



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

โดย

นางสาวอนิส พงศ์ประเสริฐ
ตำแหน่ง ครู
สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

โดย

นางสาวอนิส พงศ์ประเสริฐ
ตำแหน่ง ครู
สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

- ชื่อผู้วิจัย** : นางสาวอนิส พงศ์ประเสริฐ
ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลาอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา
- สาขาวิชา** : ภาษาต่างประเทศธุรกิจ
ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษา ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มกลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยวิเคราะห์หาค่าความเฉลี่ยและค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Directions หลังใช้วิธีการใช้เกม Blind Map ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 30 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 6.20 หรือคิดเป็นร้อยละ 31

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาในการให้คำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจากหัวหน้าภาควิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจและเพื่อนครูที่ได้ตรวจสอบและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุง แก้ไขให้มีความถูกต้องและเหมาะสม

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และน้อง ๆ สาขาวิชาชีวศรทุกท่าน ที่มีส่วนสนับสนุนช่วยเหลือให้กำลังใจเป็นอย่างดี

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	18
อภิปรายผล	18
ข้อเสนอแนะ	18
บรรณานุกรม	20
ภาคผนวก	23
ประวัติผู้วิจัย	47

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 ทรัพยากรมนุษย์ที่มีทักษะ คือ ปัจจัยสำคัญของความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอนาคต ดังนั้นคุณภาพ ของระบบการศึกษาตลอดจนสมรรถนะและทักษะของผู้สำเร็จการศึกษาจึงเป็นกุญแจสำคัญที่จะตอบโจทย์ดังกล่าว (อิวิจ เตลานี, 2564) แม้ยุทธศาสตร์ ด้านการศึกษาและการพัฒนารวมทั้งการปฏิรูประบบการศึกษาที่กำลังเกิดขึ้น ในไทยจะมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองต่อปัญหาข้างต้น แต่ความท้าทายของไทย คือ จะทำอย่างไรจึง จะสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนทั่วประเทศ และจะเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนอย่างไรในยุคของโลกที่ไร้พรมแดนที่วัดกันด้วยความสามารถในการทำงาน มิใช่ความสามารถในการท่องจำแต่ความสามารถในการทำงานขึ้นอยู่กับทักษะการเรียนรู้ พร้อมใน การเรียนรู้ ความใฝ่เรียนรู้ ความอยากเรียนรู้และสนุกกับการเรียนรู้ โดยสามารถเรียนรู้ได้ ตลอดเวลาจากทุกสถานที่ มีทักษะชีวิตที่ดีปรับตัวได้ทุกครั้งเมื่อพบอุปสรรค ยืดหยุ่นตัวเองได้ทุก รูปแบบเมื่อพบปัญหาชีวิต นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็น ปรากฏการณ์ใหม่ในยุคศตวรรษที่ 21 (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2555) ดังนั้นสมรรถนะการศึกษา การเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งรูปแบบการจัดกิจกรรมต้องกระตุ้นความอยากรู้อยาก เห็น ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีทักษะการเรียนรู้ด้วยการพึ่งตนเอง ทั้งนี้ผู้ที่เกี่ยวข้องควรเปิด โอกาสในการอำนวยความสะดวกส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้สอนพบว่าผู้เรียนบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่ำกว่าเกณฑ์การประเมิน ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนจึงหาวิธีการที่จะกระตุ้นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ดีขึ้น และสนใจที่จะใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นวิธีที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

สมมติฐานของการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ให้สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม
2. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ปรับปรุงเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและวิชาอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หน่วยที่ 6 เรื่อง Directions

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ แบบทดสอบหน่วยที่ 6 เรื่อง Directions
ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หน่วยที่ 6 เรื่อง Directions ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 รวมระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 2 คาบ คาบละ 60 นาที

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร 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 ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (2548, หน้า 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (2549, หน้า 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ หรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์ เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตาม ลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่ จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement tests)

สมบูรณ์ ต้นยะ (2545 : 143) ได้ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเป็น แบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถใน เรื่องที่เรียนรู มาแล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด ส่วน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2544 : 98) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทาง วิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว ว่า บรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545 : 96) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผล สำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงชุด คำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านสมองด้านต่างๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547 : 59) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบหรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของ นักเรียนที่เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ตั้งไว้เพียงใด

