนที่วัดกันด้วยความสามารถในการทำงาน มิใช่ความสามารถในการท่องจำแต่ความสามารถในการทำงานขึ้นอยู่กับทักษะการเรียนรู้ พร้อมใน การเรียนรู้ ความใฝ่เรียนรู้ ความอยากเรียนรู้และสนุกกับการเรียนรู้ โดยสามารถเรียนรู้ได้ ตลอดเวลาจากทุกสถานที่ มีทักษะชีวิตที่ดีปรับตัวได้ทุกครั้งที่เมื่อพบอุปสรรค ยืดหยุ่นตัวเองได้ทุก รูปแบบเมื่อพบปัญหาชีวิต นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็น ปรากฏการณ์ใหม่ในยุคศตวรรษที่ 21 (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2555) ดังนั้นสมรรถนะการศึกษา การเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งรูปแบบการจัดกิจกรรมต้องกระตุ้นความอยากรู้อยาก เห็น ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีทักษะการเรียนรู้ด้วยการพึ่งตนเอง ทั้งนี้ผู้ที่เกี่ยวข้องควรเปิด โอกาสในการอำนวยความสะดวกส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้สอนพบปัญหาว่าผู้เรียนบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่ำกว่าเกณฑ์การประเมิน ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนจึงหาวิธีการที่จะกระตุ้นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ดีขึ้น และสนใจที่จะใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นวิธีที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

สมมติฐานของการวิจัย

นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก ให้สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ปรับปรุงเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและวิชาอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 เรื่อง Health โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 31 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หน่วยที่ 7 เรื่อง Health

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ แบบทดสอบหน่วยที่ 7 เรื่อง Health

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หน่วยที่ 7 เรื่อง Health ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รวมระยะเวลา ที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 2 คาบ คาบละ 60 นาที

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลาผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้รวบรวมเอกสารและสรุป เพื่อใช้เป็นแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 1.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 1.3 ประเภทของแบบทดสอบ
- 1.4 การวางแผนการสร้างและการเลือกชนิดของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหา
- 1.5 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

2. การวัดและประเมินผลการศึกษา

- 2.1 ความหมายของการวัดผล (Measurement)
- 2.2 ความหมายของการประเมินผล (Evaluation)
- 2.3 วัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผล
- 2.4 ประโยชน์ของการวัดและประเมินผล

3. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

- 3.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 3.2 การจัดการเรียนรู้
- 3.3 การประเมินผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.1 ความหมาย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, หน้า 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียน การสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาวี ยินดีสุข (2548, หน้า 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (2549, หน้า 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือ ความสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของ วัดอุปประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement tests)

สมบูรณ์ ต้นยะ (2545 : 143) ได้ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็น แบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้มาแล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด ส่วน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2544 : 98) กล่าวว่า แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ มาแล้ว ว่า บรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545 : 96) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ ที่กำหนดไว้เพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงชุดคำถามที่มุ่ง วัดพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านสมรรถภาพด้านต่างๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไป แล้วมากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547 : 59) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบ หรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นผลมา จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

ดังนั้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ และทักษะ ความสามารถจากการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

1.3 ประเภทของแบบทดสอบ

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

1.3.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.3.1.1 แบบทดสอบปรนัย (Objective tests) ได้แก่

แบบถูก – ผิด (True-false) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือแบบคำตอบสั้น (Short answer) และแบบเลือกตอบ (Multiple choice)

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

1.3.2 แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) เป็นแบบทดสอบที่สร้าง โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเนื้อหา และมีทักษะการสร้างแบบทดสอบ มีการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน ได้แก่ California Achievement Test, Iowa Test of Basic Skills, Stanford Achievement Test และ the Metropolitan Achievement tests เป็นต้น

ส่วนพวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) ได้จัดประเภทแบบทดสอบไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1.3.3 แบบปากเปล่า เป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคล ใช้ได้ผลดีถ้ามีผู้เข้าสอบจำนวนน้อย เพราะต้องใช้เวลาถามได้ละเอียด เพราะสามารถโต้ตอบกันได้

1.3.4 แบบเขียนตอบ เป็นการทดสอบที่เปลี่ยนแปลงมาจากการสอบแบบปากเปล่า เนื่องจากจำนวนผู้เข้าสอบมากและมีจำนวนจำกัด แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

1.3.4.1 แบบความเรียง หรืออัตนัย เป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบได้รวบรวมเรียบเรียงคำพูดของตนเองในการแสดงทัศนคติ ความรู้สึก และความคิดได้อย่างอิสระภายใต้หัวข้อที่กำหนดให้ เป็นข้อสอบที่สามารถ วัดพฤติกรรมด้านการสังเคราะห์ได้อย่างดี แต่มีข้อเสียที่การให้คะแนน ซึ่งอาจไม่เที่ยงตรง ทำให้มีความเป็นปรนัยได้ยาก

1.3.4.2 แบบจำกัดคำตอบ เป็นข้อสอบที่มีคำตอบถูกได้เงื่อนไขที่กำหนดให้อย่างจำกัด ข้อสอบแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบถูกผิด แบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

1.3.5 แบบปฏิบัติ เป็นการทดสอบที่ผู้สอบได้แสดงพฤติกรรมออกมาโดยการกระทำหรือลงมือปฏิบัติจริงๆ เช่น การทดสอบทางดนตรี ช่างกล พลศึกษา เป็นต้น

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งได้ 2 ประเภท คือ แบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งสร้างจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านวัดผลการศึกษา มีการหาคุณภาพเป็นอย่างดี ส่วนอีกประเภทหนึ่ง คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการทดสอบในชั้นเรียน ในการออกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์เพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยได้เลือกแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบบปฏิบัติ ในการวัดความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารด้านการการพูดและการเขียน และเลือกแบบทดสอบแบบเขียนตอบที่จำกัดคำตอบโดยการเลือกตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ ในการวัดความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟังและการอ่าน

1.4 การวางแผนการสร้างและการเลือกชนิดของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหา

ในการสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสามารถวัดพฤติกรรมได้เหมาะสมกับเนื้อหา ควรมีการสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร (Developing the table of specifications) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง เหมือนกับการเขียนแบบสร้างบ้าน ที่เรียกกันว่า Test blueprint ตารางวิเคราะห์หลักสูตรประกอบด้วยหัวข้อเนื้อหา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด

การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเริ่มที่การสร้างตาราง 2 มิติ คือแนวตั้งเป็นพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ประกอบด้วย ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ส่วนแนวนอนเป็นหัวข้อเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาและ/หรือวัตถุประสงค์ของวิชานั้น จากนั้นจึงกำหนดน้ำหนักของเนื้อหา พิจารณาจากความสำคัญของเนื้อหานั้นๆ โดยอาจกำหนดน้ำหนักเป็นร้อยละ พร้อมกับกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดและกำหนดความสำคัญ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ ควบคู่ไปกับเนื้อหา สุดท้ายจึงกำหนดแบบทดสอบที่จะใช้วัด เช่น แบบถูกผิด แบบจับคู่ แบบเติมคำ แบบเลือกตอบ หรือแบบอัตนัย เป็นต้น (อุไรวรรณ, 2559)

1.5 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี (สิริพร ทิพย์คง. 2545 : 195 ; พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2545 : 135 – 161)

1. ความเที่ยงตรง เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปวัดในสิ่งที่เราต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2. ความเชื่อมั่น แบบทดสอบที่มีความเชื่อมั่น คือ สามารถวัดได้คงที่ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ถ้านำแบบทดสอบไปวัดกับนักเรียนคนเดิมคะแนนจากการสอบทั้งสองครั้งควรมีความสัมพันธ์กันดี เมื่อสอบได้คะแนนสูงในครั้งแรกก็ควรได้คะแนนสูงในการสอบครั้งที่สอง

3. ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้องตามหลักวิชา และเข้าใจตรงกัน เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

4. การถามลึก หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำ โดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครูสอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ความจำได้แก่ ความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

5. ความยากง่ายพอเหมาะ หมายถึง ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือตอบถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มี ความหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมด ก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากเกินไปไม่ง่ายเกินไป

6. อำนาจจำแนก หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อนโดยสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นประเภทๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียดตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7. ความยุติธรรม คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบในการเดาได้ถูกต้องและไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าวๆตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงความเชื่อมั่น ความเป็นปรนัย ถามลึก มีความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม

2. การวัดและประเมินผลการศึกษา

2.1 ความหมายของการวัดผล (Measurement)

การวัดผล หมายถึง กระบวนการเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลข หรือสัญลักษณ์ ที่มีความหมายแทนคุณลักษณะ หรือคุณภาพของสิ่งที่วัด โดยใช้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพหารายละเอียดสิ่งที่วัดว่ามีจำนวนหรือปริมาณเท่าใด เช่น การวัดส่วนสูงของเด็กเป็นการแปลงคุณลักษณะด้านความสูงออกมาเป็นตัวเลขว่าสูงกี่เซนติเมตรหรือนักเรียนสอบวิชาคณิตศาสตร์ได้ 20 คะแนน ก็เป็นการแปลงคุณภาพด้านความสามารถในวิชาคณิตศาสตร์ออกมาเป็นตัวเลข โดยใช้แบบทดสอบ เป็นต้น

2.2 ความของการประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผล หมายถึงกระบวนการที่กระทำจากการวัดผล แล้ววินิจฉัยตัดสิน ลงสรุปคุณค่าที่ได้จากการวัดผลอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีคุณธรรม เพื่อพิจารณาตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดีหรือเลว เก่งหรืออ่อน ได้หรือตก เป็นต้น

ดังนั้น การวัดผลและการประเมินผลมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ การวัดผลจะทำให้ได้ตัวเลข ปริมาณ หรือรายละเอียดของคุณลักษณะหรือพฤติกรรมของบุคคล จากนั้นจะนำเอาผลการวัดนี้ไปพิจารณาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อตัดสิน หรือลงสรุปเกี่ยวกับสิ่งนั้น ซึ่งเรียกว่าการประเมินผล

2.3 วัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลการศึกษา เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนการสอนตลอดเวลา ซึ่งจุดมุ่งหมายของการวัดผลและประเมินผลนั้น ไม่ใช่เฉพาะการนำผลการวัดไปตัดสินได้-ตก หรือใครควรจะได้เกรดอะไรเท่านั้น แต่ควรนำผลการวัดและประเมินนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาในหลาย ๆ ลักษณะดังนี้

1. เพื่อค้นและพัฒนาสมรรถภาพของนักเรียน หมายถึงการวัดผลและประเมินผลเพื่อดูว่านักเรียนบกพร่องหรือไม่เข้าใจในเรื่องใด ตอนใด แล้วครูพยายามสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ มีความเจริญงอกงามตามศักยภาพของตนเอง จุดมุ่งหมายข้อนี้สำคัญมาก หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็น ปรัชญาการวัดผลการศึกษา (ชวาล แพรัตกุล. 2516 : 34)

2. เพื่อจัดตำแหน่ง (placement) การวัดผลและประเมินผลวิธีนี้เพื่อเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่น ๆ โดยอาศัยกลุ่มเป็นเกณฑ์ว่าใครเด่น-ด้อย ใครได้อันดับที่ 1 ใครสอบได้-ตก หรือใครควรได้เกรดอะไร เป็นต้น การวัดผลและประเมินผลวิธีนี้เหมาะสำหรับการตัดสินผลการเรียนแบบอิงกลุ่ม และการคัดเลือกคนเข้าทำงาน

3. เพื่อวินิจฉัย (diagnostic) เป็นการวัดผลและประเมินผลที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาความบกพร่องของผู้เรียนว่าวิชาที่เรียนนั้นมีจุดบกพร่องตอนใด เพื่อที่จะได้นำไปปรับปรุงแก้ไข ซ่อมเสริมส่วนที่ขาดหายไปให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในกระบวนการเรียนการสอนเรียกว่าการวัดผลย่อย (formative measurement)

4. เพื่อเปรียบเทียบ (assessment) เป็นการวัดผลและประเมินผลเพื่อเปรียบเทียบตนเอง หรือ เพื่อดูความงอกงามของเด็กแต่ละคนในช่วงเวลาที่ต่างกัน ว่าเจริญงอกงามเพิ่มขึ้นกว่าเดิมมากน้อยเพียงใด เช่น การเปรียบเทียบผลก่อนเรียน(pre-test) และหลังเรียน (post-test)