ดังนั้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ และ ทักษะความสามารถจากการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

1.3 ประเภทของแบบทดสอบ

ไพโรจน์ คะเซนทร์ (2556) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และแบบทดสอบ มาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทจะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือถามสิ่งที่ผู้เรียนได้รับ จากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1.3.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบ ผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.3.1.1 แบบทดสอบปรนัย (Objective tests) ได้แก่

แบบถูก – ผิด (True-false) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือแบบ คำตอบสั้น (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 มีค่าชี้แจงเกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน ได้แก่ California Achievement Test, Iowa Test of Basic Skills, Stanford Achievement Test และ the Metropolitan Achievement tests เป็นต้น

ส่วนพวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) ได้จัดประเภทแบบทดสอบไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1.3.3 แบบปากเปล่า เป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคล ใช้ได้ผลดีถ้ามีผู้เข้าสอบจำนวนน้อย เพราะต้องใช้เวลามาก ถามได้ละเอียด เพราะสามารถโต้ตอบกันได้

1.3.4 แบบเขียนตอบ เป็นการทดสอบที่เปลี่ยนแปลงมาจากการสอบแบบปากเปล่า เนื่องจากจำนวนผู้เข้าสอบมากและมีจำนวนจำกัด แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

1.3.4.1 แบบความเรียง หรืออัตนัย เป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบได้รวบรวมเรียบเรียงคำพูดของตนเองในการแสดงทัศนคติ ความรู้สึก และความคิดได้อย่างอิสระภายใต้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นข้อสอบที่สามารถ 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 คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการทดสอบในชั้นเรียน ในการออกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์เพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยได้เลือกแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบบปฏิบัติ ในการวัดความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารด้านการการพูดและการเขียน และเลือกแบบทดสอบแบบเขียนตอบที่จำกัดคำตอบโดยการเลือกตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ ในการวัดความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟังและการอ่าน

1.4 การวางแผนการสร้างและการเลือกชนิดของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหา

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

การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเริ่มที่การสร้างตาราง 2 มิติ คือแนวตั้งเป็นพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ประกอบด้วย ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ส่วนแนวนอนเป็นหัวข้อเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาและ/หรือ

วัตถุประสงค์ของวิชานั้น จากนั้นจึงกำหนดน้ำหนักของเนื้อหา พิจารณาจากความสำคัญของเนื้อหานั้นๆ โดยอาจกำหนดน้ำหนักเป็นร้อยละ พร้อมกับกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดและกำหนดความสำคัญ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับเนื้อหา สุดท้ายจึงกำหนดแบบทดสอบที่จะใช้วัด เช่น แบบถูกผิด แบบจับคู่ แบบเติมคำ แบบเลือกตอบ หรือแบบอัตนัย เป็นต้น (อุไรวรรณ, 2559)

1.5 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีสิริพร ทิพย์คง. 2545 : 195 ; พิ ชิต ฤ ท ธิ์ จ รุ ญ . 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 ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมาก หรือตอบถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มี ความหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมด ก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากเกินไปไม่ง่ายเกินไป

6. **อำนาจจำแนก** หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อนโดยสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นประเภทๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียดตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7. **ความยุติธรรม** คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบ ในการเดาได้ถูกต้องและไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าวๆตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงความเชื่อมั่น ความเป็นปรนัย ถามลึก มีความยากง่ายพอเหมาะ มีอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม

2. การวัดและประเมินผลการศึกษา

2.1 ความหมายของการวัดผล (Measurement)

การวัดผล หมายถึง กระบวนการเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลข หรือสัญลักษณ์ ที่มีความหมายแทนคุณลักษณะ หรือคุณภาพของสิ่งที่วัด โดยใช้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพหารายละเอียดสิ่งที่วัดว่ามีจำนวนหรือปริมาณเท่าใด เช่น การวัดส่วนสูงของเด็กเป็นการแปลงคุณลักษณะด้านความสูงออกมาเป็น

ตัวเลขที่สูงก็เช่นติเมตรหรือนักเรียนสอบวิชาคณิตศาสตร์ได้ 20 คะแนน ก็เป็นการแปลงคุณภาพด้านความสามารถในวิชาคณิตศาสตร์ออกมาเป็นตัวเลข โดยใช้แบบทดสอบ เป็นต้น