5. เพื่อพยากรณ์ (prediction) เป็นการวัดผลและประเมินผลเพื่อทำนายอนาคตต่อไปว่าจะเป็นอย่างไรมาก่อน นั่นคือเมื่อเด็กคนหนึ่งสอบแล้วสามารถรู้อนาคตได้เลยว่า ถ้าการเรียนของเด็กอยู่ในลักษณะนี้ต่อไปแล้วการเรียนจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในเรื่องของการแนะนำการศึกษาว่านักเรียนควรเรียนสาขาใด หรืออาชีพใดจึงจะเรียนได้สำเร็จ แบบทดสอบที่ใช้วัดจุดมุ่งหมายในข้อนี้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดความถนัด (aptitude test) แบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญา (intelligence test) เป็นต้น

6. เพื่อประเมินผล(evaluation)เป็นการนำผลที่ได้จากการวัดไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อตัดสินลงสรุปให้คุณค่าของการศึกษา หลักสูตรหรือ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลว่าเหมาะสมหรือไม่ และควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

2.4 ประโยชน์ของการวัดและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลการศึกษา มีประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่งเพราะว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการตัดสินใจของครู ผู้บริหารและนักการศึกษา ซึ่งพอจะสรุปประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (อนันต์ ศรีโสภา. 2522 : 1-2)

1. ประโยชน์ต่อครู ช่วยให้ทราบเกี่ยวกับพฤติกรรมเบื้องต้นของนักเรียน ครูก็จะรู้ว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานพร้อมที่จะเรียนในบทต่อไปหรือไม่ ถ้าหากว่านักเรียนคนใดยังไม่พร้อมครูก็จะหาทางสอนซ่อมเสริม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูปรับปรุงเทคนิคการสอนให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพอีกด้วย
2. ประโยชน์ต่อนักเรียน ช่วยให้นักเรียนรู้ว่าตัวเองเก่งหรืออ่อนวิชาใด เรื่องใด ความสามารถของตนอยู่ในระดับใด เพื่อที่จะได้ปรับปรุงตนเอง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องทางการเรียนของตนให้ดียิ่งขึ้น
3. ประโยชน์ต่อการแนะแนว ช่วยให้แนะแนวการเลือกวิชาเรียน การศึกษาต่อ การเลือกประกอบอาชีพของนักเรียนให้สอดคล้องเหมาะสมกับความรู้ความสามารถและบุคลิกภาพ ตลอดจนช่วยให้สามารถแก้ปัญหาทางจิตวิทยา อารมณ์ สังคมและบุคลิกภาพต่างๆของนักเรียน
4. ประโยชน์ต่อการบริหาร ช่วยในการวางแผนการเรียนการสอน ตลอดจนการบริหารโรงเรียน ช่วยให้ทราบว่าปีต่อไปจะวางแผนงานโรงเรียนอย่างไร เช่น การจัดครูเข้าสอน การส่งเสริมเด็กที่เรียนดี การปรับปรุงรายวิชาของโรงเรียนให้ดีขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังมีประโยชน์ต่อการคัดเลือกบุคคลเข้าทำงานในตำแหน่งต่าง ๆ ตามความเหมาะสม
5. ประโยชน์ต่อการวิจัย ช่วยวินิจฉัยข้อบกพร่องในการบริหารงานของโรงเรียน การสอนของครูและข้อบกพร่องของนักเรียน นอกจากนี้ยังนำไปสู่การวิจัย การทดลองต่าง ๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา
6. ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง (พิตร ทองชั้น. 2524 : 7) ช่วยให้ทราบว่าเด็กในปกครองของตนนั้น มีความเจริญงอกงามเป็นอย่างไร เพื่อเตรียมการสนับสนุนในการเรียนต่อ ตลอดจนการเลือกอาชีพของเด็ก

3. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้น ให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รวมอยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียน

สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

3.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้

ผู้สอน

3.1.1 ผู้สอนศึกษาวัตถุประสงค์ของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นกำหนดรูปแบบของเกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกมที่ไม่มีผู้แพ้ชนะ เกมที่มีผู้แพ้ชนะ เกมแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

3.1.2 ผู้สอนพิจารณาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนด

3.1.3 เลือกใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่แล้ว กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้น ทั้งกระบวนการและข้อขัดจำกัดต่างๆ เพื่อเตรียมป้องกันหรือแก้ไข และทำให้การเล่นเกมนั้นของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