2.2 ความของการประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผล หมายถึงกระบวนการที่กระทำต่อจากการวัดผล แล้ววินิจฉัยตัดสิน ลงสรุปคุณค่าที่ได้จากการวัดผลอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีคุณธรรม เพื่อพิจารณาตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดีหรือเลว เก่งหรืออ่อน ได้หรือตก เป็นต้น

ดังนั้น การวัดผลและการประเมินผลมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ การวัดผลจะทำให้ได้ตัวเลขปริมาณ หรือรายละเอียดของคุณลักษณะหรือพฤติกรรมของบุคคล จากนั้นจะนำเอาผลการวัดนี้ไปพิจารณาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อตัดสิน หรือลงสรุปเกี่ยวกับสิ่งนั้น ซึ่งเรียกว่าการประเมินผล

2.3 วัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลการศึกษา เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนการสอนตลอดเวลา ซึ่งจุดมุ่งหมายของการวัดผลและประเมินผลนั้น ไม่ใช่เฉพาะการนำผลการวัดไปตัดสินได้-ตก หรือใครควรจะได้เกรดอะไรเท่านั้น แต่ควรนำผลการวัดและประเมินนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาในหลาย ๆ ลักษณะดังนี้

1. เพื่อค้นและพัฒนาสมรรถภาพของนักเรียน หมายถึงการวัดผลและประเมินผลเพื่อดูว่านักเรียนบกพร่องหรือไม่เข้าใจในเรื่องใด ตอนใด แล้วครูพยายามสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ มีความเจริญงอกงามตามศักยภาพของตนเอง จุดมุ่งหมายข้อนี้สำคัญมาก หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นปรัชญาการวัดผลการศึกษา (ชวาล แพร์ตกุล. 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 หรือเพื่อดูความงอกงามของเด็กแต่ละคนในช่วงเวลาที่ต่างกัน ว่าเจริญงอกงามเพิ่มขึ้นกว่าเดิมมากน้อยเพียงใด เช่น การเปรียบเทียบผลก่อนเรียน(pre-test) และหลังเรียน (post-test)

5. เพื่อพยากรณ์ (prediction) เป็นการวัดผลและประเมินผลเพื่อทำนายอนาคตต่อไปว่าจะเป็นอย่างไร นั่นคือเมื่อเด็กคนหนึ่งสอบแล้วสามารถรู้อนาคตได้เลยว่า ถ้าการเรียนของเด็กอยู่ในลักษณะนี้ต่อไปแล้วการเรียนจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในเรื่องของการแนะแนวการศึกษา

ว่านักเรียนควรเรียนสาขาใด หรืออาชีพใดจึงจะเรียนได้สำเร็จ แบบทดสอบที่ใช้วัดจุดมุ่งหมายในข้อนี้ได้แก่ แบบทดสอบวัดความถนัด (aptitude test) แบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญา (intelligence test) เป็นต้น

6. เพื่อประเมินผล (evaluation) เป็นการนำผลที่ได้จากการวัดไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อตัดสินลงสรุปให้คุณค่าของการศึกษา หลักสูตรหรือ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลว่าเหมาะสมหรือไม่ และควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

2.4 ประโยชน์ของการวัดและประเมินผล

การวัดผลและประเมินผลการศึกษา มีประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง เพราะว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการตัดสินใจของครู ผู้บริหารและนักการศึกษา ซึ่งพอจะสรุปประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (อนันต์ ศรีโสภณ. 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 อันจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษามาก

6. ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง (พิตร ทองชื่น. 2524 : 7) ช่วยให้ทราบว่าเด็กในปกครองของตนนั้นมีความเจริญงอกงามเป็นอย่างไร เพื่อเตรียมการสนับสนุนในการเรียนต่อ ตลอดจนการเลือกอาชีพของเด็ก

3. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน

โดยเกมที่น่ามาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลเกมเดียว (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลลัพธ์ขณะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ 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 กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้ นั้น ทั้งกระบวนการและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อเตรียมป้องกันหรือแก้ไข และทำให้การเล่นเกมของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

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 และจัดทำเป็นคู่มือการเล่น เกม 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 ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้ การเล่นเกมั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้ผู้เรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.3 ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.2 ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่ครอบคลุม