3.1.4 ประยุกต์ใช้บางส่วนของเกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้นอย่างละเอียดลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถเข้าใจฐานคิดของเกมและปรับประยุกต์ได้ โดยไม่ทำให้แก่นหรือสาระสำคัญของเกมผิดเพี้ยนไป

3.1.5 สร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ใหม่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ และจะต้องทดลองใช้หลายๆ ครั้ง กระทั่งแน่ใจว่า เกมนั้นใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3.1.6 ผู้สอนพิจารณารูปแบบการเล่นแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) หรือการเล่นแบบประสานเวลา (Synchronous) โดยพิจารณาจากลักษณะของเกม และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้

3.1.7 ผู้สอนกำหนดรูปแบบการใช้เกม เช่น ใช้เพื่อเรียนรู้เนื้อหา ใช้เพื่อเป็นแบบฝึกหัด ใช้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น และจัดทำเป็นคู่มือการเล่นเกม ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของเกม อุปกรณ์ วิธีการเล่น การตัดสินแพ้ชนะ และระบบการให้รางวัล

3.1.8 ผู้สอนเตรียมสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นข้อมูลประกอบ

ผู้เรียน

ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาวิธีการใช้ช่องทางการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด

3.2 การจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1.1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.2 ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกม และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อการการเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่นเกม และให้ผู้เรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.3 ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกม และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.2 ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปรประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม

3.3 การประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมกับเนื้อหาวิชา โดยการประเมินดังกล่าวต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัด

ผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

3.4 ข้อสังเกต

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกมหรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่ง่ายหรือง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่น หรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องจัดทำคู่มือการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่น โดยอาจเป็นคู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเยลา อำเภอมือง จังหวัดยะลา

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากร
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเยลา อำเภอมือง จังหวัดยะลา จำนวน 31 คน

2. เครื่องมือที่ใช้วิจัย

เครื่องมือที่ใช้วิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. นวัตกรรมที่เลือกใช้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ((Game-based Learning) เกม Guest my word
2. แบบฝึกหัดเสริมทักษะ เรื่อง Health
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 1 ชุด ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักศึกษา ก่อนและหลังใช้การทำแบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. ศึกษา นวัตกรรมที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ((Game-based Learning) โดยศึกษาผ่านงานวิจัยและเว็บไซต์
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาเรื่อง Health จากหนังสือเรียนวิชา 30000-1201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำนักพิมพ์เอมพันธ์

2.2 สร้างแบบทดสอบตามจุดประสงค์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ

3.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์ โดยให้หาค่า IOC ซึ่งการให้ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปได้จำนวนข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 ข้อ และได้คัดเลือกข้อสอบจำนวน 10 ข้อ จากข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบเพื่อนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนรู้ กับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 คน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้วิธีการสอบแบบนั่งสอบปกติ ใช้เวลาในการสอบ 20 นาที เก็บรวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อใช้เปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์จากการสอบหลังทำกิจกรรมเกม

2. ดำเนินการทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยวิธีใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้กับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 คน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้วิธีใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าร้อยละ (Percentage) สูตรต่อไปนี้

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.3 หาค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean)

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

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา โดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

นักศึกษาคนที่	ผลสัมฤทธิ์จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ผลสัมฤทธิ์จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ส่วนต่างคิดเป็นร้อยละ
1	2	20	7	70	50
2	5	50	9	90	40
3	2	20	6	60	40
4	6	60	10	100	40
5	1	10	6	60	50
6	3	30	8	80	50
7	0	0	5	50	50
8	2	20	6	60	40
9	4	40	8	80	40
10	2	20	8	80	60
11	2	20	8	80	60
12	1	10	6	60	50
13	1	10	6	60	50
14	2	20	8	80	60
15	2	20	9	90	70
16	0	0	5	50	50
17	7	70	10	100	30
18	2	20	6	60	40
19	4	40	10	100	60
20	1	10	6	6	40
21	2	20	6	6	40
22	2	20	7	7	50
23	7	70	10	100	30
24	4	40	10	100	60
25	1	10	7	70	60
26	2	20	6	60	40
27	2	20	7	70	50