3.3 การประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล 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 เป็นเกมที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่น หรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องจัดทำคู่มือการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่นเกม โดยอาจเป็นคู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหารายวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

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

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้วิจัย

เครื่องมือที่ใช้วิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. นวัตกรรมที่เลือกใช้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ((Game-based Learning) เกม Guest my word
2. แบบฝึกหัดเสริมทักษะ เรื่อง Directions
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 1 ชุด ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักศึกษาก่อนและหลังใช้การทำแบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. ศึกษานวัตกรรมที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยศึกษาผ่านงานวิจัยและเว็บไซต์
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเนื้อหาเรื่อง Directions จากหนังสือเรียนวิชา 30000-1201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำนักพิมพ์เอมพันธ์
 - 2.2 สร้างแบบทดสอบตามจุดประสงค์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ

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

+1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

-1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มี ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปได้จำนวนข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 ข้อ และได้คัดเลือกข้อสอบจำนวน 10 ข้อจากข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบเพื่อนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนรู้ กับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 32 คน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้วิธีการสอบแบบนั่งสอบปกติ ใช้เวลาในการสอบ 40 นาที เก็บรวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อใช้เปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์จากการสอบหลังทำกิจกรรมเกม

2. ดำเนินการทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยวิธีใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้กับนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้วิธีใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$$\begin{array}{ll} \sum R & \text{แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ} \\ N & \text{แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ} \end{array}$$

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)

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 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา โดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย รายละเอียดดังนี้

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

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

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

ตารางที่ 4.1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้เทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

นักศึกษาคนที่	ผลสัมฤทธิ์จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ผลสัมฤทธิ์จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ส่วนต่างคิดเป็นร้อยละ
1	6	30	16	80	50
2	0	0	8	40	40
3	8	40	13	65	25
4	10	50	15	75	25
5	1	5	7	35	30
6	3	15	11	55	40
7	7	20	12	60	40
8	8	40	14	70	30
9	4	20	7	35	15
10	2	10	11	55	45
11	2	10	12	60	50

นักศึกษา คนที่	ผลสัมฤทธิ์จากการทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	ผลสัมฤทธิ์จากการทำ แบบทดสอบหลังเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	ส่วนต่าง คิดเป็นร้อยละ
12	1	5	5	25	20
13	1	5	11	55	50
14	6	30	13	65	35
15	13	65	15	75	10
16	10	50	12	60	10
17	0	0	5	25	25
18	2	10	11	55	45
19	3	15	11	55	40
20	12	60	15	75	15
21	2	10	7	35	25
22	4	20	12	60	40
23	7	35	15	75	40
24	4	20	10	50	30
25	14	70	18	90	20
26	2	10	10	50	40
27	5	25	11	55	30
28	8	40	11	55	15
29	6	30	12	60	30
30	5	25	12	60	35
รวม	156	25.50	342	55.17	31.5
เฉลี่ย	5.20	25.50	11.40	55.17	31.5

จากตารางที่ 4.1 จะเห็นได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Directions หลังใช้วิธีการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 30 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 3.15 หรือคิดเป็นร้อยละ 31.50

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201 หน่วยที่ 6 Directions โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมที่เลือกใช้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เกม Blind Map 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบฝึกเสริมทักษะ เรื่อง Directions การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (Percentage)

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินงานตามขั้นตอนของการวิจัย สามารถสรุปและนำเสนอได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Directions หลังใช้วิธีการใช้เกม Blind Map ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 30 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 3.15 หรือคิดเป็นร้อยละ 31.50

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Directions หลังใช้วิธีการใช้เกม Blind Map ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 30 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ที่เพิ่มขึ้นหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะเป็น 3.15 หรือคิดเป็นร้อยละ 31.50 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมในการจัดการเรียน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ หลังทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดี โดยสังเกตจากการตอบคำถาม การทำแบบฝึกเสริมทักษะและการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้เกมเป็นฐาน เกม Blind Map สามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากการสอบถามหลังใช้วิธีการสอบด้วยวิธีดังกล่าว นักศึกษาค่อนข้างพอใจ และต้องการให้มีการจัดการสอนในรูปแบบนี้บ่อย ๆ เพื่อกระตุ้นให้จดจำเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังสร้างความเพลินเพลินและตื่นตัว โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีความถนัดทางภาษาอังกฤษต่ำ ที่มีความกระตือรือร้นมากขึ้น และยังสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ในทุกรายวิชาที่ต้องการกระตุ้นผู้เรียนได้ดี

บรรณานุกรม

การพัฒนาศึกษาด้วยการเรียนภาษา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก www.dilbilimarastirmalari.com (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

จันทร์ศรี นิตยฤกษ์. การเขียนอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครุธนบุรี, 2528.

เขาวนีย์ เกิดเพทางค์. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้แบบฝึกกับไม่ใช่แบบฝึก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2524.

ทัศนวรรณ งามณรงค์. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (ทฤษฎีของธอร์นไคค์). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/555423>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

ไทยรัฐออนไลน์. ปรับสอน 'ภาษาอังกฤษ' อาชีวะ เน้นสื่อสารเพื่อวิชาชีพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/content/423376>. (วันที่ค้นข้อมูล : 22 ธันวาคม 2566).

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.

ประกายพัทธ์ เขตจัตุรัส. เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.gotoknow.org/posts/476323>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

ผลงานวิจัยในชั้นเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.kruthacheen.com/index.php?lay=show&ac=article&id=300970&Ntype=2>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.nanabio.com/Research/image%20research/research%20work/Achievement/Achievement04.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566)

พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์. (2548). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แบนเนจเม้นท์.

ไพฑูริย์ นันตะสุนันท์และวัลลภา 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=0ahUKEwjzqJKkmJfVAhXJebwKHZZ0DigQFgg3MAM&url=http%3A%2F%2Fwww.technicdon.ac.th%2Fdmtdc%2Fpdf%2Fblog%2FTop_menu_acade

mic%2F21-05-57%2F7.pdf&usg=AFQjCNEJVsKiJitsfg7U54PLCM_0z0tofA. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

ไพบูลย์ แคนวัง. **นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอน**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

<http://noompaiboon.blogspot.com/2015/09/blog-post.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 2 ธันวาคม 2566).

วชิรา. **แบบฝึกเสริมทักษะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://aristotle1987.blogspot.com/2011/02/1.html>.

(วันที่ค้นข้อมูล : 16 สิงหาคม 2560).

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (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 : 21 ธันวาคม 2566).

สมพร เชื้อพันธ์. (2547). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์**

ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม.

(หลักสูตรและการสอน).พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏ

พระนครศรีอยุธยา. ถ่ายเอกสาร

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

<https://www.l3nr.org/posts/293077l>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

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

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

(วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566).

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

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

(วันที่ค้นข้อมูล : 21 ธันวาคม 2566)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก	รายนามผู้เชี่ยวชาญ
ภาคผนวก ข	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)
ภาคผนวก ค	แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร Unit 6 Directions
ภาคผนวก ง	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Directions
ภาคผนวก จ	ตัวอย่างนวัตกรรมที่ใช้

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. นางสาวอารีญา สันชะหรี ครูชำนาญการพิเศษ (คศ.3)
โรงเรียนบ้านบาเลาะ อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี
2. นางสาวสีตินออาซียัน ปือราเฮง พนักงานราชการ (ครู) ภาควิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา
3. นางมัสนา อาแว ครูชำนาญการพิเศษ (คศ.3)
โรงเรียนบ้านบาเลาะ อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี

4.

ภาคผนวก ข
ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)







ภาคผนวก ข
ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)
แบบทดสอบเรื่อง Directions
วิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 30000-1201

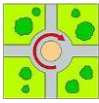


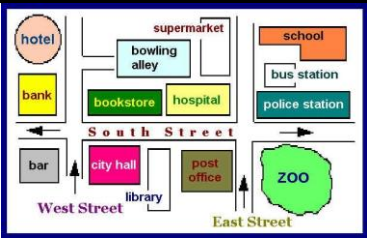
ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
2	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
9	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11	+1	+1	0	2	0.7	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
18	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
20	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้



แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค (Index of Item Objective Congruence : IOC)

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบทดสอบเรื่อง Directions โดยใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			เหมาะสม ม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม ม -1	
1	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a library b. a school c. a chemist d. a nursery 				
2	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a graveyard b. a prison c. a factory d. a planetarium 				
3	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. an aquarium b. a deli c. a gym d. a laundry 				
4	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a museum b. a garage c. a disco d. a market 				
5	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				
6	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				