นักศึกษา คนที่	ผลสัมฤทธิ์จากการทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	ผลสัมฤทธิ์จากการทำ แบบทดสอบหลังเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	ส่วนต่าง คิดเป็นร้อย ละ
28	3	30	8	80	50
29	2	20	7	70	50
30	5	50	7	70	20
31	3	30	10	100	70
รวม	82	26.45	232	74.84	16.32
เฉลี่ย	2.65	26.45	7.48	74.84	48.06

จากตารางที่ 4.1 จะเห็นได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Health หลังใช้วิธีการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาการจัดการธุรกิจค้าปลีก มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 31 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 4.84 หรือคิดเป็นร้อยละ 48.39

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 7 Health โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาพะเยา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาพะเยา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมที่เลือกใช้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เกม Guess My Word 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบฝึกเสริมทักษะ เรื่อง Health การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (Percentage)

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินงานตามขั้นตอนของการวิจัย สามารถสรุปและนำเสนอได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Health หลังใช้วิธีการใช้เกม Guess My Act ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 31 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 4.84 หรือคิดเป็นร้อยละ 48.39

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Health หลังใช้วิธีการใช้เกม Guess My Act ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 31 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 4.84 หรือคิดเป็นร้อยละ 48.39 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมในการ

จัดการเรียน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ หลังทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง
ความรู้ได้เป็นอย่างดี โดยสังเกตจากการตอบคำถาม การทำแบบฝึกเสริมทักษะและการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้เกมเป็นฐาน เกม Guess My Act สามารถช่วย
กระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากการสอบถามหลังใช้วิธีการสอบด้วยวิธีดังกล่าว นักศึกษาค่อนข้างพอใจ และ
ต้องการให้มีการจัดการสอนในรูปแบบนี้บ่อย ๆ เพื่อกระตุ้นให้จดจำเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังสร้าง
ความเพลินเพลินและตื่นตัว โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีความถนัดทางภาษาอังกฤษต่ำ ที่มีความกระตือรือร้นมาก
ขึ้น และยังสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ในทุกรายวิชาที่ต้องการกระตุ้นผู้เรียนได้ดี

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- การพัฒนาการศึกษาด้วยการเรียนภาษา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
www.dilbilimarastirmalari.com (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- จันทร์ศรี นิตยฤกษ์. การเขียนอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครุธนบุรี, 2528.
- เขาวนิ เกิดเพทางค์. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้แบบฝึกกับไม่
ใช้ แบบฝึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2524.
- ทัศนวรรณ รามณรงค์. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (ทฤษฎีของธอร์นไดค์). [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/555423>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- ไทยรัฐออนไลน์ ปรับสอน 'ภาษาอังกฤษ' อาชีวะ เน้นสื่อสารเพื่อวิชาชีพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<https://www.thairath.co.th/content/423376>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ. สุวีริ
ยาสาส์น. ประภาพักตร์ เขตจตุรัส. เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
:<https://www.gotoknow.org/posts/476323>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- ผลงานวิจัยในชั้นเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://www.kruthacheen.com/
index.php?lay=show&ac=article&id=300970&Ntype=2](http://www.kruthacheen.com/index.php?lay=show&ac=article&id=300970&Ntype=2). (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
[http://www.nanabio.com/Research/image%20research/research%20work/Achievement/
Achievement04.html](http://www.nanabio.com/Research/image%20research/research%20work/Achievement/Achievement04.html). (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566)
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์. (2548). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ :
เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แบเนจเม้นท์.
- ไพฑูริย์ นันตะสุนันต์และวัลลภา อยู่ทอง. หลักสูตรการอาชีวศึกษาและการนำไปใช้. [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก:
https://www.google.co.th/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjzqJKmJfVAhXJebwKHZZ0DigQFgg3MAM&url=http%3A%2F%2Fwww.technicdon.ac.th%2Fdmtc%2Fpdf%2Fblog%2FTop_menu_academic%2F21-05-57%2F7.pdf&usg=AFQjCNEJVskijitsfg7U54PlCM_0z0toFA. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).
- ไพบูลย์ แคนวัง. นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<http://noompailboon.blogspot.com/2015/09/blog-post.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).

วชิรา. **แบบฝึกเสริมทักษะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://aristotle1987.blogspot.com/2011/02/1.html>.
(วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).