7	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout					
8	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout					
9	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. It's between the boxes. b. It's in front of the boxes. c. It's next to the boxes. d. It's on the boxes.					
ข้อ 10-14							
10	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the bank? a. It's next to the hotel. b. It's in front of the bar. c. It's between the hotel and the bar. d. It's in front of the hotel.					
11	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the zoo on the corner of South Street and East Street? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.					
12	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the hotel? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.					
13	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	13. Where's the library? a. It's next to the post office. b. It's in front of the hospital. c. It's between the city hall and the post office. d. It's on the left of the post office.					

14	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>14. Where's the school on the corner of South Street and East Street?</p> <p>a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.</p>				
ข้อ 15 - 17		 <p>A: How to get to the café? B: 15)..... on along Bond Street. Turn 16)..... at King's road and go straight on. The café is 17)..... the Italian restaurant.</p>				
15	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. go straight b. turn right c. go past d. go over the bridge</p>				
16	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. turn left b. turn right c. turn over d. turn off</p>				
17	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. between b. on c. in front of d. next to</p>				
ข้อ 18-20		 <p>A: How do I get to the post office?</p>				

		B: 18).....at Green Street. It's 19)..... the library on your 20).....				
18	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. go straight b. turn left c. turn right d. go along				
19	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. between b. on c. in front of d. next to				
20	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. left b. right c. over d. straight				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....







.....

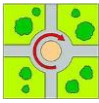


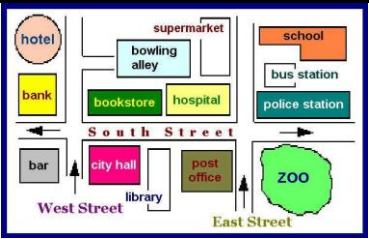
(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(นางสาวอารีญา สันชะหรี)



แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค (Index of Item Objective Congruence : IOC)

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบทดสอบเรื่อง Directions โดยใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	วัตถุประสงค	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			เหมาะสม ม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม ม -1	
1	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a library b. a school c. a chemist d. a nursery 				
2	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a graveyard b. a prison c. a factory d. a planetarium 				
3	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. an aquarium b. a deli c. a gym d. a laundry 				
4	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a museum b. a garage c. a disco d. a market 				
5	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				
6	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				

7	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout				
8	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout				
9	1.บอกศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับสถานที่ที่ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. It's between the boxes. b. It's in front of the boxes. c. It's next to the boxes. d. It's on the boxes.				
ข้อ 10-14						
10	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the bank? a. It's next to the hotel. b. It's in front of the bar. c. It's between the hotel and the bar. d. It's in front of the hotel.				
11	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the zoo on the corner of South Street and East Street? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.				
12	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the hotel? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.				
13	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	13. Where's the library? a. It's next to the post office. b. It's in front of the hospital. c. It's between the city hall and the post office. d. It's on the left of the post office.				

14	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>14. Where's the school on the corner of South Street and East Street?</p> <p>a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.</p>				
ข้อ 15 - 17		 <p>A: How to get to the café? B: 15)..... on along Bond Street. Turn 16)..... at King's road and go straight on. The café is 17)..... the Italian restaurant.</p>				
15	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. go straight b. turn right c. go past d. go over the bridge</p>				
16	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. turn left b. turn right c. turn over d. turn off</p>				
17	2.อ่านแผนที่และบอกเส้นทางโดยใช้ศัพท์สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	<p>a. between b. on c. in front of d. next to</p>				
ข้อ 18-20		 <p>A: How do I get to the post office?</p>				

		B: 18).....at Green Street. It's 19)..... the library on your 20).....				
18	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. go straight b. turn left c. turn right d. go along				
19	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. between b. on c. in front of d. next to				
20	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. left b. right c. over d. straight				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....






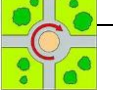
.....


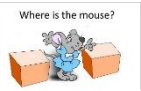
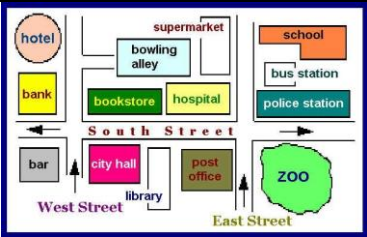
(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(นางสาวสีตินออาชียัน บือราเฮง)


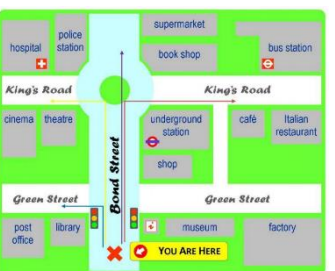
แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC)

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบทดสอบเรื่อง Directions โดยใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	วัตถุประสงค์	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			เหมาะสม ม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม ม -1	
1	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a library b. a school c. a chemist d. a nursery 				
2	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a graveyard b. a prison c. a factory d. a planetarium 				
3	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. an aquarium b. a deli c. a gym d. a laundry 				
4	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. a museum b. a garage c. a disco d. a market 				
5	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				
6	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go along the road c. go past d. go over the bridge 				
7	1.บอกศัพท์ สำนวน	a. go straight 				

	เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout				
8	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. go straight b. go over the bridge c. go along the road d. go round the roundabout				
9	1.บอกศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับสถานที่ ทิศทางที่ตั้งของสถานที่ ได้	a. It's between the boxes. b. It's in front of the boxes. c. It's next to the boxes. d. It's on the boxes.				
	ข้อ 10-14					
10	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the bank? a. It's next to the hotel. b. It's in front of the bar. c. It's between the hotel and the bar. d. It's in front of the hotel.				
11	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the zoo on the corner of South Street and East Street? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.				
12	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	Where's the hotel? a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.				
13	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	13. Where's the library? a. It's next to the post office. b. It's in front of the hospital. c. It's between the city hall and the post office. d. It's on the left of the post office.				
14	2.อ่านแผนที่และบอก	14. Where's the school on the				

	<p>เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้</p>	<p>corner of South Street and East Street?</p> <p>a. It's in the northeast. b. It's in the southeast. c. It's in the northwest. d. It's in the southwest.</p>				
<p>ข้อ 15 - 17</p>		 <p>A: How to get to the café? B: 15)..... on along Bond Street. Turn 16)..... at King's road and go straight on. The café is 17)..... the Italian restaurant.</p>				
<p>15</p>	<p>2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้</p>	<p>a. go straight b. turn right c. go past d. go over the bridge</p>				
<p>16</p>	<p>2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้</p>	<p>a. turn left b. turn right c. turn over d. turn off</p>				
<p>17</p>	<p>2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้</p>	<p>a. between b. on c. in front of d. next to</p>				
<p>ข้อ 18-20</p>		 <p>A: How do I get to the post office? B: 18).....at Green Street. It's</p>				

		19)..... the library on your 20).....				
18	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. go straight b. turn left c. turn right d. go along				
19	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. between b. on c. in front of d. next to				
20	2.อ่านแผนที่และบอก เส้นทางโดยใช้ศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวข้องได้	a. left b. right c. over d. straight				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(นางมีสนา อาแว)

ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
Unit 6 Directions

ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
เรื่อง Directions

Lesson Plan

MISS ANIS PHONGPRASERT
FOREIGN LANGUAGE DEPARTMENT
YALA VOCATIONAL COLLEGE

ข้อมูลทั่วไป

- รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- รหัสวิชา 30000-1201
- ระดับชั้น ปวส.1 อาหารและโภชนาการ
- จำนวน 1.30 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- K** นักศึกษาบอกคำและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางได้
- P** นักศึกษาบอกทิศทางด้วยสำนวนที่เกี่ยวข้องได้
- A** นักศึกษาเห็นประโยชน์ของการบอกทิศทางเป็นภาษาอังกฤษและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สื่อการเรียนรู้

- หนังสือเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- Power Point
- Flash Cards
- แบบจำลองแผนที่
- ใบงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- **ขั้นนำ.....20 นาที**
 - บอกจุดประสงค์การเรียนรู้
 - ทถาม-ตอบสั้น ๆ เกี่ยวกับบทเรียน
 - ทดสอบก่อนเรียน
- **ขั้นสอน.....60 นาที**
 - แนะนำคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางโดยใช้บัตรคำและ Power Point
 - แนะนำสำนวนการถามทิศทาง
 - ฝึกอ่านแผนที่
 - แนะนำกิจกรรม Blind Map
 - ทำกิจกรรมเกม Blind Map
- **ขั้นสรุป.....30 นาที**
 - สรุปสิ่งที่ได้รับหลังทำกิจกรรม
 - ทดสอบหลังเรียน
 - ร่วมกันสะท้อนผลและสรุปกิจกรรมการ