วาโร เฟ็งส์วี่สดี. (2546). **การวิจัยในชั้นเรียน**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.

สมเกียรติ อ่อนวิมล. **ภาษาอังกฤษกับอนาคตของไทยในอาเซียน**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

<http://kus.kps.ku.ac.th/satit/asean/?name=news&file=view&id=80>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).

สมพร เชื้อพันธ์. (2547). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ**. วิทยานิพนธ์ ค.ม.

(หลักสูตรและการสอน). พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. ถ่ายเอกสาร

สุธัญญา รัตนบรรพต. **ความหมายของแบบฝึกทักษะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://www.l3nr.org/posts/293077l>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).

เสาวรส เอกนาม. **แบบฝึกเสริมทักษะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

http://laosukanfang.blogspot.com/2011/02/blog-post_5274.html.

(วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566).

อุไรวรรณ. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement)**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://kruoiysmarteng.blogspot.com/2016/08/achievement.html>.

(วันที่ค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2566)

ภาคผนวก

แบบทดสอบย่อย

Unit 7 Health

จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

1.



What's the matter.

- a. I have a toothache.
- b. I have a headache.
- c. I have a backache.
- d. I have an earache.

6.



How do you feel?

- a. I feel headache.
- b. I feel nauseous.
- c. I feel dizzy.
- d. I feel hot.

2.



What's the matter.

- a. I have a toothache.
- b. I have a headache.
- c. I have a backache.
- d. I have an earache.

7.



How do you feel?

- a. I feel happy.
- b. I feel nauseous.
- c. I feel dizzy.
- d. I feel exhausted.

3.



What's the matter.

- a. I have a fever.
- b. I have a cough.
- c. I have a stomachache.
- d. I have a sore throat.

8. Jennifer has been working for over 13 hours.
She might feel

- a. happy
- b. tired
- c. exhausted
- d. sleepy

4.



What's the matter.

- a. I have a fever.
- b. I have a cough.
- c. I have a stomachache.
- d. I have a sore throat

9. The weather is really nice today. I feel so.....

- a. happy
- b. tired
- c. exhausted
- d. sleepy

5. Anna : Are you okay, John?

John : I feel sick. I have a My
body is so hot right now.

- a. fever
- b. cough
- c. stomachache
- d. toothache

10. It's 11 PM now, I feel so.....

- a. happy
- b. tired
- c. exhausted
- d. sleepy

Sickness

၇၆.၇၀ ၀၇၇၀၇၇ ၁၇၇၇
 ၇၇၇ ၇/၂ ၇၇၇၇၇၇၇၇

Write the correct word under the pictures.

			
Fever	Cold	To Sneeze	Cough
			
the Flu	Sore Throat	Earache	Headache
			
Toothache	to Trow up	Measles	Stomachache
			
Sunburn	broken leg	to be Obese	Bruise
			
Bump	Chicken Pox	Nosebleed	Wound

WOUND - TO TROW UP - SUNBURN - SORE THROAT - COUGH -
 STOMACHACHE - BROKEN LEG - THE FLU - TO SNEEZE - BRUISE - TO BE OBESSE
 HEADACHE - COLD - NOSEBLEED - FEVER - MEASLES - CHICKEN POX - BUMP
 TOOTHACHE - EARACHE

What's the Matter?

If someone looks ill, we can ask:
What's wrong?
What's the matter?
Are you OK?

Hi Mark. **What's the matter?** You don't look well.



I don't feel well. I have a headache.

My head hurts. OR I have a headache.
 My throat hurts OR I have a sore throat.

Match the correct word to the correct picture:



- | | | | |
|--------------|----------|-----------------|----------------|
| 1. headache | 2. cough | 3. stomach ache | 4. ear ache |
| 5. back ache | 6. fever | 7. cold | 8. sore throat |

Write sentences like the example:

1. What's wrong? My head hurts or I have a headache.
2. What's the matter? I have a cough.
3. What's wrong? My stomach hurts. Or I have a stomach ache.
4. What's the matter? My ear hurts. Or I have a ear ache.
5. What's wrong? My back hurts. Or I have a back ache.
6. What's the matter? I have a fever.
7. What's wrong? I have a cold.
8. What's the matter? My throat hurts. Or I have a sore throat.

Now, with a partner take turns asking 'What's the matter?' or 'What's wrong?' and answer with the health problems above.

Partner A: What's wrong?

Partner B: I have a cold.



ที่	ชื่อ-นามสกุล	5		5	5	10	10	10			5	10	5
		สอบ be going to	ตอบคำถาม	แปลงคะแนน ...x5/25	สอบอ่าน	สอบก่อนเรียน health	สอบหลังเรียน health	แบบฝึกหัด	ใบทบทวน 1-3	ใบในชุด	แปลงคะแนน ...x5/15	สอบ MAP	ในงาน Sickness
1	นางสาวนุรฟูตลาห์ มะเซ็ง	3	9	2	4	4	7	10	4	6	3	10	5
2	นางสาวสาวิกา บือราเฮง	4	12	2	5	7	9	10	5	4	3	10	5
3	นางสาวซูรียา คอฆอ	3	14	3	4	4	8	10	4	6	3	10	5
4	นางสาวซูลฟาร์ สาและ	4	15	3	5	7	9	10	6	9	5	10	5
5	นางสาวโซเฟีย เจ๊ะกา	4	4	1	3	4	7	10	6	5	4	10	5
6	นางสาวโซฟูเราะห์ วัต	4	19	4	4	6	9	10	5	5	3	8	5
7	นางสาวณัฐสิมา ดาวดึง	1	3	1		3	5	10				10	5
8	นางสาวนาเดียร์ บูเกะ	2	4	1	5	7	7	10		4		8	5
9	นางสาวนิสริน กอแล	5	8	2	5	4	8	10	6	6	4	10	5
10	นางสาวนูรีดา มะมิง	4	6	1	4	5	7	10	5	5	3	10	5
11	นางสาวนูรีอัน สามม	1	15	3	5	2	7	10	6	6	4	10	5
12	นางสาวรดา ลาเต๊ะ	3	4	1	4	6	6	10	4	6	3	10	5
13	นางสาวสุนิดา ตือราเมะเหย	3	7	1	4	5	7	10	3	6	3	8	5
14	นางสาวสุไลลา ยูนี	5	7	1	5	6	9	10	4	6	3	8	5
15	นายอับดุลเราะห์มาน อาแว	3	13	3	5	6	8	10	5	6	4	8	5
16	นายอัมฟาน สะอู	3	6	1	3	2	7	10		1		10	5
17	นางสาวอัสรีนา मुखอ	4	24	5	5	7	10	10	6	5	4	10	5
18	นางสาวอามานี กาคะ	3	9	2	5	3	8	10	5	6	4	10	5
19	นางสาวอารีนา วายีเกา	4	14	3	5	6	10	10	5	5	3	8	5
20	นางสาวนริสรา ไชยมาน	3	5	1	4	7	7	10	5	6	4	10	5
21	นางสาวนุรฮายาตี ทองคอเลาะ	4	6	1	3	5	7	10	6	5	4	10	5
22	นางสาวสุกัสสร่า แยมสรवल	4	9	2	5	7	7	10	5	6	4	10	5
23	นางสาวอนิตา ปาแซ	5	25	5	5	9	10	10	6	6	4	10	5
24	นางสาวอัสรีนา กะโต	4	19	4	5	7	10	10	6	6	4	10	5
25	นางสาวมาริสา เจ๊ะแฉ	4	7	1	4	5	7	10	6	6	4	8	
26	นายพิตรี อิสลาม	3	7	1	2	5	6	10	6	4	3	10	5
27	นางสาววีณา อยู่ดี	2	9	2	3	6	8	10	6	4	3	10	5
28	นางสาวนียาปีตี ราซี	3	10	2	4	7	9	10	4	6	3	10	5
29	นางสาวสุรียาณี โตมะแซ	3	14	3	4	5	9	10	3	6	3	8	5
30	นางสาวซูไลลา แวโตยี่	5	10	2	3	5	8	10	4	5	3	10	5
31	นางสาวนุรมา หะยิมะตะโละ	4	19	4	5	8	10	10	6	5	4	10	5

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล

นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ

วันเดือนปีเกิด

12 กรกฎาคม 2531

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

จังหวัดยะลา

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน

ครู

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554

ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) มหาวิทยาลัยมหิดล

แหล่งเผยแพร่ผลงานวิจัยในชั้นเรียน

www.yvc.ac.th