การวัดและประเมินผล










- 5** คะแนน นักศึกษาบอกคำและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางได้ (ใบงานและตอบคำถามใบชั้นเรียน)
- 10** คะแนน นักศึกษาบอกทิศทางด้วยสำนวนที่เกี่ยวข้องได้ (ทำกิจกรรม Blind Map และทดสอบหลังเรียน)
- 5** คะแนน นักศึกษาเห็นประโยชน์ของการบอกทิศทางเป็นภาษาอังกฤษและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (การสะท้อนผล)

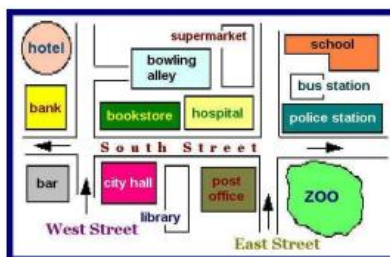
ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษฟัง พูด
เรื่อง Directions

ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษฟัง พูด
แบบทดสอบ
เรื่อง Directions

แบบทดสอบ

เรื่อง Directions รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 30000-1201

1.  a. a library
b. a school
c. a chemist
d. a nursery
2.  a. a graveyard
b. a prison
c. a factory
d. a planetarium
3.  a. an aquarium
b. a deli
c. a gym
d. a laundry
4.  a. a museum
b. a garage
c. a disco
d. a market
5.  a. go straight
b. turn left
c. turn right
d. go over the bridge
6.  a. go straight
b. go along the road
c. go past
d. go over the bridge
7.  a. go straight
b. go over the bridge
c. go along the road
d. go round the roundabout
8.  a. go straight
b. go over the bridge
c. go along the road
d. go round the roundabout
9.  Where is the mouse?
a. It's between the boxes.
b. It's in front of the boxes.
c. It's next to the boxes.
d. It's on the boxes.



จากแผนที่ จงตอบคำถามข้อ 10 – 14

10. Where's the bank?

- a. It's next to the hotel.
b. It's in front of the bar.
c. It's between the hotel and the bar.
d. It's in front of the hotel.

11. Where's the zoo on the corner of South Street and East Street?

- a. It's in the northeast.
b. It's in the southeast.
c. It's in the northwest.
d. It's in the southwest.

แบบทดสอบ
เรื่อง Directions รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 30000-1201

13. Where's the library?

- It's next to the post office.
- It's in front of the hospital.
- It's between the city hall and the post office.
- It's on the left of the post office.

14. Where's the school on the corner of South Street and East Street?

- It's in the northeast.
- It's in the southeast.
- It's in the northwest.
- It's in the southwest.

จากแผนที่ จงตอบคำถามข้อ 15-20



A: How to get to the café?

B: 15)..... on along Bond Street. Turn 16)..... at King's road and go straight on. The café is 17)..... the Italian restaurant.

- | | | |
|-----------------------|------------------|----------------|
| 15. a. go straight | 16. a. turn left | 17. a. between |
| b. turn right | b. turn right | b. on |
| c. go past | c. turn over | c. in front of |
| d. go over the bridge | d. turn off | d. next to |

A: How do I get to the post office?

B: 18).....at Green Street. It's 19)..... the library on your 20).....

- | | | |
|--------------------|----------------|-------------|
| 18. a. go straight | 19. a. between | 20. a. left |
| b. turn left | b. on | b. right |
| c. turn right | c. in front of | c. over |
| d. go along | d. next to | d. straight |

ภาคผนวก จ
ตัวอย่างนวัตกรรมที่ใช้

ภาคผนวก จ
ตัวอย่างนวัตกรรมที่ใช้



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ
วัน เดือน ปี เกิด	12 กรกฎาคม 2531
ที่อยู่ปัจจุบัน	1 หมู่ที่ 7 ตำบลปะเสยะวอ อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี
ที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครูผู้ช่วย
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ.2560	ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู วิชาเอกครู มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา