

การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

อนุชา มาตา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2564

**USING GAME ACTIVITIES WITH THE GRADUAL RELEASE OF
RESPONSIBILITY MODEL TO DEVELOP ENGLISH READING
COMPREHENSION ABILITY OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS**

ANUCHA MATA

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Curriculum and Instruction
College of Education Science, Dhurakij Pundit University
2021**



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เสนอโดย นายอนุชา มาตา

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

อภินันท์ ไทยาม ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยาม)

สุกคณิง นฤพนธ์จิรกุล กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล)

พจมาลย์ สกลเกียรติ กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ)

ไสว พักขาว กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไสว พักขาว)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

พญภัทริยา โฉมงาม คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร.พญภัทริยา โฉมงาม)

วันที่ 20 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564.

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ชื่อผู้เขียน	อนุชา มาตา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. สุกคณี นฤพนธ์จิรกุล
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 36 คน ได้กลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test แบบ One sample และ t-test แบบ Dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า

1) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่น้อยอยู่ในระดับมาก
คำสำคัญ: กิจกรรมเกม รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่น้อย ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

Thesis Title	USING GAME ACTIVITIES WITH THE GRADUAL RELEASE OF RESPONSIBILITY MODEL TO DEVELOP ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS
Author	ANUCHA MATA
Thesis advisor	Dr. Sudkanung Naruponjirakul
Department	Curriculum and Instruction
Academic year	2021

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) compare the English reading comprehension ability of Prathomsuksa 5 students after studying through game activities and the Gradual Release of Responsibility Model with the specified criteria of 80%, 2) compare the English reading comprehension ability of Prathomsuksa 5 students before and after studying through game activities and the Gradual Release of Responsibility Model, and 3) study the satisfaction level of Prathomsuksa 5 students towards learning English through game activities and the Gradual Release of Responsibility Model. The research samples were 36 students from Prathomsuksa 5/1 of Demonstration School of Bansomdejchaopraya Rajabhat University studying in the first semester of academic year 2020. The samples were selected using a simple random sampling method. The research instruments were the English reading comprehension lesson plans, the English reading comprehension test, and the questionnaire on the students' satisfaction towards learning English through game activities and the Gradual Release of Responsibility Model. The statistics used to analyze data were mean scores, standard deviation, One sample t-test, and Dependent samples t-test.

The results showed that:

1) the posttest scores of the students' English reading comprehension ability were higher than the specified criteria of 80% at a significance level of .05

2) the posttest scores of the students' English reading comprehension ability were found to be higher than the pretest scores at a significance level of .0

3) the satisfaction level of Prathomsuksa 5 students towards learning English through game activities and the Gradual Release of Responsibility Model was at a high level.

Keywords: Game activities, Gradual Release of Responsibility Model, English reading comprehension ability

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร. สดกนิง นฤพนธ์จิรกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา ประธานสอบ วิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. ไสว พิทขาว และอาจารย์ ดร. พจมาลย์ สกกลเกียรติ กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำและตรวจสอบแก้ไขที่เป็น ประโยชน์ ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในวิทยาลัยครุศาสตร์ทุกท่านที่ได้กรุณาให้ความรู้และ ให้คำแนะนำที่ดีเสมอมา รวมไปถึงขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์ศศิภาณจน์ โสมาเกตู , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน ทรงเสียงไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วาปี คงอินทร์ ที่กรุณา ตรวจสอบเครื่องมือในการค้นคว้าครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยจนเสร็จสิ้นด้วยได้รับความกรุณาจาก ผู้บริหาร และคณาจารย์ เป็นอย่างดี

คุณงามความดีอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ขอบอบแต่บิดา มารดา ผู้มีคุณ อันเป็นที่รักยิ่ง และคณาจารย์ผู้ประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องที่คอยช่วยเหลือให้งานวิจัย ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

อนุชา มาตา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๙
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	11
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมเกม.....	21
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย.....	33
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ.....	45
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	57
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	64
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	65
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	65
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	66

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล.....	66
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	72
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
4. ผลการศึกษา.....	77
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	78
ตอนที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	79
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน.....	81
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	87
5.2 อภิปรายผล.....	88
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	91
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	92
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	102
ก แผนการจัดการเรียนรู้.....	103
ข แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	155
ค แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	173
ง ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ.....	177
จ ข้อมูลจากโปรแกรม SPSS.....	196
ประวัติผู้เขียน.....	198

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 1.1.....	13
2.2 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 1.2.....	15
2.3 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 1.3.....	17
2.4 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 2.1.....	18
2.5 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 2.2.....	19
2.6 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 3.1.....	20
2.7 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 4.1.....	20
2.8 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 4.2.....	21

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
3.1 การสร้างเครื่องมือในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	70
4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ เข้าใจหลังเรียน.....	78
4.2 คะแนนและร้อยละของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	79
4.3 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	81
4.4 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียน.....	81

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 โครงสร้างของแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย.....	34
2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	64

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน จะเห็นได้จากสื่อ และข่าวสารต่างๆ ในโลกออนไลน์ซึ่งมีความเชื่อมโยงกันทั่วโลก ภาษาต่างประเทศจึงมีความสำคัญ เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การเรียนรู้ แลกเปลี่ยนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนโลก ถือว่าเป็นภาษาต่างประเทศมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะเป็นสื่อกลางที่นำมาซึ่งความสัมพันธ์อันดีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ รวมไปถึงช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้เข้าใจความแตกต่างทางด้านภาษา ด้านวัฒนธรรม แนวปฏิบัติ แนวคิด ความเป็นอยู่ เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ทำให้รู้เขารู้เรา และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษา ในการติดต่อสื่อสาร เข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีความสะดวก รวดเร็ว รวมไปถึงได้ข้อมูลที่หลากหลาย มีมุมมองในการใช้ชีวิตในหลายมุม ในส่วนของหลักสูตรการศึกษา ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วน ภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กรมวิชาการ, 2551) ทำให้กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายเร่งปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างสมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนในทุกะระดับชั้นสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร อีกทั้งใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อพัฒนาคนและการเตรียมความพร้อมรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557)

คนไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาเป็นเวลานาน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัย โดยภาพรวมแล้วความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบภาษาอังกฤษตามเกณฑ์มาตรฐาน (TOFEL) พบว่า มีคะแนนต่ำกว่าประเทศเพื่อนบ้านในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลายประเทศ (Test and Score Data Summary, 2005 - 2006) สำหรับนักเรียนไทย พบว่ายังมีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษอยู่

ในระดับที่ไม่พึงพอใจ สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (2562) ได้ระบุเอาไว้ว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ในปี 2562 ได้แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยคะแนนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำสุด จากการทดสอบภาษาอังกฤษ มีผู้เข้าสอบจำนวน 692,708 คน พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการสอบภาษาอังกฤษในครั้งนี้ เท่ากับ 31.8 การที่นักเรียนไทยมีความรู้ภาษาอังกฤษต่ำนั้นมีสาเหตุหลัก 3 ประการ 1) ด้านผู้เรียนพบว่าผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน แต่ขาดโอกาสในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันเพราะประเทศไทยไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารภายในประเทศ คนไทยส่วนใหญ่ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ แต่ไม่สนใจเรียนหรือไม่รู้วิธีเรียนที่ถูกต้อง นอกจากนี้คนไทยมีความอายในการพูดภาษาอังกฤษเพราะกลัวถูกล้อเลียน 2) ด้านสิ่งแวดล้อม ประเทศไทยเป็นประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในชีวิตประจำวัน ดังได้กล่าวมาแล้ว จึงไม่ส่งเสริมให้คนไทยใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียน (อดิศา เบญจรัตน์านนท์, 2550) 3) ด้านผู้สอน การเรียนการสอนในเมืองไทยนิยมยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teacher-Centered) ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนน้อย

แม้การอ่านเพื่อความเข้าใจจะเป็นทักษะสำคัญซึ่งกำหนดให้จัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศทุกระดับชั้นก็ตาม แต่ปัจจุบันกลับพบว่า นักเรียนไทยยังขาดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ดังผลการวิจัยขององค์การเพื่อความร่วมมือและพัฒนาทางเศรษฐกิจ หรือ OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) ซึ่งจัดให้มีโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หรือ PISA พบว่า ผลการประเมินด้านการรู้เรื่องการอ่าน ประจำปี พุทธศักราช 2561 พบว่านักเรียนไทยมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน กล่าวคือ นักเรียนร้อยละ 43 รู้เรื่องการอ่านอยู่ในระดับ 2 ซึ่งหมายความว่านักเรียนสามารถอ่านและบอกระยะจากการอ่านได้เมื่อข้อความที่อ่านแสดงไว้อย่างชัดเจน ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนไทยยังสามารถนำความรู้ทั่วไปจากภายนอกมาเชื่อมโยงกับสิ่งที่อ่านได้ในระดับต่ำ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2562) ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและไม่สามารถตอบสนองต่อเรื่องที่อ่าน โดยการเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ของตนเอง ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนภาษาต้องให้ความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ดังที่บันลือ พุกกะวัน (2532, น. 9) กล่าวว่า หัวใจของการสอนอ่าน ขึ้นอยู่กับครูว่าสามารถส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จเพียงใด และ จวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, น. 3) ที่กล่าวว่า การอ่านไม่ใช่ทักษะที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติต้องอาศัยการปลูกฝังและส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในช่วงเยาว์วัย เพื่อจะได้เป็นพื้นฐานในการอ่านและแสวงหาความรู้ต่อไป

ด้วยเหตุนี้ทักษะการอ่านจึงเป็นจำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษ ซึ่งถือเป็นภาษาต่างประเทศที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร นำมาซึ่งแนวทางการเรียนรู้ องค์ความรู้ใหม่ด้านการค้าและเศรษฐกิจ ภาษาอังกฤษได้ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ของชีวิตประจำวันของคนไทยไม่ว่าจะเป็นโลกออนไลน์ หนังสือพิมพ์ ป้ายชื้อถนน ป้ายโฆษณา แบบฟอร์มราชการ สลากยา การ์ตูน เป็นต้น บุคคลที่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ดีกว่าย่อมสืบค้นและพัฒนาทุกด้านได้มากกว่า นั่นหมายความว่า การศึกษาหาความรู้เพื่อประกอบอาชีพในอนาคตย่อมมีแนวโน้ม มีช่องทางที่ดีกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเริ่มต้นพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษตั้งแต่วัยเยาว์ จึงถือได้ว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ต้องพัฒนาทักษะการอ่านควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิตประจำวัน จึงจะทำให้การเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประสบผลสำเร็จสูงสุด (บัณฑิตวิโรจน์, 2549)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลากหลายวิธี หนึ่งในนั้นคือการใช้เกมมาประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ การร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่งที่มีกติการัดกุมและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นด้วยตนเอง ภายใต้อัตนคติหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจำเป็นต้องตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้ได้ผลออกมาในรูปแบบของการรู้แพ้ รู้ชนะ การสอนดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น (ทิสนา แคมมณี, 2543) ปัจจุบันมีผู้พัฒนาเกมเพื่อใช้ในการประกอบการเรียนการสอนมากขึ้น การใช้เกมเพื่อการศึกษาจะมีลักษณะเล่นเพื่อการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นหรือหลังเล่น ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระบวนการสร้างเกมจำเป็นต้องมีการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลาในการสร้างและพัฒนา การใช้และสร้างเกมเพื่อศึกษามีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เข้าไปสอดแทรกในเกมและทำให้เกิดการเรียนรู้ส่งผ่านไปยังผู้เรียนซึ่งเป็นผู้เล่นได้ในที่สุด

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เล่น สัมผัสและฝึกหัดปฏิบัติจริง เป็นเป็นกระบวนการกระตุ้นการคิดก่อให้เกิดความสามารถในการหาความสัมพันธ์ รวมไปถึงความสามารถในการจัดหมวดหมู่ประเภท การสร้างความคิดรวบยอดและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีความสนุกสนานท้าทาย อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาได้ดียิ่งขึ้นเพราะการเล่นคือการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น เกมฝึกทักษะทางร่างกาย เกมฝึกการกระทำ เกมพัฒนาความรู้ เกมฝึกทักษะทางภาษา เกมทายบัตร ฯลฯ ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ได้เปรียบเทียบ

ได้ลงมือปฏิบัติและหาข้อสรุปด้วยตนเอง นับเป็นการส่งเสริมความเจริญทางความคิดและส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา (บันลือ พลกษะวัน, 2551) เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนการเล่นเกมการศึกษา จึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม นอกจากนี้ยังช่วยสนับสนุนให้เด็กได้รับความสนุกเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด ได้รับความสนใจของเด็กและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมรู้จักความรับผิดชอบ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือแบ่งปัน ยอมรับกันและรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาคำราเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษพบว่า กิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะทางภาษาสูงขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามและเป็นแรงจูงใจที่ดี เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและทำท่าย เกิดบริบทของการสื่อสารอย่างมีความหมาย ทำให้บทเรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด ได้เคลื่อนไหว และทำให้ผู้เรียนกล้ามีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้พัฒนาทักษะการอ่าน การฟัง การพูด การเขียน ตลอดจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550) และที่สำคัญ กิจกรรมเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับผู้เรียน ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและเร่งความสนใจให้กับผู้เรียน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามัคคี เอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ฝึกความรับผิดชอบและรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมทางการเรียนของผู้เรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในวัยประถมศึกษา ที่มักจะมีความสนใจเป็นพิเศษในการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาและเกมฝึกทักษะทางภาษาเป็นอย่างมาก (ลักกะณา เสนิอุทธิ, 2551)

แนวคิดทางการศึกษาอีกแนวคิดหนึ่งที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ แนวการสอนประสบการณ์อ่านแบบเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolded Reading Experience) ซึ่งมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านสำหรับทุกรายวิชา โดยพัฒนาขึ้นจากแนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้ของ Lev Vygotsky มีความเชื่อพื้นฐานว่า การเสริมต่อการเรียนรู้ คือ การช่วยเหลือของครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียน ประสบความสำเร็จได้ด้วยตนเอง เป็นการประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับช่วงพัฒนาการทางปัญญา (Zone of proximal development) สู่การจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียน เชื่อมโยงความสามารถที่มีอยู่เข้ากับเป้าหมายการเรียนรู้อันประสบผลสำเร็จหรือมีพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น อนึ่งงานนั้นจะไม่สำเร็จลงได้หาก

ไม่ได้รับการช่วยเหลือ (Eggen & Kauchak, 1997) แนวการสอนนี้คำนึงถึงความสำคัญของผู้เรียน เนื้อหา และวัตถุประสงค์การอ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการกำหนดกิจกรรมการอ่านเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่อ่าน และมีสนุกสนานในการอ่านควบคู่กันไป (Graves & Fitzgerald, 2005) นอกจากนี้ยังมีเอกสารและงานวิจัยหลายฉบับ ได้แสดงให้เห็นว่า แนวการสอนประสบการณ์การอ่านแบบเสริมต่อการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ในทุกระดับชั้น ไม่ว่าจะเป็น ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา (Fourmier & Graves, 2002; Yanti, 2014; ธนชาติ หล่อกลาง, 2550; ปรีศณี ซอลิสี, 2555) นอกจากนี้งานวิจัยบางเรื่องยังพบว่า แนวการสอนประสบการณ์การอ่านแบบเสริมต่อการเรียนรู้สามารถพัฒนาเจตคติให้ดีขึ้นด้วย (ธนชาติ หล่อกลาง, 2550)

การช่วยเสริมต่อการเรียนรู้เป็นการช่วยเหลือสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถทำงานให้สำเร็จ เมื่อผู้เรียนต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ที่ยาก ผู้เรียนจะต้องการความช่วยเหลือมากขึ้น และเมื่อการทำงานนั้นได้สำเร็จแล้ว การช่วยเหลือสนับสนุนจะลดลงจนกระทั่งผู้เรียนทำงานนั้นได้ด้วยตนเอง การช่วยเหลือก็จะยุติลง (Larkin, 2001, p. 30) โดยวิธีการหนึ่งในการช่วยเสริมต่อการเรียนรู้คือ แนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย (Gradual Release of Responsibility) ด้วยการย้ายความรับผิดชอบในการเรียนการสอนจากการที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลางมาเป็นการสร้างความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน จนกระทั่งผู้เรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้นและกลายเป็นผู้เรียนรู้อย่างอิสระ (Independent learning) ในที่สุด (Pearson & Gallagher, 1983) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Graves and Fitzgerald (2003) ที่เสริมว่า การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้สอนมีบทบาทในการสอนน้อยลง ในขณะที่ผู้เรียนก้าวเข้ามามีบทบาทความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น

รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยคิดค้นโดย Fisher and Frey (2013) ซึ่งนับว่าเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพื่อบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาทักษะของผู้เรียน โมเดลนี้แนะนำให้ครูเปลี่ยนบทบาทตัวจากการเป็นผู้สนับสนุนอย่างเต็มที่เหลือเพียงการช่วยเหลือกันเองระหว่างเพื่อน จนถึงการไม่ให้การช่วยเหลือใด ๆ ใดที่สุด หรือการที่ครูเปลี่ยนจากการเป็นผู้รับผิดชอบงานทั้งหมดไปสู่สถานการณ์ที่นักเรียนเป็นผู้รับผิดชอบทั้งหมด โดยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย การสอนแบบชี้นำ การเรียนรู้ร่วมกัน และการเรียนรู้อย่างอิสระ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้เรียนจะถูกฝึกให้คิดอย่างเป็นระบบ เริ่มจากองค์ประกอบที่ 1 คิดเลียนแบบผู้เชี่ยวชาญ จากสิ่งที่เป็นประเด็นสำคัญที่ครูนำเสนอให้คิด ในองค์ประกอบที่ 2 ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้คิดด้วยคำถามจากการบอกใบ้ของครู ในองค์ประกอบที่ 3 ผู้เรียนจะใช้ภารกิจความร่วมมือในการช่วยกันคิดเพื่อให้ได้ความคิดที่หลากหลาย จากนั้นในองค์ประกอบที่ 4 ผู้เรียนจะต้องใช้การคิดแบบ

ประยุกต์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อสร้างศักยภาพและความมั่นใจให้ผู้เรียน โดยการถ่ายโอนความรับผิดชอบในภาระงานจากผู้สอน ไปสู่ผู้เรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป และไม่ปล่อยความรับผิดชอบเร็วเกินไปจนเกิดความล้มเหลวในการเรียนรู้ (Frey & Fisher, 2009)

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษ และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมและรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยที่นำเสนอในข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยที่บทบาทของผู้เรียนจะถูกปล่อยให้มีความรับผิดชอบทีละน้อยอย่างจริงจัง ผู้สอนจะลดบทบาทเป็นผู้สนับสนุนอย่างเต็มที่ มีการช่วยเหลือกันเองระหว่างกลุ่มเพื่อน และสุดท้ายผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง นับว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อันจะช่วยให้การอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีจุดหมาย และจับประเด็นที่สำคัญได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักวางแผน ควบคุมและปรับปรุงกระบวนการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายในการอ่านด้วยตนเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยกับเกณฑ์ที่กำหนด
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80
2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยอยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ประถม) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 175 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ประถม) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 กลุ่ม รวม 36 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย มีหน่วยสุ่มเป็นกลุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีหัวข้อดังนี้

1 Thailand

2 Environment

3 My self

4 My school

5 My family and friends

6 Transportation

4. ระยะเวลาที่ศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 18 ชั่วโมง

1.5 ประโยชน์ที่ได้คาดว่าจะได้รับ

1. ได้วิธีการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพ
2. ผู้เรียนได้รับความเพลิดเพลินและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษอันส่งผลให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม หมายถึง การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยจัดกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกาในการเล่น มีผลออกมาในรูปแบบการแพ้ - ชนะ เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย โดยใช้เกมที่มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างแรงจูงใจ 2) ขั้นลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นวิเคราะห์การเรียนรู้

รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย หมายถึง แนวคิดที่อธิบายถึงการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นจากการที่ผู้สอนค่อยๆ ปล่อยความรับผิดชอบจากตนเองเป็นศูนย์กลางมาสู่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการสร้างความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน จนกระทั่งผู้เรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้นและกลายเป็นผู้เรียนรู้อย่างอิสระในที่สุด โดยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย 2) การสอนแบบชี้แนะ 3) การเรียนรู้ร่วมกัน และ 4) การเรียนรู้อย่างอิสระ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย หมายถึง การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้กล่าวคือ 1) สร้างแรงจูงใจ 2) เดินไปพร้อมครู 3) เรียนรู้ด้วยกัน และ 4) ปลูกปัญญาในตัวเอง

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการบอกความหมายคำศัพท์ บอกรายละเอียด จับใจความสำคัญ และเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง ตรงประเด็น ทั้งประเด็นสาระสำคัญและบริบทที่เกี่ยวข้อง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยใน 3 ประเด็น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาและสื่อที่ใช้ และประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งหมด 10 ข้อ ซึ่งวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หมายถึง นักเรียนในระดับประถมศึกษา 5 จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ประถม)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาสรุปและสังเคราะห์ในประเด็นดังต่อไปนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 - 2.1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 2.1.2 คุณภาพผู้เรียน
 - 2.1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมเกม
 - 2.2.1 ความหมายของกิจกรรมเกม
 - 2.2.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมเกม
 - 2.2.3 ประเภทของเกม
 - 2.2.4 ประโยชน์ของเกม
 - 2.2.5 วิธีสอนและจัดกิจกรรมโดยใช้เกม
 - 2.2.6 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอน โดยใช้กิจกรรมเกม
 - 2.2.7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกม
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
 - 2.3.1 ที่มาของรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
 - 2.3.2 รูปแบบของแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
 - 2.3.3 การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
 - 2.4.2 ความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
 - 2.4.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

- 2.4.4 องค์ประกอบสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
- 2.4.5 ระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
- 2.4.6 การวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1.1 สาระสำคัญและมาตรฐานการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2.1.2 คุณภาพผู้เรียน

คุณภาพผู้เรียนหลังจากจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถและทักษะ ดังต่อไปนี้

2.1.2.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกร/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และ ตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

2.1.2.2 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด / เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด /เขียน แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

2.1.2.3 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

2.1.2.4 ใช้ถ้อยคำน้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพเหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

2.1.2.5 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษา กับของไทย

2.1.2.6 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

2.1.2.7 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

2.1.2.8 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

2.1.2.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

2.1.2.10 ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมาย ตามบริบทต่างๆ

2.1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล

ตารางที่ 2.1 มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่ายๆ ที่ฟังและอ่าน	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกมน การวาดภาพ หรือการทำอาหาร และเครื่องดื่ม - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc. - คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Can/Could you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read every day./ Think before you speak./ คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมน Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish./ คำบอกลำดับขั้นตอน First,... Second,... Next,... Then,... Finally,... etc.
	2. อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	ประโยค ข้อความ และบทกลอน การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	3. ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายตรงตาม ความหมายของประโยคและ ข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน	- การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค- การออกเสียงเชื่อมโยง (linking sound) ในข้อความ- การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การ ชื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ ๘๕๐-๙๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม)
	4. บอกใจความสำคัญ และ ตอบคำถามจากการฟังและ อ่านบทสนทนา และนิทาน ง่ายๆ หรือ เรื่องสั้นๆ	ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องสั้นๆ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร - Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc. - Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc. - Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2.2 มาตรฐานชีวิต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต. 1.2

ชั้น	ตัวชีวิต	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ตัว และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi /Hello/ Good morning /Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you?/ I'm fine. Thank you. And you?/ Hello. I am.../ Hello,...I am... This is my sister. Her name is... /Hello,.../ Nice to see you. Nice to see you too./ Goodbye./ Bye./ See you soon/later./ Good/Very good./ Thanks./ Thank you./ Thank you very much./ You're welcome./ It's O.K. etc.
	2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่ายๆ	คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่มี ๑-๒ ชั้นตอน
	3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../ May...?/ I need.../ Help me!/ Can/ Could...?/ Yes,.../No,... etc.

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	4. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น What do you do? I'm a/an... What is she/he? ...is a/an (อาชีพ) How old/tall...? I am... Is/Are/Can...or...? ...is/are/can... Is/Are...going to...or...? ...is/are going to... etc.
	5. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ	คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ เช่น I'm.../He/She/It is.../You/We/They are... I/You/We/They like.../He/She likes...because... I/You/We/They love.../He/She loves...because... I/You/We/They don't like/love/feel...because... He/She doesn't like/love/feel...because... I/You/We/They feel...because... etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

ตารางที่ 2.3 มาตรฐานชีวิต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต 1.3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	ประโยชน์และข้อควรระวังในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ สถานที่ และกิจกรรมต่างๆ เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว จำนวน ๑-๕๐๐ คำศัพท์ วัน เดือน ปี ฤดูกาล เวลา สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึก สี ขนาด รูปทรง ที่อยู่ของสิ่งต่างๆ เครื่องหมายวรรคตอน
	2. เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิ แสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยคที่แสดงข้อมูลและความหมายของเรื่องต่างๆ ภาพ แผนผัง แผนภูมิ ตาราง
	3. พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว	ประโยชน์ในการพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตารางที่ 2.4 มาตรฐานชี้วัด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต 2.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทางอย่างสุภาพ ตาม มารยาทสังคมและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา	การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาท สังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การ กล่าวอวยพร การแสดงอาการต้อนรับหรือปฏิเสธ
	2. ตอบคำถาม/บอก ความสำคัญของเทศกาล/วัน สำคัญ/งานฉลองและชีวิต ความเป็นอยู่ต่างๆ ของเจ้าของ ภาษา	ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งาน ฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
	3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรมตามความ สนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต.2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตารางที่ 2.5 มาตรฐานชีวิต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ)ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต.2.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ (order) ตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	2. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลอง ของเจ้าของภาษากับของไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตารางที่ 2.6 มาตรฐานชีวิต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ

(ภาษาอังกฤษ)ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต 3.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตารางที่ 2.7 มาตรฐานชีวิต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ

(ภาษาอังกฤษ)ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ต 4.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาในการฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ค 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตารางที่ 2.8 มาตรฐานชี้วัด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานภาษาต่างประเทศ

(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2551 มาตรฐาน ค 4.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมเกม

2.2.1 ความหมายของกิจกรรมเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าและแพร่หลายมานานแล้ว โดยมีการเริ่มพัฒนาเกมเพื่อการสอนและใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตรการศึกษา ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

บุปผา พรหมสร (2542) กล่าวว่า กิจกรรมเกม หมายถึง การเล่น เป็นสถานการณ์การสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาในการเล่น อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ที่มีความสนุกสนานและเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่เด็กพึงพอใจมาก

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2547) กล่าวว่า กิจกรรมเกม หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาการแก่ผู้ร่วมกิจกรรมและองค์กรอีกด้วย

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2549) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรม มีกฎเกณฑ์ กติกา วิธีการเล่นที่สนุกสนาน สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน ก่อให้เกิดความสนใจต่อการอ่าน เกิดเจตคติที่ดี ส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางการอ่าน และทักษะการคิด จนในที่สุดให้เกิดความรักในการอ่านอันเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนอีกด้านหนึ่งด้วย

ลักษณะนาเสโนฤทธิ (2551) กิจกรรมเกม หมายถึง สื่อที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้ จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน ก็ได้ ในการนำเกมมาใช้ สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่น เกม กำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะที่เดียวกันก็สามารถ นำเอาแนวคิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

อุทัย สงวนพงศ์ (2553) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกิจกรรมการเล่นชนิด หนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้พัฒนา การเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปฏิบัติงานทำให้เคารพกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความ สนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ไม่เน้นเรื่องการชนะหรือแพ้ แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึง ทักษะและศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

สุมาลี บัวหลวง (2557) กล่าวว่า กิจกรรมเกม หมายถึง การเล่นที่เด็กพึงพอใจและเกิด ความสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่เด็กรู้สึกการทำทหายความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเล่นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ ส่วนมากเป็นการเล่นมีกติกาไม่ซับซ้อนซึ่งเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ มีส่วน ช่วยในการพัฒนาความพร้อมให้กับผู้เล่นครบทุกด้านโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง และส่งผลให้เกิด คุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ โดยผู้เลือกต้องรู้จักเลือกใช้ให้เหมาะสมที่จะทำให้เกิดคุณลักษณะ นั้น ๆ

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมเกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่มี การกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกาในการเล่นที่ชัดเจน มีผลออกมาในรูปของคะแนนหรือแบบ การแพ้ – ชนะ เกิดความสนุกสนานพร้อมกับการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ทำให้ ผู้เรียนไม่เครียดกับเนื้อหาที่เรียน เป็นกิจกรรมที่ฝึกทักษะและผู้เรียนรู้สึกการทำทหายความสามารถ ในด้านต่าง ๆ สามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ มีการกำหนด กฎ กติกา การเล่นที่ไม่ซับซ้อน โดยให้เหมาะสมกับช่วงวัยและวุฒิภาวะ มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้กับผู้เล่นครบทุกด้าน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ตามที่ผู้สอนได้ กำหนดไว้

2.2.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมเกม

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2538, น. 17) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครู อาจารย์ รู้จักหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่างๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นเรียนดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

พวงเล็ก อุตระ (2539, น. 140) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับทั้งความสนุกสนานหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆ กัน นอกจากนั้นยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจและแสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เกมมักมีลักษณะของการแข่งขัน ผู้เรียนจึงเกิดความตื่นตัวและรู้สึกกระฉับกระเฉง ช่วยให้บรรยากาศของห้องเรียนมีชีวิตชีวา

คุณ จีระเดชากุล (2542, น. 76) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมของเด็กดังนี้ คือ

1. เพื่อให้เด็กได้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางนิสัยการเล่นที่ดี มีน้ำใจนักกีฬา
3. เพื่อฝึกท่าทางบุคลิกและเสริมสร้างสุขภาพ ทรวดทรงที่สวยงาม
4. เพื่อกระตุ้นระบบประสาทการตอบสนอง รับรู้ในส่วนต่างๆ ของร่างกายให้เด็กมีความตื่นตัว มีความพร้อมต่อการเรียนรู้
5. เพื่อส่งเสริมความเชื่อมั่นในตัวเองของเด็ก
6. เพื่อฝึกความร่วมมือในหมู่คณะ

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, น. 22) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมทางพัฒนาการด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงานมีความเป็นประชาธิปไตย มีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนั้นยังมีการส่วนเพิ่มบรรยากาศการเรียนการสอนด้วย

ทิสนา เขมมณี (2543, น. 81) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของวิธีสอนโดยการใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สุกิจ ศรีพรหม (2544, น. 75) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด เกิดความสนใจในการเรียน สามารถแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ทำให้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ด้วย

สรุปได้ว่า การใช้กิจกรรมเกมการจัดการเรียนรู้นั้น เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้นอยากเรียน เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน

ไปพร้อมๆกับการ ฝึกความรับผิดชอบและปฏิบัติตน อยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์ กติกาที่กำหนด อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทางสติปัญญาของผู้เรียนไปพร้อมๆกัน

2.2.3 ประเภทของเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547, น. 90) กล่าวว่า เกมแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้หลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น เช่น เกมประสบการณ์ การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่จัดให้ ให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลของการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยแบ่งเกมการศึกษาได้ 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นแบบนี้ เพราะการแข่งขันทำให้การเล่นมีความสนุกสนานเพิ่มขึ้น เช่น เกมไพ่ เกมโดมิโน

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองจากสถานการณ์จริง ผู้เล่นจะต้องคิด ตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลจากการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับจากความเป็นจริง เกมจำลองสถานการณ์มี 2 ลักษณะ คือ

- 3.1 การจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม เช่น เกมเศรษฐี เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง

- 3.2 เกมจำลองสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น ซึ่งใช้เวลาเล่น 2 – 3 ชั่วโมงหรือนานกว่านั้น ปัจจุบันพัฒนามาเป็นเกมในคอมพิวเตอร์

รัช วัชชชาติ (2543, น. 176) ได้สรุปถึงประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่มีวัตถุประสงค์ประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัตถุประสงค์ประกอบการเล่นเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมโดมิโน เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมจุกบันได เกมเศรษฐี เกมบัตรคำ เกมกระดานต่างๆ

2. เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมไปคา เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมุติ จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งได้ดังนี้

- 2.1 เกมบุคคล ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคนเป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2.2 เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่มมีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห้วงโซ่อาหาร เป็นต้น

2.3 เกมพลัด เป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่างๆ จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

2.3.1 เกมแข่งขัน เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการ การแข่งขันเพื่อแพ้ ชนะ

2.3.2 เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ

2.3.3 เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เป็นเกมที่นำ มาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่มและรวมถึงเกมที่น่ามาใช้เพื่อการวิเคราะห์และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม

ดนู จีระเดชากุล (2542, น. 77) ได้สรุปถึงชนิดของเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำหรือฝึกความชำนาญ (Manipulate Games)
2. เกมพัฒนาการความรู้ (Cognitive Game)
3. เกมการฝึกทักษะทางกาย (Physical Game)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game)
5. เกมทายบัตร (Card Game)
6. เกมพิเศษต่างๆ (Special Game)

จากการศึกษาชนิดของเกมสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่อาจไม่เหมาะสมกับทุกคนเหมือนกันหมด ฉะนั้นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุด คือ การเลือกเกมให้เหมาะสมกับสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม ควรจัดให้เหมาะสมกับเพศ วัย และเวลา

2.2.4 ประโยชน์ของเกม

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2525, น. 11) สรุปประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายความตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
3. ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงานและเล่นร่วมกับคนอื่น ปฏิบัติตาม ระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดกับตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่นๆ โดยนำเกมเข้าไปสอดแทรก ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬาและสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมกีฬาประเภทอื่นๆ ต่อไป

Flemming (ปราณี พูลพันธ์ชู, 2548, น. 40-41; อ้างอิงจาก Flemming, 1977, p. 23) กล่าวว่า เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าเพราะเกมเปิดโอกาสให้เด็กได้คุณค่าของการเล่นเกม ดังนี้

1. เพิ่มจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียกชื่อสิ่งของ รูปภาพต่างๆ
2. พัฒนาความรู้สึกรักจากสายตาและการได้ยิน
3. เรียนรู้ที่จะแยกแยะและจัดจำพวก
4. เรียนรู้ที่จะทำตามคำสั่งและหมุนเวียนกันทำกิจกรรม
5. เรียนรู้เหตุและผล
6. ได้ประสบการณ์และทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมกับเพื่อนๆ และผู้ใหญ่

จันทร์ฉาย ศรีขวัญ (2548, น. 38) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้กับเรื่องที่สอนและสนุกสนานไปกับบทเรียน เกมการสอนมีหลายประเภทเราสามารถนำรูปแบบเกมการสอนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของบทเรียนให้ดีเสียก่อน เพราะเกมแต่ละเกมไม่เหมาะสมกับเนื้อหาทุกวิชา เกมที่ดีควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางร่างกายและจิตใจของผู้เล่น เมื่อนำมาเล่นจะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ และการนำเกมมาเล่นจะต้องให้ความสะดวกแก่ผู้เล่นและผู้รักษากติกา นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนเล่นด้วย

กัญญาชลา ศิริชัย (2548, น. 33) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นการพัฒนาความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการปูพื้นฐานในการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักปรับตัว และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างรอบคอบ

สุคนธ์ สิ้นทพานนท์ (2551, น. 131) กล่าวว่า เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้นๆ ดังนั้น เกมมีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ

1. เร้าความสนใจของผู้เรียนและเป็นสิ่งจูงใจผู้เรียนให้อยากเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน
3. ส่งเสริมผู้เรียนให้แสดงความสามารถของตนที่มีอยู่ในด้านต่างๆ ได้เต็มที่
4. ส่งเสริมผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะได้ช่วยคนที่เรียนอ่อน
5. ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความกระฉ่างในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง

6. ผู้สอนสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมเกมนั้นๆ

7. ช่วยลดเวลาการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่เรียนเพราะกิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระจำซัดให้แก่ผู้เรียน

8. เกมก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

9. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาการเล่น นอกจากนี้จะเป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากการใช้การลงโทษผู้เรียนมาเป็นการให้รางวัล

10. ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้ผู้เรียนอยากเรียนจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายจากเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้เพลิดเพลินติดตามบทเรียนจนจบ

จากประโยชน์ของเกมที่สามารถสรุปได้ว่า การให้ผู้เรียนได้มีการร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นมีการปฏิสัมพันธ์กันมี โอกาสที่ส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ วัฒนธรรมอารมณ์และสังคมร่วมกัน ได้ช่วยเหลือกัน เป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่งดงาม การทำงาน และทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดีด้วย ครุเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการเล่นเกมน โดยเฉพาะเกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของผู้เรียน ได้ดังที่กล่าวมาขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะนำเกมไปดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาตอนใดโดยมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด

2.2.5 วิธีสอนและจัดกิจกรรมโดยใช้เกม

ทิสนา แคมมณี (2545, น. 363 - 367) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอน

2.1 มีเกมและกติกาการเล่น

2.2 มีการเล่นเกมตามกติกา

2.3 มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่นและพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น

3. ขั้นตอนสำคัญของการสอน

3.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

3.2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3.3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรม การเล่น
ของผู้เรียน

4. เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553, น. 88 - 91) ได้เสนอแนะเทคนิคในการใช้วิธีสอนโดยใช้
เกม ดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า
“เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่น
เพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็น
สำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขึ้นตอนสำคัญ คือ การวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้ เกม
ที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรง มีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขัน
ช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง
สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับ
ที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ

1.3.1 ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด
เรียกว่า บอร์ดเกม เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็น
ต้น

1.3.2 ลักษณะหนึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้น
ให้เหมือนความจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง
ในสถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลายๆ วัน
ติดต่อกันหรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี

2. การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกา
การเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีเล่นและ
กติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยาก
ขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อช่วยและอาจให้

ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง กติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกมนั้น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่นและวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่ากติกาแต่ละข้อมีวัตถุประสงค์อะไรและควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเรียน ไม่เช่นนั้นอาจทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วยการเรียนควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นก็ยังไม่ใช่วิธีสอน เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่างๆ ที่จะอุปสรรคเพื่อจะไปถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่า จุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การใช้เกมในการสอน โดยทั่วไปไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อ

4.1 ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ)

4.2 เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)

4.3 เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์)

ดังนั้น การอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนในประเด็นนั้นๆ กล่าวคือ ถ้าใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน ควรอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นมากน้อยเพียงใด ส่งผลให้ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ หากไม่ประสบความสำเร็จจะมีวิธีใดที่จะช่วยพัฒนาให้ดีขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกมก็ควรอภิปรายในส่วนของประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมที่ผู้เรียนได้เล่น รู้ได้อย่างไร รู้ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระและความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ ควรอภิปรายในประเด็นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นี้ได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง

ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไรเพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

2.2.6 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

ทิสนา แคมมณี (2551, น. 368 - 369) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

1. ข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม

1.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

1.2 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

1.3 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

2. ข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม

2.1 เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก

2.2 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม

2.3 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก

2.4 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

ลักคณา เสนอฤทธิ์ (2551, น. 48) กล่าวว่า ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้เกมไว้ ดังนี้

1. ข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม

1.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

1.2 เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนสนใจ ทำให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

2.1 เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก บางเกมมีค่าใช้จ่ายสูง

2.2 เป็นวิธีการสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกมวิธีการเล่น

2.3 เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ บทสรุป รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ ส่วนผู้เรียนเป็นผู้เล่นเกมไปตามกติกา นำเนื้อหา ข้อมูลของเกมและผลของการเล่นเกมมาใช้

ในการอภิปราย ประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งช่วยให้บทเรียนน่าสนใจและจูงใจผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547, น. 90) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีคุณลักษณะ กติกา เจ็บใจ หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

กัญญาชลา ศิริชัย (2548, น. 31 - 32) กล่าวว่า แนวการจัดกิจกรรมเกมการ ดังนี้

1. การสอนเกมในระยะแรกควรเริ่มสอน โดยใช้ของจริง เช่น การจับคู่ที่สีเหมือนกัน กระจบองแบ้งที่เหมือนกัน หรือการเรียงลำดับกระจบองแบ้งตามลำดับสูง-ต่ำ
2. การเล่นเกมในแต่ละวันอาจจัดให้เล่นทั้งเกมชุดใหม่และเกมชุดเก่า
3. ผู้สอนอาจให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเกมทีละกลุ่มหรือสอนทั้งชั้นตามความเหมาะสม
4. การเล่นเกม นอกจากใช้เวลาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษาตามตารางกิจกรรมประจำวันแล้ว อาจให้เด็กเลือกเล่นอิสระในกิจกรรมเสรีได้
5. การเก็บเกมที่เล่นแล้วอาจเก็บใส่กล่องเล็กๆ หรือใส่ถุงพลาสติกหรือยางรัดแยกแต่ละเกมแล้วจัดใส่กล่องใหญ่รวมไว้เป็นชุด

2.2.7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกม

นภาพร พรหมจันทร์ (2550 , น. 51) กล่าวว่า การจัดเกมการศึกษาและหลักในการใช้เกม การศึกษานั้นต้องคำนึงถึงพัฒนาการและประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน ควรเล่นเกมไปตามลำดับจากง่ายไปหายาก ในขณะที่เล่นเกมควรให้กำลังใจเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ เมื่อเด็กเล่นเกมเสร็จคิดว่าเด็กเล่นเกมได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่และเด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแล้วคิดว่าเด็กเล่นแล้วเก็บของเข้าที่หรือไม่

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, น. 131) กล่าวว่า การนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น สามารถนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะเรียนในเรื่องนั้นๆ หรืออาจจะนำไปใช้ระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ หรือแทรกไปในการเรียนการสอนบางขั้นตอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบแบบการวัดการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ซึ่งการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น จะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม

และอารมณ์ แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่ผู้สอนควรคำนึงก็คือการใช้เกมต่างๆ นั้น ต้องมีส่วนทำให้ผู้เรียนได้ผลตามจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียนหรือเป็นไปตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

ลักษณะ เสนอฤทธิ์ (2551) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่น เกม ดังนี้

1. ขั้นนำ (3 - 5 นาที) นักเรียนและครูร่วมกันประกอบท่าทางที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมทางสังคม เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

2. ขั้นดำเนินการ (25 นาที) ครูสาธิตขั้นตอน วิธีการเล่นเกมและกำหนด กฎ กติกา ในการเล่นโดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

2.1 ให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน

2.2 เด็กร่วมกันฟังและบอกชื่อเกมการศึกษาตามครู

2.3 เด็กตั้งใจฟังครูสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา

2.4 ครูบอกข้อตกลงและกติกาในการเล่น ดังนี้

2.4.1 ขณะที่เล่นเด็กต้องช่วยคอยเหลือกันเพื่อเล่นเกมให้ได้สำเร็จและถูกต้อง

2.4.2 ขณะที่เล่นต้องแบ่งปันอุปกรณ์ในการเล่นให้กับเพื่อน

2.4.3 ขณะที่เล่นต้องยอมรับในความสามารถของเพื่อนในกลุ่ม

2.5 เด็กเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย เตรียมพร้อมที่จะเล่นเกม

2.6 เด็กลงมือเล่นเกมร่วมกันเมื่อหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์มาส่งครูให้เรียบร้อย

3. ขั้นสรุป (5 นาที)

3.1 เด็กแสดงความความรู้สึกที่ได้เล่นเกมการศึกษาพร้อมกับสรุปผลถึงผลสำเร็จจากผลงานจากการเล่น

3.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมการศึกษาที่เกิดผลในพฤติกรรมทางสังคม

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสามารถจัดได้ในหลายขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ คือ ใช้เป็นกิจกรรมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียน รวมถึงเป็นการสร้างความสนุกสนานให้ผู้เรียน จัดในขั้นสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่เรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษา หรือจัดในขั้นสรุปบทเรียนเพื่อให้อภิปรายและสรุปผลหลังการสอนขึ้นอยู่กับผู้นำไปใช้เลือกจัดในขั้นตอนใด การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กิจกรรมเกมแทรกในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ขั้นตอนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน กระตือรือร้นและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีสมาธิในการเรียน ได้นานขึ้นและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบขั้นตอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมเกมไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงจูงใจ เป็นขั้นตอนในการตั้งคำถามเกี่ยวกับเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้โน้มน้าวความสนใจให้ผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นที่จะเข้าเรียนในบทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นลงมือปฏิบัติ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสาธิต เป็นขั้นตอนในการอธิบายเกมอย่างเป็นขั้นตอนตามชนิดของเกม
2. ขั้นเล่นเกม ขั้นตอนนี้ผู้สอนจะกำหนดผู้เล่น โดยขึ้นอยู่กับประเภทเกมว่าเป็นเกมลักษณะที่ใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลตามความเหมาะสม และในขณะที่ผู้เรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเล่นที่ผู้สอนเป็นผู้แนะนำ ผู้สอนจะใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนและจดบันทึกพฤติกรรมเพื่อเป็นข้อมูลในการอภิปรายหลังการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์การเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมอภิปรายและสรุปผลความรู้ที่ได้หลังการสอนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมเกม

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

2.3.1 ที่มาของรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

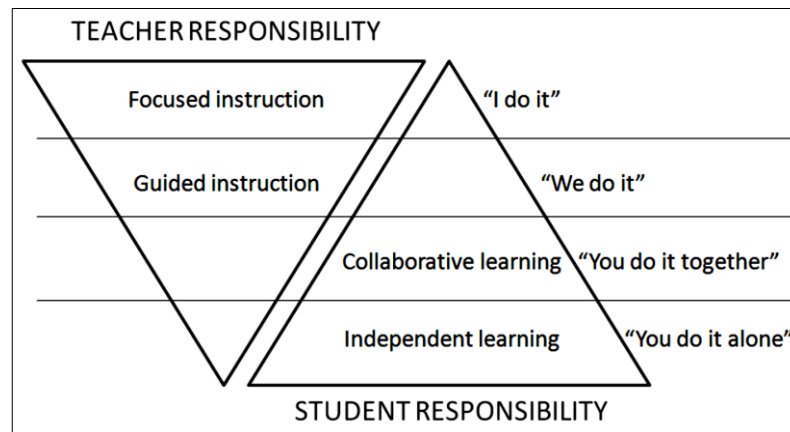
จุดมุ่งหมายหลักของการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย (Gradual Release of Responsibility) คือการย้ายความรับผิดชอบในการเรียนการสอนจากการที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลางมาเป็นการสร้างความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน จนกระทั่งผู้เรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้นและกลายเป็นผู้เรียนรู้อย่างอิสระ (independent learner) ในที่สุด (Pearson & Gallagher, 1983) สอดคล้องกับแนวคิดของ Graves and Fitzgerald (2003) ที่เสริมว่า การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้สอนมีบทบาทในการสอนน้อยลง ในขณะที่ผู้เรียนก้าวเข้ามามีบทบาทความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น

รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยมีที่มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ 4 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure and Schemata) ของ Jean Piaget
2. พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development: ZPD) ของ Lev Vygotsky
3. แนวคิดของ Albert Bandura เกี่ยวกับความเอาใจใส่ ความคงทนในการเรียนรู้ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
4. แนวคิดการช่วยเสริมต่อการเรียนรู้ของ David Wood, Jerome S. Bruner และ Gail Ross

2.3.2 รูปแบบของแนวทางการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

รูปแบบของแนวทางการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ดังปรากฏในภาพที่ 2 โดยในการจัดการเรียนการสอนนั้นไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามขั้นตอนที่ปรากฏ ผู้สอนสามารถสลับขั้นตอน ทำซ้ำ หรือหมุนเวียนขั้นตอนต่าง ๆ ได้ (Fisher & Frey, 2014) โดยในการจัดการเรียนการสอนต้องมีจุดมุ่งหมายสำคัญที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง ได้แก่ การเรียนการสอนนั้นต้องแสดงผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนของผู้เรียน การเรียนการสอนสัมพันธ์กับปัญหาที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมาย การประเมินต้องสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และจุดมุ่งหมายนั้นสามารถบรรลุได้ผ่านการจัดการเรียนการสอน (Dick, Carey & Carey, 2001)



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างของรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

Fisher and Frey (2014) นำเสนอรูปแบบของรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย 4 ขั้นตอน โดยมีคำอธิบายในแต่ละขั้นตอนประกอบไปด้วย

1. การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Focused instruction) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย หมายถึง การแสดงจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนที่ชัดเจนให้ผู้เรียนรับทราบ จุดมุ่งหมายนั้นรวมถึงเป้าหมายการเรียนรู้ และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยต้องรวมจุดมุ่งหมายทั้งด้านเนื้อหา ภาษา และด้านสังคมเข้าไว้ด้วยกัน หัวใจสำคัญของการสอนอย่างมีจุดมุ่งหมายคือการทำที่ผู้สอนต้องแจ้งให้ผู้เรียนรับทราบอย่างชัดเจนว่าการเรียนในแต่ละครั้งมีวัตถุประสงค์อะไร ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้อะไรบ้าง และจะต้องประยุกต์ใช้ความรู้กับภาระงานอะไร เมื่อผู้เรียนรู้จุดมุ่งหมายในการเรียนอย่างชัดเจนจะทำให้การเรียนในแต่ละครั้งได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนรู้ว่าตนเองต้องเรียนรู้อะไร และได้รับการคาดหวังว่า

จะต้องทำภาระงานให้สำเร็จมากขึ้นน้อยเพียงใด ผู้เรียนจะเกิดแรงจูงใจในการเรียนเนื่องจากจะประเมินตนเองได้ทันทีว่าการเรียนในแต่ละครั้งนั้นตนเองสามารถทำได้ดีมากขึ้นน้อยเพียงใด ในการแจ้งจุดมุ่งหมายแต่ละครั้งผู้สอนใช้เวลาประมาณ 5-15 นาที โดยสามารถใช้การอธิบาย การทำเป็นตัวอย่าง หรือการคิดออกเสียง เป็นต้น

1.1 ลักษณะสำคัญของการสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย

1.1.1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างภาระงานที่ต้องปฏิบัติกับเป้าหมายในการปฏิบัติ วัตถุประสงค์ที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเป้าหมายและกิจกรรมอย่างละเอียด อีกทั้งผู้สอนยังต้องกำหนดวัตถุประสงค์ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาษา และด้านสังคม การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนยังช่วยให้การสรุปบทเรียนแต่ละครั้งง่ายขึ้นอีกด้วย

1.1.2 ผู้สอนเป็นต้นแบบแสดงให้เห็น (modeling) การเป็นต้นแบบในที่นี้คือการอธิบายด้วยวาจาถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เรื่องใด ต้องใช้ทักษะและกลวิธีการเรียนใด และต้องทำภาระงานใด การเป็นต้นแบบยังรวมถึงการที่ผู้สอนแสดงการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ที่จะเกิดขึ้นใหม่และกล่าวถึงข้อผิดพลาดที่ผู้เรียนควรหลีกเลี่ยงในระหว่างที่เรียน

1.1.3 เมื่อผู้สอนต้องการอธิบายความคิดที่ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรม ผู้สอนควรใช้วิธีคิดออกเสียง (think aloud) เพื่อเป็นต้นแบบบอกหรือแสดงลักษณะความคิดที่กำลังเกิดขึ้นกับตัวผู้สอนให้ผู้เรียนได้เห็น กระบวนการนี้เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหรือทักษะในบทเรียนนั้น

1.1.4 ผู้สอนสังเกตการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าผู้เรียนแต่ละคนนั้นสามารถเชื่อมโยงความรู้เก่าเข้ากับความรู้ใหม่ได้หรือไม่เพียงใด การสังเกตไม่ใช่การประเมินผลผู้เรียนแต่เป็นการทำให้ผู้สอนมั่นใจว่าผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนนั้นหรือไม่ ต้องการความช่วยเหลือใด และผู้สอนควรเข้าไปช่วยสร้างการเรียนรู้กับผู้เรียนช่วงใด

1.2 การประเมินขั้นตอนการสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย ในขั้นตอนนี้ผู้สอนสามารถใช้วิธีการประเมินอย่างง่าย เช่น การให้ผู้เรียนเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ การให้ผู้เรียนสรุปด้วยวาจา หรือผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเป็นรายบุคคลก็ได้วิธีการเหล่านี้ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยเฉพาะในชั้นเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นจะได้มีโอกาสพูดหรือเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเรียนแต่ละครั้ง

2. การสอนแบบชี้นำ (Guided instruction) เป็นขั้นตอนที่เริ่มย้ายภาระการทำงานทางปัญญา (cognitive load) จากผู้สอนมาสู่ผู้เรียน ผู้เรียนเริ่มมีความรับผิดชอบมากขึ้นในการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมาย การสอนนั้นมุ่งไปที่ผู้เรียนทั้งห้องหรือกลุ่มย่อยก็ได้ แต่การสอนแบบชี้นำในระดับกลุ่มย่อยจะได้ผลดีกว่าเนื่องจากการสอนนั้นสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม (Fisher & Frey, 2008) สิ่งสำคัญของขั้นตอนนี้คือการที่ผู้สอนต้องวางแผนมาเป็นอย่างดี สามารถแยกความแตกต่างระหว่างผู้เรียนและความต้องการของผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ แล้วจึงสอนในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการหรือคาดหวัง ทั้งนี้ การสอนแต่ละกลุ่มย่อยไม่จำเป็นต้องสอนเหมือนกัน ขึ้นกับว่าผู้เรียนประสงค์สิ่งใดและผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนรับทราบสิ่งใด

ในการสอนแบบชี้นำ ผู้สอนเริ่มนำให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะหรือกลวิธีการเรียนในสถานการณ์หรือภาระงานใหม่ ๆ ผู้สอนอาจใช้วิธีตั้งคำถาม (questioning) การกระตุ้นให้ถูกคิด (prompting) การบอกเป็นนัย (cueing) และการบอกโดยตรง (direct explaining) ทั้งนี้ การสอนแบบชี้นำเป็นขั้นตอนที่ยืดหยุ่น ไม่มีข้อกำหนดให้ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ขึ้นอยู่กับการตอบสนองของผู้เรียนที่จะเป็นการระบุว่าผู้เรียนต้องการการชี้นำเรื่องใด

Tomlinson (2003) ให้ความเห็นว่า การสอนแบบชี้นำสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่เน้นความแตกต่างเฉพาะบุคคล (differentiated instruction) โดยผู้สอนต้องแยกความแตกต่างของผู้เรียนออกเป็น 3 ด้าน คือ ความแตกต่างด้านเนื้อหา (content) โดยที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแต่ละคนจะเรียนรู้เนื้อหาได้ไม่เท่ากัน ความแตกต่างด้านกระบวนการเรียนรู้ (process) โดยผู้สอนต้องให้การช่วยเหลือสนับสนุนผู้เรียนตามความต้องการที่ไม่เท่ากัน และความแตกต่างด้านผลผลิต (product) ทำให้ผู้สอนต้องรู้จักกำหนดทางเลือกให้ผู้เรียนได้เลือกสร้างผลผลิตตามความแตกต่างของแต่ละบุคคลหรือกลุ่ม

ในการสอนแบบชี้นำนั้นผู้สอนสามารถเลือกใช้การช่วยเสริมต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1. ถามคำถาม คำถามแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเข้าใจหรือไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียน คำถามเกิดจากสมมติฐานในใจของผู้สอนและช่วยตรวจสอบสมมติฐานนั้น การถามคำถามไม่ใช่การแสวงหาคำตอบที่ถูกต้องจากผู้เรียนแต่เป็นการบอกให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนยังไม่เข้าใจประเด็นใด

2. กระตุ้นให้ถูกคิด หมายถึง การที่ผู้สอนส่งสัญญาณกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดในขณะที่ทำภาระงานว่าผู้เรียนลืมใช้ทักษะความรู้ใดไปบ้าง การกระตุ้นอาจเป็นประโยคบอกเล่าหรือประโยคคำถามที่ชักจูงให้ผู้เรียนหยุดคิดชั่วครู่ จนกระทั่งผู้เรียนสามารถคิดได้และนำทักษะกลวิธีที่ได้เรียนไปแล้วมาลงมือทำภาระงานต่อ

3. บอกเป็นนัย หากผู้สอนพบว่าการกระตุ้นให้ลูกคิดยังไม่เพียงพอ ผู้สอนอาจใช้การบอกเป็นนัยเพื่อทำให้ผู้เรียนกลับมาทบทวนสิ่งที่เรียนและทำความเข้าใจใหม่อีกครั้ง จากนั้นจึงนำสิ่งที่เรียนนั้นไปใช้ปฏิบัติการงานให้สำเร็จ การบอกเป็นนัยมีหลายรูปแบบ เช่น การบอกเป็นนัยด้วยสื่อ โสตทัศน ด้วยคำพูด ด้วยท่าทาง และด้วยการใช้สภาพแวดล้อม เป็นต้น

4. บอกโดยตรง หากผู้สอนใช้วิธีกระตุ้นให้ลูกคิดและการบอกเป็นนัยแล้วและพบว่าผู้เรียนยังสับสนไม่เข้าใจ ผู้สอนอาจใช้วิธีบอกตรง ๆ แก่ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนย้อนกลับไปดูวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนให้คำอธิบายพร้อมกับการแสดงเป็นต้นแบบหรือการคิดออกเสียงอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม ผู้สอนพึงระวังที่จะไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองไม่เก่งพอ การบอกตรง ๆ จึงควรกระทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระจำงและบรรลุผลในการเรียน

3. การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative learning)

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรวมกลุ่มกันอย่างหลวม ๆ แต่ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกคิดและฝึกสร้างความเข้าใจผ่านการพูดคุยสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมกลุ่ม ในขณะที่ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มผู้สอนไม่ควรเพิ่มเติมเนื้อหาสาระใหม่ เพราะการทำกิจกรรมกลุ่มมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทบทวนความรู้เดิมและประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาในสถานการณ์ใหม่ ภาระงานที่ผู้สอนมอบให้ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและอยากแก้ปัญหาให้สำเร็จเพื่อสร้างความผูกพันให้เกิดกับภาระงาน ในการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนั้น ผู้สอนต้องมั่นใจว่าเป็นการสนทนาที่มีความหมายและความรับผิดชอบ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การสนทนาดังกล่าวระหว่างกิจกรรมกลุ่มต้องสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับหัวข้อภาระงาน ผู้เรียนต้องแสวงหาข้อเท็จจริงที่ถูกต้องเหมาะสมมานำเสนอ คิดไตร่ตรองในสิ่งที่ตนเองและผู้อื่นนำเสนอ (Resnick, 2000)

ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for the 21st Century Skills: P21) เสริมในประเด็นการเรียนรู้ร่วมกันว่า ในการเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนจะได้ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่ได้เรียนมาเพื่อมาร่วมมือกันทำงานให้สำเร็จ และสนับสนุนช่วยเหลือการทำงานของผู้อื่นในกลุ่ม ในการทำงานร่วมกันผู้เรียนได้มีโอกาใช้ทักษะ (soft skills) อันได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ความเป็นผู้นำ การเจรจาต่อรอง และสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเพิ่มความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองและเป็นกุญแจสำคัญในการทำงานในยุคปัจจุบัน (Trilling & Fadel, 2009)

3.1 ลักษณะสำคัญของการทำงานร่วมกัน

3.1.1 ภาระงานที่มอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัตินั้นไม่ควรเฉพาะเจาะจงจนเกินไป

3.1.2 ผู้สอนยังคงมีบทบาทสำคัญ โดยต้องให้การสอนแบบชี้แนะในระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติการงาน

3.1.3 การมีปฏิสัมพันธ์กลุ่มไม่จำกัดว่าต้องเป็นแบบเผชิญหน้า (face to face interaction) เท่านั้น แต่กลุ่มอาจใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือการเรียนแบบผสมผสานก็ได้ ประเด็นสำคัญอยู่ที่การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสสอนเพื่อน ตรวจสอบความเข้าใจระหว่างกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และการเชื่อมโยงเนื้อหาให้เข้ากับประสบการณ์

3.1.4 ในกระบวนการกลุ่มต้องเน้นการพัฒนาภาษาเป้าหมาย ผู้เรียนต้องเรียนรู้ที่จะใช้ภาษาวิชาการในการคิดและสนทนากับเพื่อนร่วมกลุ่ม การใช้ภาษาเชิงวิชาการทำให้ผู้เรียนมุ่งมั่นอยู่กับเนื้อหาประเด็นที่กำลังเรียนอยู่

3.2 ประเภทของกลุ่ม

ในการจัดกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันนั้น สามารถจัดกลุ่มได้ใน 2 ลักษณะ คือ กลุ่มพื้นฐาน และกลุ่มผลิตภาพ

3.2.1 กลุ่มพื้นฐาน (Basic group work) เป็นกลุ่มที่ผู้เรียนรวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยมซึ่งกันและกัน กิจกรรมที่นำมาใช้บ่อยในกลุ่มพื้นฐาน ได้แก่

1. Think-pair-share เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เกิดการอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันผ่านการทำกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ คิด จับคู่ และแบ่งปัน

2. Opinion stations ผู้สอนจะแบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็นสถานี 4 สถานี ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เมื่อผู้เรียนได้รับข้อความใด ๆ แล้วผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกเดินไปเข้าสถานีที่ตรงกับความคิดเห็นของตนเอง จากนั้นผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมพร้อมรับฟังความคิดเห็นและทัศนคติของเพื่อนคนอื่น

3. Carousel ผู้สอนแบ่งการเรียนรู้เป็นสถานีต่าง ๆ แล้วให้ผู้เรียนหยุดตามสถานีต่าง ๆ เพื่อเก็บความรู้ บันทึกข้อมูล และเมื่อมาถึงสถานีสุดท้ายผู้เรียนต้องทดลองหรือปฏิบัติงานภาระงานเพื่อเป็นการแสดงความรู้หรือทักษะที่ได้รับมา ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือได้เล็กน้อย

3.2.2 กลุ่มผลิตภาพ (Productive group work) เป็นการทำงานกลุ่มที่ต้องใช้ความคิดและความรู้ใหม่ที่ได้เพื่อแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ในการทำกิจกรรมนี้จะต้องมีชิ้นงานเกิดขึ้นเสมอ ความรับผิดชอบในการเรียนรู้เป็นของผู้เรียนทุกคนไม่ใช่คนใดคนหนึ่งในกลุ่ม กลุ่มผลิตภาพทำให้ผู้เรียนรู้จักตั้งเป้าหมาย รู้จักการใช้เวลา การวางแผนงาน และการใช้ทักษะที่ได้เรียนมา จะทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายและสนใจ ตัวอย่างการจัดกิจกรรมในกลุ่มผลิตภาพ ได้แก่

1. Discussion roundtable การสนทนาโต๊ะกลม เป็นการให้ผู้เรียนทุกคนเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองลงในแบบฟอร์มที่ผู้สอนกำหนดขึ้น จากนั้นผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ในขณะเดียวกันทุกคนต้องจดบันทึกความคิดเห็นที่กลุ่มมีร่วมกันเพื่อนำส่งผู้สอน ผู้สอนจะเห็นทั้งความคิดของกลุ่ม ความทุ่มเทของผู้เรียน และทักษะการคิดของแต่ละคน

2. Collaborative posters การทำโปสเตอร์ทำให้กลุ่มได้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเชื่อมโยงความคิดนั้นให้เป็นรูปธรรม สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะได้รับภาระงานที่ไม่เหมือนกัน ผู้เรียนต้องพูดคุยกันเพื่อให้ได้ความคิดเห็นที่ตกผลึกแล้ว และนำความคิดเห็นนั้นมาจัดทำเป็นผังกราฟิกและออกแบบผังลงในโปสเตอร์

3. Reciprocal teaching การอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาท เป็นการทำกิจกรรมการอ่านกลุ่มละ 4 คน ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มจะทำหน้าที่ต่างกัน 4 แบบ ได้แก่ ผู้สรุปความ ทำหน้าที่บอกระละเอียดและใจความของเรื่องที่อ่าน ผู้ตั้งคำถาม ทำหน้าที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยเฉพาะข้อมูลที่ยังไม่กระจ่างชัด ผู้ทำให้ข้อมูลกระจ่าง ทำหน้าที่ชี้หรือบอกประเด็นที่ทำให้สับสน และพยายามตอบคำถามที่ผู้ตั้งคำถามตั้งขึ้นมา และผู้คาดคะเน ทำหน้าที่เสนอว่าผู้เขียนต้องการจะบอกอะไรผู้อ่านต่อไป หรือเรื่องราวควรจะดำเนินต่อไปอย่างไร การอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทนั้นผู้เรียนควรเรียนและฝึกฝนการทำหน้าที่ทั้ง 4 แบบให้ชำนาญก่อนจึงจะเริ่มกิจกรรมจริง และในตอนท้ายผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้สรุปความรู้และความเข้าใจของเรื่องที่อ่านทั้งหมด

4. Jigsaw สมาชิกแต่ละคนเรียนรู้เนื้อหาเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งอย่างละเอียดจนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญ และไปรวมตัวกับสมาชิกที่มาจากกลุ่มอื่นที่ได้รับเนื้อหาเดียวกัน ช่วยกันทำความเข้าใจในเนื้อหานั้นจนกระจ่าง และเมื่อกลับเข้าสู่กลุ่มเดิมของตนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำเนื้อหาสาระที่ตนเรียนรู้มานั้นถ่ายทอดให้สมาชิกในกลุ่มฟัง จนกระทั่งกลุ่มได้เรียนรู้เนื้อหาสาระโดยภาพรวมทั้งหมด วิธีจิ๊กซอว์ช่วยให้ผู้เรียนพึ่งพาอาศัยกันและมีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลอื่น รู้จักปรึกษาหารือกัน รู้จักบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง ผู้ที่เรียนอ่อนจะได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนทำให้ไม่เกิดกรณีเด็กหลังห้องที่เรียนไม่รู้เรื่อง

5. Literature circles and book clubs เป็นวิธีจำแนกระดับของผู้อ่านตามความสามารถของแต่ละคน ลักษณะสำคัญของกิจกรรมนี้คือ ผู้เรียนมีโอกาสเลือกอ่านหนังสือที่ชอบ โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อเพื่อน รู้จักการจดบันทึกการเรียนรู้ การเข้าร่วมสนทนากลุ่ม การทำตามภาระที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ผู้เรียนยังเพิ่มความผูกพันกับภาระงาน ผู้เรียนที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นจะมีโอกาสแสดงออกเพราะได้รับแรงสนับสนุนจากเพื่อนด้วยกัน ไม่ใช่จากผู้สอน

3.3 การประเมินการทำงานร่วมกัน

ในการทำงานร่วมกันในกิจกรรมกลุ่มนั้นผู้สอนสามารถประเมินความรับผิดชอบของผู้เรียนเป็นรายบุคคลในการทำกิจกรรมกลุ่ม นอกจากนี้ยังสามารถประเมินความเข้าใจเนื้อหาและการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ และทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียน

4. การเรียนรู้อย่างอิสระ (Independent learning)

เป้าหมายสูงสุดของการเรียนการสอนคือการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูล ความคิด บริบท ทักษะ และกลวิธีในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ ความเป็นอิสระขึ้นอยู่กับความพร้อมของผู้เรียนที่จะสร้างความผูกพันกับการเรียน ในการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่พบว่า มีผู้เรียนจำนวนมากต้องเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระโดยที่ยังไม่ได้รับการสอนอย่างมีจุดมุ่งหมายและการสอนแบบชี้นำอย่างเพียงพอ ดังนั้น แนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย จึงเน้นให้ผู้สอนมั่นใจก่อนว่าผู้เรียนมีความรู้และความพร้อมอย่างเพียงพอแล้ว จึงจะปล่อยให้ การเรียนรู้อย่างอิสระ ภาระงานที่ผู้สอนมอบให้จำเป็นต้องเป็นภาระงานตามสภาพจริง (authentic task) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับมาทั้งหมดในการทำภาระงานนั้นด้วยตนเอง

การเรียนรู้อย่างอิสระเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาตั้งแต่การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย การสอนแบบชี้นำ และการเรียนแบบร่วมมือ การเรียนรู้อย่างอิสระช่วยทำให้เกิด การเรียนรู้แบบนำตนเองและความผูกพันในการเรียนจะสูงขึ้น

4.1 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้อย่างอิสระ

4.1.1 อภิปัญญา (Metacognition) เป็นการตระหนักรู้และควบคุมกระบวนการรู้คิด ของตนเอง รู้ว่าตนเองเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่ออยู่ในสภาวะใดและตระหนักได้ว่าการเรียนรู้ใดเกิดขึ้น แล้ว (Flavell, 1979) การปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยช่วยทำให้เกิดอภิปัญญา เนื่องจากผู้เรียนจะมีเวลาได้ตระหนักรู้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้วในสภาพการณ์หนึ่ง ๆ การตระหนักรู้ในอภิปัญญาเกิดขึ้นได้ตั้งแต่ขั้นการสอนอย่างมีจุดมุ่งหมายและพัฒนาขึ้นตามลำดับขั้น ในขั้นการสอนแบบชี้นำ ผู้สอนมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าอะไรที่รู้แล้วและอะไรที่ยังไม่รู้ ผู้เรียนยังได้แสดงอภิปัญญาผ่านการ อธิบายความคิด การเสนอแนวทางแก้ปัญหา และการรับฟังความคิดเห็นจากบุคคลอื่น ในขั้นการทำงานร่วมกัน

Anderson (2002) นำเสนอคำถามสำคัญ 4 คำถามที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดอภิปัญญา โดยผู้สอนสามารถนำคำถามนี้ไปใช้ในขั้นการเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนรู้อย่างอิสระ คำถามทั้ง 4 ข้อ ได้แก่

1. ฉันต้องทำกิจกรรม/งานใดให้เสร็จ
2. ฉันจะใช้กลวิธีอะไรบ้างที่จะทำให้กิจกรรม/งานสำเร็จ
3. ฉันใช้กลวิธีการเรียนรู้นั้น ได้ดีมากน้อยเพียงใด
4. มีวิธีทางใดที่ฉันจะทำได้อีกบ้าง

คำถามทั้ง 4 ข้อสามารถนำไปใช้ได้กับทุกสาขาวิชา เพราะเป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีการเตรียมตัว วางแผนการเรียน เลือกแนวทางการเรียน ประเมินตรวจสอบและดำเนินการ

ตามแผนที่วางไว้ ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และเป็นคุณูแจสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ

4.1.2 การรู้จักกำกับตนเอง (Self-regulation) เมื่ออยู่ในขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วยตนเองผู้เรียนต้องรู้จักการกำกับตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ ได้แก่ การบริหารจัดการเวลา การจัดลำดับความสำคัญของงาน การเปรียบเทียบสิ่งที่ตนเองรู้กับสิ่งที่ตนเองคาดหวังว่าจะทำให้สำเร็จ เป็นต้น

โดยสรุปแล้วในขั้นตอนการเรียนรู้อย่างอิสระ จุดมุ่งหมายสำคัญคือ การพัฒนาอภิปัญญาของผู้เรียนและการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักกำกับตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน

4.2 บทบาทของผู้สอนในการเรียนรู้อย่างอิสระ

ในขั้นตอนการเรียนรู้อย่างอิสระผู้สอนทำหน้าที่สังเกตพฤติกรรมและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน ข้อมูลย้อนกลับจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นช่องว่างระหว่างสิ่งที่ตนเองรู้กับตำแหน่งที่ตนเองต้องการจะไปให้ถึง และยังช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจได้ว่า จะทุ่มเทความตั้งใจและทรัพยากรมากน้อยเพียงใดเมื่อประสบกับอุปสรรค

4.3 ระดับขั้นของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

Hattie and Timperley (2007) ได้กำหนดระดับขั้นของการให้ข้อมูลย้อนกลับไว้ 4 ระดับดังต่อไปนี้

1. Feedback about the task เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับงานที่ทำ หรือการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อความสำเร็จของชิ้นงาน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการแก้ไข (Corrective feedback) การให้ข้อมูลย้อนกลับลักษณะนี้ส่งผลต่อการเรียนรู้และการรู้จักกำกับตนเองของผู้เรียน ข้อควรระวังในการให้ข้อมูลย้อนกลับคือ ผู้สอนต้องระวังไม่ให้ข้อมูลย้อนกลับบ่อยครั้งเกินไป และไม่ควรเป็นข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงจนเกินไป เพราะอาจทำให้ผู้เรียนหลงลืมเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับภาระงานที่ทำนั้นจะได้ผลดีเมื่อผู้เรียนใส่ใจกับข้อมูลที่ได้รับ สามารถจดจำรายละเอียดของข้อมูลที่มีต่อการทำภาระงานได้ และรู้จักเรียนรู้ว่าจะใช้กลวิธีใดในการปรับปรุงงานของตนเองให้ดีขึ้น

2. Feedback about the processing of the task เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับกระบวนการทำภาระงาน เน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมและการรับรู้ของผู้เรียน การให้ข้อมูลย้อนกลับลักษณะนี้เป็นการช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์กลวิธีการเรียนที่ตนเองนำไปใช้ เกิดความเข้าใจเชิงลึกและเกิดทักษะทางปัญญา เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนอภิปัญญาของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น การที่ผู้สอนบอกกลวิธีเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด เช่น การบอกเป็น

นัย การให้กรอบโมทัศน์ล่วงหน้า เป็นต้น ผู้เรียนจะกลับมาประเมินการทำงานของตนเองอีกครั้งเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดพลาดเกิดขึ้น

3. Feedback about self-regulation เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการรู้จักกำกับตนเอง โดยเน้นไปที่การรับรู้ความสามารถของตนเองของผู้เรียน ซึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับลักษณะนี้จะได้ผลมากเนื่องจากจะไปช่วยเพิ่มความมุ่งมั่น ความอดทน และความมุ่งมั่นพยายามของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำภาระงานมากขึ้น การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เกี่ยวกับการรู้จักกำกับตนเองให้ได้ผลดีนั้นต้องคำนึงถึงปัจจัยสำคัญ 5 ด้านที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการประเมินตนเองของผู้เรียน ความตั้งใจในการค้นหาข้อบกพร่องของตนเองจากข้อมูลย้อนกลับที่ได้รับ ระดับความมั่นใจในความถูกต้องของคำตอบ ความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลย้อนกลับกับความสามารถของตนเอง และระดับความสามารถในการแสวงหาความช่วยเหลือของผู้เรียน

4. Feedback about the self as a person เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับตัวบุคคล ส่วนมากเป็นการให้คำชมเชยในพฤติกรรมการทำงาน ไม่ได้ช่วยให้การเรียนรู้ดีขึ้น และในบางครั้งข้อมูลย้อนกลับชนิดนี้ยังส่งผลเสียต่อผู้เรียน เพราะไปสร้างกรอบแนวคิดแบบยึดติดที่ทำให้ผู้เรียนเชื่อว่าความฉลาดเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดโดยธรรมชาติ (Dweck, 2010) อย่างไรก็ตาม ข้อมูลย้อนกลับที่เกี่ยวกับตัวบุคคลนั้นเป็นเหมือนกำลังใจที่ช่วยทำให้ผู้เรียนมุ่งมั่นพยายาม เพิ่มความมุ่งมั่นในการทำงานของตนเองให้ประสบผลสำเร็จ

Wiggins (1998) นำเสนอหลักเกณฑ์ในการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ผู้สอนนำไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เวลา การให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับงานที่ทำนั้นผู้สอนควรให้ทันทีในขณะที่ผู้เรียนกำลังปฏิบัติงานนั้นอยู่ หากให้ข้อมูลย้อนกลับหลังจากภาระงานเสร็จสิ้นไปแล้วจะไม่ช่วยสร้างอภิปัญญาให้กับผู้เรียน

2. เฉพาะเจาะจง การให้ข้อมูลย้อนกลับที่คลุมเครือทำให้ผู้เรียนสับสนและไม่รู้ว่าควรทำสิ่งใดเป็นลำดับต่อไป ข้อมูลย้อนกลับที่เฉพาะเจาะจงจะทำให้ผู้เรียนทราบว่าส่วนใดที่ทำถูกต้องและส่วนใดยังต้องปรับปรุงแก้ไข

3. เข้าใจง่าย ข้อมูลย้อนกลับที่ดีต้องเป็นข้อมูลที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ทันที ผู้สอนอาจใช้รูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับหลาย ๆ แบบที่ตรงกับลักษณะของผู้เรียน เช่น การใช้ rubrics (rubrics) จะทำให้ผู้เรียนเห็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ภายใน rubrics ก่อนการลงมือทำภาระงาน

4. ปฏิบัติได้จริง ข้อมูลย้อนกลับที่ให้กับผู้เรียนนั้นต้องเป็นสิ่งที่นำไปปฏิบัติได้จริง เมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับแล้วจะทราบทันทีว่าต้องดำเนินการในสิ่งใดต่อไป

สรุปได้ว่า รูปแบบของแนวทางการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยประกอบไปด้วย
ขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย (focus instruction) โดยถูกออกแบบให้ทำ
กิจกรรม 2 อย่าง โดยใช้เวลาประมาณ 10 – 15 นาที สิ่งแรกคือในการสร้างจุดประสงค์ของบทเรียน
เพื่อให้นักเรียนรู้ว่าสิ่งที่ครูคาดหวังจากนักเรียนคือ อะไร และนักเรียนเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นไปเพื่อ
อะไร สิ่งที่สองคือ การสร้างโมเดลเป็นการคิดซ้อนคิด นั่นคือ เมื่อนักเรียนได้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นใน
ความคิดของผู้เชี่ยวชาญ พวกเขาก็จะเลียนแบบการคิดได้

ขั้นตอนที่ 2 การสอนอย่างชี้นำ (guided instruction) เป็นการให้การบอกใบ้ การกระตุ้น
และการตั้งคำถามเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนใช้ความคิด การสอนแบบชี้นำมีจุดประสงค์เพื่อจะให้
นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น ไม่ใช่เป็นการย่ำข้อมูลที่ให้ในระหว่างเรียนแบบมีจุดมุ่งหมาย
เครื่องมือทางเทคโนโลยีสามารถตอบสนองจุดประสงค์การสอนที่เจาะจงได้ เครื่องมือเหล่านี้ช่วย
อำนวยความสะดวกในการถ่ายโอนความรับผิดชอบจากครูไปสู่ผู้เรียนและให้ความช่วยเหลือที่
จำเป็นแก่นักเรียนในการพัฒนาทักษะการคิด

ขั้นตอนที่ 3 การทำงานร่วมกัน (collaborative learning) เพื่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง
นักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการกิจกรรมที่ต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ ต้องใช้ภาษาและความคิดของ
สาขาวิชาที่เพื่อน ๆ เข้าใจ และทุกคนต้องรับผิดชอบงานของตัวเองเพื่อที่ครูจะได้รู้ว่าใครที่เข้าใจ
เนื้อหาแล้วและต้องสอนใครเพิ่ม

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้อย่างอิสระ (independent learning) นักเรียนต้องรู้จักประยุกต์ใช้
สิ่งที่เรียนซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการสอน โดยที่การประยุกต์ใช้ดังกล่าวนี้อยู่ภายใต้การชี้แนะของ
ครูผู้สอนในช่วงเวลาเรียนก่อนหน้าที่ครูจะสั่งการบ้าน นักเรียนทุกคนต้องได้รับการฝึกฝนก่อนที่จะ
ถูกสั่งให้ทำงานด้วยตนเอง

2.3.3 การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

เป้าหมายสูงสุดของการเรียนการสอนคือการที่ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้
อย่างอิสระในสถานการณ์ต่าง ๆ การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที
ละน้อยมีเป้าหมายเพื่อสร้างศักยภาพและความมั่นใจให้ผู้เรียน โดยการถ่ายโอนความรับผิดชอบใน
ภาระงานจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป และไม่ปล่อยความรับผิดชอบเร็วเกินไปจน
เกิดความล้มเหลวในการเรียนรู้ (Frey & Fisher, 2009)

Fisher and Frey (2014) อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการปล่อย
ความรับผิดชอบทีละน้อยไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย

1. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ในการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ควรแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาษา และด้านสังคม นอกจากนี้ผู้สอนควรระบุหัวข้อที่เรียน สารการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้

2. สอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Focused instruction)

ผู้สอนควรจัดทำรายการตรวจสอบโดยพิจารณาจากคำถามและประเด็นต่อไปนี้

- 2.1 จะทำให้วัตถุประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนได้อย่างไร
- 2.2 จะเชื่อมโยงบทเรียนใหม่ให้เข้ากับความรู้เดิมของผู้เรียนได้อย่างไร
- 2.3 จะแน่ใจได้อย่างไรว่าเนื้อหาสัมพันธ์กับผู้เรียนและมีความน่าสนใจเพียงพอ
- 2.4 จะเป็นต้นแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้อย่างไร
- 2.5 จะสังเกตการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร
- 2.6 ให้คำอธิบายในแนวคิดใหม่ ๆ แก่ผู้เรียนเพียงพอแล้วหรือไม่
- 2.7 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันหรือไม่

3. สอน โดยการชี้นำ (Guided instruction)

ผู้สอนควรจัดทำรายการตรวจสอบโดยพิจารณาจากคำถามและประเด็นต่อไปนี้

- 3.1 รู้ได้อย่างไรว่าผู้เรียนกำลังคิดและพยายามแสวงหาคำตอบ
- 3.2 จะใช้การกระตุ้นให้คิดและการบอกเป็นนัยเมื่อไร อย่างไร
- 3.3 ให้โอกาสและทางเลือกแก่ผู้เรียนในการตอบคำถามหรือไม่
- 3.4 จะช่วยผู้เรียนประมวลผลข้อมูลอย่างไร

4. เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative learning)

ผู้สอนควรจัดทำรายการตรวจสอบโดยพิจารณาจากคำถามและประเด็นต่อไปนี้

- 4.1 พิจารณาว่าภาระงานมีความซับซ้อนมากน้อยเพียงใด
- 4.2 จะให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์การเรียนรู้และฝึกปฏิบัติอย่างไร
- 4.3 จะจัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรมอย่างไร
- 4.4 จะมั่นใจได้อย่างไรว่าผู้เรียนได้รับการสนับสนุนด้านภาษาอย่างเพียงพอในการทำกิจกรรมกลุ่ม

- 4.5 จะทำให้ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างไร

5. เรียนรู้อย่างอิสระ (Independent learning)

ผู้สอนควรจัดทำรายการตรวจสอบโดยพิจารณาจากคำถามและประเด็นต่อไปนี้

- 5.1 จะเข้าแทรกแซงผู้เรียนที่ไม่พร้อมจะเรียนรู้อย่างอิสระได้อย่างไร

- 5.2 จะประเมินผู้เรียนอย่างไรว่ามีความรู้เพียงพอต่อการเรียนรู้อย่างอิสระหรือยัง ต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอน
- 5.3 จะขยายบทเรียนให้กับผู้ที่มีความพร้อมในการเรียนรู้อย่างอิสระอย่างไร
- 5.4 จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงมโนทัศน์เก่ากับมโนทัศน์ใหม่และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างไร
- 5.5 จะให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเองอย่างไร
- 5.6 จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนขยายการเรียนรู้ของตนเองอย่างไร
6. กำหนดวิธีประเมินผลความก้าวหน้า (Formative assessment)
7. กำหนดวิธีประเมินผลสรุป (Summative assessment)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.4.1 ความหมายของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่านจำนวนมากได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ต่าง ๆ กัน ทั้งนี้เป็นเพราะการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านต้องอาศัยความรู้จากหลายสาขาและแต่ละสาขาก็สนใจศึกษาการอ่านในแง่มุมแตกต่างกันไป ซึ่งส่งผลให้ความหมายของการอ่านนั้นแตกต่างกันตามไปด้วย ดังนั้นเมื่อศึกษาความหมายของการอ่านเป็นจำนวนมาก จึงพบว่ามี การให้ความหมายใน 3 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ ในระยะแรกประมาณช่วงปี ค.ศ. 1960 ถึงระยะต้นของช่วงปี ค.ศ. 1970 นักการศึกษามักให้ความหมายของการอ่านในเชิงทักษะและเน้นที่ความรู้ทางภาษาของผู้อ่าน ในระยะต่อมา ตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1970 จนถึงปัจจุบัน ความหมายของการอ่านพบว่ามี 2 ลักษณะ คือ เป็นการให้ความหมายในแง่ของกระบวนการคิดหรือกระบวนการทางสมองและสติปัญญา และมีการให้ความหมายในเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับบทอ่าน โดยเน้นที่พื้นความรู้ของผู้อ่าน ซึ่งความหมายของการอ่านในลักษณะนี้เป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Schema Theory) ของ Bartlett ที่ชี้ให้เห็นความสำคัญของความรู้เดิม โดยอิงทฤษฎีจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Carrell and Eisterhold, 1983 : 553-573) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าแนวคิดในสาขาต่าง ๆ ได้มีผลกระทบต่อ การให้ความหมายของการอ่านแตกต่างกันตามลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 ความหมายของการอ่านในเชิงทักษะ เป็นความหมายที่เชื่อว่าการอ่านเป็นการแสดงออกทางด้านภาษาที่อาศัยความรู้และทักษะของผู้อ่านในการวิเคราะห์คำความหมายของคำ การถอดความ การตีความ และการทำความเข้าใจสิ่งที่อ่านตามที่ปรากฏ ที่ได้เสนอเอาไว้ว่าการอ่านเป็นทักษะที่รวมเอาทักษะด้านต่าง ๆ ไว้ เช่น ด้านเสียง การสะกดคำศัพท์และไวยากรณ์ความหมายของการอ่านข้างต้นนี้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่ใช้เป็นพื้นฐานในการให้ความหมาย ซึ่งได้แก่

แนวคิดเชิงจิตวิทยาของกลุ่มนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) และแนวคิดทางภาษาศาสตร์โครงสร้าง (Structural linguistics) ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในระบายนั้

1.2 ความหมายของการอ่านในแง่ของกระบวนการคิดหรือกระบวนการทางสมองและสติปัญญา เป็นความหมายที่เสนอโดยนักการศึกษาจำนวนมาก เมื่อประมาณช่วงปี ค.ศ. 1970 เป็นต้นมา โดยมีความเชื่อว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางความคิด และสติปัญญาที่ผู้อ่านใช้วิธีการต่างๆ ทำความเข้าใจ จดจำคำศัพท์ กลุ่มคำ ตลอดจนความหมายของคำที่แสดงอยู่ในเนื้อหาที่อ่านแล้ว ตัดสินว่าความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อคืออะไร (ศิริพร ฉันทานนท์. 2539 : 17-21)

จากความหมายของการอ่านข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่า แนวคิดสำคัญที่นำมาเป็นพื้นฐานในการให้ความหมายของการอ่านคือ แนวคิดทางจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม (Cognitivism) ซึ่งเน้นด้านสติปัญญาและความเข้าใจ แนวคิดนี้มาแทนที่กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เมื่อประมาณปลายช่วงปี ค.ศ. 1960 และเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางจนปัจจุบันนี้

1.3 ความหมายของการอ่านในแง่ของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับบทอ่าน ความหมายในลักษณะนี้เน้นที่บทบาทของพื้นความรู้ในการอ่าน (Background knowledge) และเป็นความหมายที่นักการศึกษาจำนวนมากเสนอไว้ในช่วงปี ค.ศ. 1980 เป็นต้นมา โดยมีความเชื่อว่า การอ่านเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาในบทอ่านกับพื้นความรู้ของผู้อ่าน ซึ่งพื้นความรู้นี้ประกอบด้วยความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ สถานที่ต่าง ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ โดยที่ความคิดและความตั้งใจของผู้เขียนจะถูกตีความผ่านประสบการณ์และพื้นความรู้ของผู้อ่านแต่ละคน (Grabe and Stoller. 2001 : 17-19)

จากความหมายของการอ่านข้างต้นนี้จะเห็นได้ว่า แนวคิดนี้ได้อิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Schema theory) เป็นพื้นฐาน โดยเชื่อว่า การอ่านเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับบทอ่านและอาศัยพื้นความรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจในการอ่าน ดังนั้นอาจสรุปความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาพรวมได้ว่า ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ เกิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมของผู้อ่าน ข้อมูลบทอ่าน และบริบทการอ่าน โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความรู้ทางด้านภาษาศาสตร์ตั้งแต่ระดับคำ โครงสร้าง และระดับความหมายมาใช้ในการสร้างความหมายและทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ความสามารถในการใช้ทักษะทางภาษา ความคิด สติปัญญา และความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยงกับข้อมูลในบทอ่าน สาระสำคัญของเนื้อหาที่อ่าน และสามารถนำสิ่งที่ตนอ่านจนเกิดความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันและการศึกษาเล่าเรียนได้

2.4.2 ความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นมีความจำเป็นสำหรับคนในยุคข้อมูลข่าวสารในการแสวงหาความรู้อย่างไม่สิ้นสุด เนื่องจากเป็นความจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์ในการพัฒนาและเพิ่มพูนประสบการณ์ต่างๆ ของตนเอง กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่ผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมให้กับตนเองได้ในการศึกษาระดับที่สูงขึ้นและในการประกอบอาชีพ การอ่านเพื่อความเข้าใจจึงมีความสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ ต่อคนทั่วทุกมุมโลก ดังจะเห็นได้จากประชากรที่มีความรู้ความสามารถในการอ่านมีจำนวนสูงถึง 80% จากจำนวนประชากรโลกทั้งหมด (Grabe and Staller. 2001, p. 1) จึงเป็นข้อพิสูจน์ที่เด่นชัดว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นมีความสำคัญต่อผู้คนทั่วทุกมุมโลกในยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่มีความเคลื่อนไหวในเรื่องของความรู้และข้อมูลข่าวสารซึ่งส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล (English as an international language) ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ

Alderson (1984, p. 1) ได้ให้ความเห็นว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นมีความสำคัญและมีความจำเป็นมากสำหรับการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการ งานอาชีพและการพัฒนาส่วนบุคคล ทั้งนี้เพราะความรู้ต่างๆ ที่ตีพิมพ์และเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่จึงต้องอาศัยทักษะการอ่านในการเพิ่มพูนความรู้ข้อมูลข่าวสารอยู่ตลอดเวลา

ดังนั้น การอ่านเพื่อความเข้าใจนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการค้นคว้าและหาความรู้เพื่อที่จะนำความรู้นั้น มาพัฒนาความสามารถในแต่ละคนให้มีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยเฉพาะผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (Grabe. 1991, p. 375) เป็นความสามารถพื้นฐานในการพัฒนาความรู้ ความคิด ด้านการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินคุณค่าการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนาความรู้ในด้านต่างๆ ควบคู่กับการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่มีความสำคัญในยุคปัจจุบันได้อีกด้วย

2.4.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.4.3.1 ทฤษฎีจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Psycholinguistics theory)

จิตวิทยาภาษาศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการคิดกับการใช้ภาษา ทั้งนี้อาศัยพื้นฐานมาจากศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง 2 สาขา คือ จิตวิทยาการเรียนรู้ (Cognitive Psychology) และภาษาศาสตร์ (Linguistic) ในแง่ของจิตวิทยาภาษาศาสตร์นั้น การอ่านถูกจัดเป็นทักษะในการประมวลผลข้อมูล (Information processing) โดยผู้อ่านจะมีบทบาทในอันที่จะจัดกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการ ได้แก่ การวางแผนตัดสินใจ และนำทักษะกลวิธีต่าง ๆ มาใช้ในการอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจ (สุริดา ศิริพงศ์. 2541 : 26)

Goodman (Grabe and Stoller. 2001, p. 34-35 ; citing Goodman. 1967, 1986, 1996) นักจิตวิทยาภาษาศาสตร์ซึ่งมีชื่อเสียงท่านหนึ่งได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการเลือกสรรทางภาษา นั่นคือผู้อ่านจะมีการพิจารณาข้อมูลปรากฏในบทอ่านเพื่อนำมาช่วยในการตัดสินใจหรืออีกนัยหนึ่งก็คือ การอ่านเปรียบเหมือนเกมการเดาทางจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Psycholinguistic guessing game) ภาษาและความคิดของมนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์กัน ในลักษณะที่ผู้อ่านจะนำเอาพื้นฐานประสบการณ์เดิมในเชิงภาษาศาสตร์และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่อ่านมาใช้เพื่อคาดการณ์และตรวจสอบสิ่งที่คาดการณ์นั้นว่าตรงกับเนื้อความที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อหรือไม่ กระบวนการอ่านดังกล่าวจึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเป็นวงจรอย่างต่อเนื่องกันจนกว่าการอ่านจะสิ้นสุดลง

จะเห็นได้ว่ารูปแบบแนวคิดของ (Goodman. 1967, p. 126-135) เกี่ยวข้องกับการอ่านที่มีรากฐานจากทฤษฎีจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Psycholinguistics theory) ซึ่งได้เสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นและการใช้ภาษาของมนุษย์อย่างเป็นระบบ เป็นอีกแนวคิดที่สำคัญของการพัฒนารูปแบบของการอ่าน (Grabe and Stoller. 2001, p. 35) ที่นักการศึกษาต่างให้ความสนใจและใช้เป็นกรอบความคิดในการพัฒนารูปแบบการอ่านอีกหลายรูปแบบตามมา

2.4.3.2 ทฤษฎีโครงสร้างความรู้เดิม (Schema theory)

ทฤษฎีโครงสร้างความรู้เดิมเป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของความรู้เดิม โดยอิงทฤษฎีจิตวิทยาภาษาศาสตร์ ผู้ที่นำเสนอทฤษฎีโครงสร้างความรู้เดิมคนแรกคือ Bartlett ที่ว่าด้วยธรรมชาติของความรู้ที่เน้นความสำคัญของความรู้เดิมและแนวความคิดพื้นฐาน (McDonough and Shaw. 1993, p. 574) เชื่อว่ามนุษย์จะเข้าใจเหตุการณ์รอบข้างตนได้ก็ต่อเมื่อเหตุการณ์นั้นสอดคล้องกับแนวความคิดหรือความรู้เดิม ซึ่งมนุษย์มีอยู่แล้วในสมอง ข่าวสาร ความคิดหรือข้อมูลใด ๆ ก็ตามจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อผู้รับสารเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลเหล่านั้นเข้ากับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ตัวเขามีความรู้หรือรู้จักอยู่แล้ว

จากหลักปรัชญาดังกล่าว Bartlett ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดของทฤษฎีนี้ว่า Schema หมายถึง โครงสร้างของความคิดในสมองซึ่งมีการจัดกลุ่มเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ โดยจะมีการเรียงรายเป็นลำดับขั้นตามคุณสมบัติที่คล้ายคลึงกันและมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ข้อมูลเหล่านี้จะมีประโยชน์ในการคาดคะเนตีความข้อมูลใหม่ ปรับข้อมูลใหม่ให้เข้ากับข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้วเพื่อเก็บข้อมูลนั้นไว้ใช้ต่อไป การที่ผู้อ่านสามารถนำข้อมูลพื้นฐานความรู้ที่มีอยู่มาคาดคะเนตีความข้อมูลใหม่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าทฤษฎีโครงสร้างความรู้เดิม (Schema theory) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญต่อพื้นฐานความรู้ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีต่อการเรียนรู้เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการ

สร้างความเข้าใจในการอ่านนั้นนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบด้านความรู้เดิมต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ เพราะการสร้างความรู้ในการอ่านนั้นเป็นการสร้างความรู้ใหม่โดยอาศัยประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่มีอยู่เป็นพื้นฐาน ถ้าปราศจากพื้นฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่อ่าน แล้วการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆจะเต็มไปด้วยความยากลำบาก (Grabe and Stoller. 2002, p. 29)

2.4.3.3 ทฤษฎีอภิปัญญา (Metacognition Theory)

ทฤษฎีอภิปัญญา เป็นทฤษฎีหนึ่งของจิตวิทยาการเรียนรู้ซึ่งได้เริ่มมีการศึกษาค้นคว้ากันมาตั้งแต่ปลายปี ค.ศ. 1970 โดยกล่าวถึงการเรียนรู้ของคนเราว่าเป็นกระบวนการประมวลผลข้อมูลอย่างต่อเนื่อง (Information Processing) ภายในสมองซึ่งเป็นประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้และการปฏิบัติ ความรู้ความเข้าใจ (Cognition) เกี่ยวกับระบบการเรียนรู้ของตนเองและการตัดสินใจของผู้เรียนในการใช้วิธีจัดการกับระบบข้อมูลที่เข้ามาสู่ระบบการเรียนรู้ของตนเอง (สุทธิดาศิริพงศ์. 2542, น. 29) โดยมีการควบคุมความคิด มีความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดตลอดจนการประเมิน วางแผน และจัดระบบความคิดของตนได้

จากแนวคิดของทฤษฎีอภิปัญญาข้างต้น เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการอ่านจึงหมายถึงขั้นตอนหรือวิธีการ ที่ทำให้การอ่านบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ มีการดำเนินการตามขั้นตอนกระบวนการอ่านโดยผู้อ่านมีความตระหนักรู้ (Awareness) และมีความเข้าใจเกี่ยวกับกลวิธีในการอ่านและสามารถควบคุมการใช้วิธีเหล่านั้นจนบรรลุวัตถุประสงค์ของการอ่านและตรวจสอบความเข้าใจของตนเองได้ ซึ่งนักศึกษามีความเชื่อว่าความรู้อภิปัญญา (Metacognitive Knowledge) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ผู้อ่านใช้เมื่อไม่สามารถตีความหมายของบทอ่านที่ผู้เขียนต้องการสื่อออกมาได้ (ฐปทอง กว้างสวัสดิ์. 2549 , น. 71)

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าทฤษฎีอภิปัญญา (Metacognition Theory) นั้นเป็นทฤษฎีที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถได้ตรวจสอบตนเอง เพื่อแนวทางในการเรียนรู้ให้ตนเองและมีการวางแผนตรวจสอบปรับปรุง และประเมินผลความเข้าใจของตนเอง โดยมีการเลือกใช้วิธีในการเรียนให้เหมาะสมกับสภาพปัญหาที่ประสบอยู่ ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเลือกและกำหนดไว้ก่อนได้ อาจมีการตั้งจุดมุ่งหมายในการเรียนไปด้วย สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ต่างก็มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและส่งผลให้ผู้เรียนรู้ว่าตนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้หรือไม่ เช่นเดียวกับในเรื่องของการอ่าน จุดมุ่งหมายคือการทำให้อ่านตระหนักรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของการอ่านโดยการหาความหมายด้วยตนเองและความสำคัญของการนำการแก้ปัญหามาใช้ตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านได้ เพื่อเป็นการเน้นให้ผู้อ่านรู้จักใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและควบคุมการอ่านเพื่อความเข้าใจของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.4 องค์ประกอบสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ดังที่กล่าวมาแล้วตั้งแต่ต้นว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการอ่าน คือเพื่อให้เกิดความเข้าใจ นั่นคือการที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่านและรับ “สาระ” ที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารได้ ขวัญเรือน (ดารา หวานสนิท. 2549, น. 12 ; อ้างอิงมาจาก ขวัญเรือน โพธิ์วิเชียร. 2538, น. 23) ได้เสนอว่าสิ่งที่จำเป็นและมีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ทางการอ่านของเด็กประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการคือ

1. ความรู้เดิม (Knowledge of the Word) ซึ่งมีบทบาทในการช่วยให้เด็กเข้าใจในการอ่านมากขึ้น

2. ความรู้ทางภาษา (Linguistic and Mentalinguistic Knowledge) เช่น ระบบเสียง ระบบคำ โครงสร้างประโยค และโครงสร้างสนทนาหรือบรรยาย

3. ความสามารถในการจำระยะสั้น – ระยะยาว (Short-Term and Long-Term Memory Capabilities) เด็กเล็กมีความสามารถในการจำระยะสั้นที่ค่อนข้างจำกัดกระบวนการจำระยะสั้น – ยาว เป็นพื้นฐานต่อการอ่านการจะเข้าใจความหมายจะต้องขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของความจำใน 2 ชนิดนี้คือ เมื่อข้อมูลใหม่เข้ามาจะต้องมีการเก็บจำไว้ในใจคือ ในความจำระยะสั้น ในขณะที่ดึงข้อมูลเก่าจากความจำระยะยาวออกมา และเกิดปฏิสัมพันธ์กันซึ่งแต่ละคนจะมีความสามารถในการจำแตกต่างกัน

4. ความตั้งใจ (Attention) ในการอ่านนั้นจะต้องอาศัยความตั้งใจของเด็กที่จะฟังเสียง ความสนใจไปที่สิ่งที่อ่าน ซึ่งครูสามารถช่วยเหลือได้โดยให้มีระบบจัดการทางพฤติกรรมเพื่อพัฒนาทักษะความใส่ใจในการอ่าน

เรวดี หิรัญ (2539, น. 150) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการอ่านไว้ดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับคำโดยทั่ว ๆ ไป หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับคำ ได้แก่ ความกว้าง ความลึก และขอบเขตของคำศัพท์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ความรู้เกี่ยวกับคำอย่างกว้างขวางหรือความชำนาญในการใช้คำ เป็นสิ่งสำคัญประการแรกที่จะนำไปสู่การบรรลุถึงความสามารถระดับสูงของทักษะการอ่านทุกชนิด

2. ความเข้าใจเรื่องราวที่ปรากฏอย่างชัดเจน ซึ่งรวมทักษะอื่น ๆ ด้วย เช่น การรู้ตำแหน่งของข้อความที่กล่าวถึงอย่างเจาะจง การเข้าใจความหมายตามตัวอักษร และความสามารถในการติดตามเรื่องที่อ่านตามลำดับ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า แบบสอบอ่านที่ยอมรับกันเป็นจำนวนมากมักจะวัดความสามารถในการอ่านทางด้านนี้มากกว่าด้านอื่น ๆ

3. ความเข้าใจความหมายที่แฝงอยู่รวมถึงมีเหตุผลในการอ่าน ความสามารถในการให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ตลอดจนสามารถเดาเหตุการณ์เกี่ยวเหตุผลที่ตามมา การเข้าใจ

ความหมายของคำจากเนื้อเรื่อง เข้าใจการจัดลำดับของเรื่องทีอ่าน ทราบถึงความคิดสำคัญและการจัดลำดับความคิด เข้าใจความหมายที่แฝงอยู่ของข้อความที่อ่าน โดยการได้ข้อสรุปหรือหลักเกณฑ์จากเรื่องทีอ่าน อย่างไรก็ตามทักษะที่สามนี้มีความสัมพันธ์กับทักษะในการเข้าใจความหมายที่ปรากฏอย่างชัดเจน เพราะการที่จะได้ความหมายของเรื่องทีอ่านนั้น ผู้อ่านต้องเข้าใจความหมายตามตัวอักษร หรือความหมายที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนก่อน

4. ความซาบซึ้ง หมายถึง ความสามารถในการทราบถึงความตั้งใจ หรือจุดมุ่งหมายของผู้เขียน การทราบถึงอารมณ์หรือแนวรสของเรื่อง ความสามารถในการเข้าใจกลไกทางวรรณคดีที่ทำให้ผู้เขียนบรรลุถึงจุดมุ่งหมาย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจ จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความสามารถด้านภาษา ความรู้ที่มีอยู่เดิม รวมไปถึงความสามารถในการนำพื้นฐานความรู้เดิมมาทำความเข้าใจกับเรื่องทีอ่าน ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถนำไปเสริมความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้น

2.4.5 ระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยผู้สอน พัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน เพราะระดับความเข้าใจเป็นสิ่งที่ชี้แนะให้ทราบว่าผู้เรียน มีความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับใด เมื่อทราบแล้วจะแก้ไขปรับปรุงหรือควรพัฒนาให้ไปสู่ระดับที่สูงขึ้นอย่างไร โดยมีนักการศึกษาได้แบ่งระดับความเข้าใจของอ่านออกเป็นระดับต่าง ๆ จากระดับที่มีความซับซ้อนน้อยไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมาก ดังนี้

Conley (1995, p. 45- 68) ได้แบ่งระดับความสามารถในการอ่านออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. ระดับตัวอักษร (Literal level) คือ ความเข้าใจข้อมูลที่ระบุชัดเจนอยู่ในบทอ่าน
2. ระดับตีความ (Interpretive level) คือ ความเข้าใจข้อมูลที่แสดงโดยนัยในบทอ่าน
3. ระดับประยุกต์ (Applied level) คือ การเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้จากบทอ่านกับความรู้จากวิชาต่าง ๆ และหรือความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโลก

Nuttall (1996, p. 8 - 14) ได้แบ่งระดับของความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ 5 ระดับ ได้แก่

1. ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Literal comprehension) คือ ความเข้าใจในสิ่งที่ระบุชัดเจนในบทอ่าน
2. ความเข้าใจระดับตีความ (Interpretation) คือ ความเข้าใจในการตีความข้อเท็จจริงหรือการพยายามให้ได้ข้อเท็จจริงจากบทอ่านด้วยวิธีการต่างๆ

3. ความเข้าใจระดับอ้างอิง (Inference) คือ ความเข้าใจในสิ่งที่ระบุโดยนัยไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง

4. ความเข้าใจระดับประเมินค่า (Evaluation) คือ การตัดสินใจที่ผู้อ่านว่าผู้เขียนพยายามจะสื่อสารอะไร และทำได้เพียงใด

5. ความเข้าใจระดับการตอบสนองส่วนบุคคล (Personal response) คือ การที่ผู้อ่านตอบสนองบทอ่านโดยตรง โดยมีได้คำนึงถึงอิทธิพลของผู้เขียน แต่การตอบสนองนั้นจะต้องสอดคล้องกับสิ่งที่ปรากฏชัดในบทอ่าน กล่าวคือ มิได้ตอบสนองแต่ในฐานะผู้อ่าน แต่เป็นการรวมเอาความรู้สึกของผู้เขียนเข้ามาด้วย ดังนั้น อย่างน้อยที่สุดการตอบสนองก็มาจากความเข้าใจจากบทอ่านและทัศนคติของผู้อ่านที่สามารถอธิบายได้ว่าทำไมจึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกอย่างนั้น

Barrett (อ้างถึงใน อาริวรรณ เอี่ยมสะอาด, 2538, น. 145-150) ได้จัดลำดับขั้นทักษะ การอ่าน โดยอาศัยการแบ่งวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของ Bloom ออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal comprehension)

เป็นระดับความเข้าใจให้นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องราวปรากฏอย่างชัดเจนในเรื่องที่อ่าน สามารถจับใจความสำคัญ จำแนกเหตุการณ์และทบทวนเรื่องที่ได้ อ่านได้ สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นลำดับได้ การตั้งคำถามควรถามจากง่ายไปยาก ตามลำดับดังนี้

1.1 การเข้าใจ (Recognition) หลังจากนักเรียนอ่านเรื่องจบแล้วนักเรียนสามารถจำเรื่อง ที่อ่านได้ สามารถเปิดหนังสือค้นหาคำตอบได้ สิ่งนี้นักเรียนควรจำได้มีดังนี้

1.1.1 รายละเอียดของเรื่อง (Recognition of details) นักเรียนสามารถบอกชื่อตัวละคร สถานที่ เวลา ที่เกิดขึ้นในเรื่องได้

1.1.2 ใจความสำคัญ (Recognition of main ideas) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าใจความสำคัญของเรื่องอยู่ส่วนใดของเรื่อง และบอกได้ว่าใจความสำคัญของเรื่องคืออะไร

1.1.3 การเรียงลำดับเหตุการณ์ (Recognition of a sequence) นักเรียนสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์เกิดขึ้นก่อนหลังได้

1.1.4 การเปรียบเทียบ (Recognition of comparison) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของตัวละคร เวลา สถานที่ และนำมาประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์ของตัวเองได้

1.1.5 ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผล (Recognition of cause and effect relationships) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าถ้าเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้น มีผลอะไรตามมาบ้าง

1.1.6 ลักษณะเฉพาะของตัวละคร (Recognition of character traits) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าส่วนของประโยคที่ทำให้เราทราบว่าตัวละครในเรื่องเป็นอย่างไร

1.2 การระลึกได้ (Recall) หลังจากนักเรียนอ่านเรื่องจบแล้วครูตั้งคำถาม ถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยนักเรียนไม่เปิดหนังสือตอบ ซึ่งคำถามที่ควรจะมีดังนี้

1.2.1 รายละเอียดของเรื่อง (Recognition of details)

1.2.2 ใจความสำคัญ (Recognition of main ideas)

1.2.3 การเรียงลำดับเหตุการณ์ (Recognition of a sequence)

1.2.4 การเปรียบเทียบ (Recognition of comparison)

1.2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผล (Recognition of cause and effect relationships)

1.2.6 ลักษณะเฉพาะของตัวละคร (Recognition of character traits)

ระดับที่ 2 ระดับการจัดเรียงใหม่ (Reorganization)

หลังจากนักเรียนอ่านเรื่องแล้ว สามารถจำแนก สังเคราะห์และเรียบเรียงความคิดหรือเรื่องราวที่ปรากฏอย่างชัดเจนจากเรื่องที่อ่าน ซึ่งการจัดเรียงใหม่มีดังนี้

2.1 การแยกประเภทของสิ่งต่างๆ (Classifying) นักเรียนสามารถแยกประเภทของสิ่งต่างๆ เป็นหมวดหมู่ตามลักษณะต่างๆ กัน ดังนี้

2.1.1 จัดแยกประเภทสิ่งของแต่ละสถานที่ได้ เช่น ในห้องครัว ห้องอาหาร ห้องรับแขก ห้องนอน ห้องน้ำ

2.1.2 จัดแยกประเภทของสัตว์ได้ตามสถานที่อยู่อาศัย เช่น บนบก ในน้ำ อากาศ

2.1.3 จัดแยกประเภทของสัตว์ตามลักษณะรูปร่างได้ เช่น สัตว์ 2 ขา 4 ขา 8 ขา ไม่มีขา

2.1.4 จัดแยกประเภทของคนตามลักษณะได้ เช่น อ้วน ผอม สูง ต่ำ ดำ ขาว

2.1.5 จัดแยกประเภทของคนตามลักษณะอารมณ์ได้ เช่น เสียใจ ดีใจ เศร้าใจ หิว โกรธ

2.1.6 จัดแยกประเภทตามชนิดของคำได้ เช่น คำนาม สรรพนาม กริยา วิเศษณ์

2.1.7 จัดแยกประเภทตามชนิดของสิ่งของได้ เช่น หมวดผัก ผลไม้ สัตว์ สิ่งของ สี รูปร่าง ขนาด

2.2 การเขียนเค้าโครง (Outlining) นักเรียนสามารถเรียบเรียงความคิดจากการอ่านโดยย่อสรุปความ สามารถใช้ประโยคหรือวลีโดยตรงในเรื่องที่อ่านหรือจะใช้ประโยคที่เขียนขึ้นใหม่ เพื่ออธิบายสิ่งที่อ่านจากเรื่องก็ได้ เช่น สรุปความจากบทสนทนาว่า ผู้พูดพูดกันเกี่ยวกับเรื่องอะไร

2.3 การย่อใจความ (Summarizing) นักเรียนสามารถเรียบเรียงความคิดเพื่อสรุปเรื่องที่อ่านทั้งหมด โดยใช้วลีหรือประโยคจากเรื่องที่อ่านหรือจะใช้ประโยคที่เขียนขึ้นใหม่ เพื่ออธิบายสิ่งที่อ่านจากเรื่องก็ได้ เช่น ย่อใจความของเรื่องที่อ่านว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร

2.4 การสังเคราะห์ (Synthesizing) นักเรียนสามารถรวบรวมความคิดหรือข้อความที่ชัดเจนจากการอ่านจากเรื่องหลายเรื่อง แล้วนำมาเขียนโดยใช้ความเข้าใจของตัวเองแต่งประโยคเอง ระดับที่ 3 ระดับการให้ความคิดเห็น (Inferential comprehension)

หลังจากนักเรียนอ่านเรื่องจบแล้ว สามารถนำความคิดเห็นและรายละเอียดที่ได้จากเรื่อง มาประกอบกับความคิดเห็นส่วนตัวเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างจินตนาการหรือข้อสมมติฐาน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนอาจแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันไป เนื่องจากภูมิหลัง ประสบการณ์เดิม ที่แตกต่างกันไป ซึ่งการแสดงความคิดเห็นจะแสดงในเรื่องต่อไปนี้

3.1 รายละเอียดของเรื่อง (Inferring supporting details) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าความคิดซึ่งมีได้กล่าวไว้ในข้อความที่อ่านคืออะไร

3.2 ใจความสำคัญของเรื่อง (Inferring main ideas) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเรื่องที่อ่านมีคตินี้เนื้อหา ใจความสำคัญ โดยที่ข้อความเหล่านั้นไม่ได้กล่าวถึงโดยตรงจากเรื่องที่อ่านและสามารถตั้งชื่อเรื่องที่อ่านได้

3.3 การเรียงลำดับเหตุการณ์ (Inferring sequence) นักเรียนสามารถคิดถึงเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นระหว่าง 2 เหตุการณ์ที่ได้กล่าวไว้ในเรื่อง หรือสามารถจะลงความเห็นได้ว่า เรื่องควรจะดำเนินต่อไปอย่างไร

3.4 การเปรียบเทียบ (Inferring comparisons) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตัวละครในเรื่อง สถานที่และเวลาที่เหตุการณ์เกิดขึ้น

3.5 ความสัมพันธ์ของเหตุผล (Inferring cause and effect relationships) นักเรียนสามารถบอกถึงเหตุผลของตัวละคร เหตุผลที่มีต่อเวลาและสถานที่ที่จะทำให้เกิดเรื่องราว เหตุผลของผู้แต่งในการใช้คำพูด การกระทำต่างๆ ของตัวละคร

3.6 บุคลิกลักษณะของตัวละคร (Inferring character traits) นักเรียนสามารถบอกนิสัยของตัวละครจากการกระทำหรือคำพูดที่ปรากฏให้เห็นจากเรื่องที่อ่าน

3.7 การทำนายเรื่อง (Predicting outcomes) นักเรียนสามารถบอกผลที่จะตามมาได้ในเรื่อง

3.8 การตีความภาษา (Interpreting figurative language) นักเรียนสามารถบอกความหมายของประโยคได้แม้ว่าประโยคนั้นจะไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง เช่น การอุปมา การเยาะเย้ย การเสียดสี

ระดับที่ 4 ระดับการประเมินค่า (Evaluation)

เป็นระดับความสามารถให้นักเรียนตัดสินใจและประเมินค่าของสิ่งที่อ่านด้วยตนเองว่า ข้อความหรือเรื่องที่อ่านเป็นความจริง (fact) จินตนาการ (fantasy) หรือความคิดเห็น (opinion) ตลอดจนสามารถประเมินความเชื่อถือของเรื่องที่อ่านได้ โดยใช้ประสบการณ์ ความรู้หรือจริยธรรมตัดสินใจ ซึ่งจะประเมินในเรื่องต่อไปนี้

4.1 ตัดสินใจได้ว่าเป็นความจริงหรือจินตนาการ (Judgments of reality or fantasy) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเรื่องที่อ่านมีเหตุผลเพียงพอที่จะตัดสินว่าเรื่องที่อ่านเป็นความจริง (fact) จินตนาการ (fantasy)

4.2 ตัดสินใจได้ว่าเป็นความจริงหรือความคิดเห็น (Judgments of fact or opinion) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเรื่องที่อ่านมีเหตุผลเพียงพอที่จะตัดสินว่าเรื่องที่อ่านเป็นความจริง (fact) ความคิดเห็น (opinion)

4.3 ตัดสินใจได้ว่าเรื่องที่อ่านมีเหตุผลน่าเชื่อถือเพียงพอ (Judgments of adequacy and validity) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเรื่องที่อ่านน่าเชื่อถือหรือไม่ เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับข้อมูลอื่นๆ ที่เคยได้อ่านมาในเรื่องเดียวกันนี้ ข้อมูลที่ได้อ่านนั้นสอดคล้องกับความรู้ที่มีปรากฏอยู่หรือไม่ มีความสมบูรณ์ในเนื้อหาหรือไม่

4.4 ตัดสินใจได้ว่าเรื่องที่อ่านมีความเหมาะสม (Judgments of appropriateness) นักเรียนสามารถบอกได้ว่าส่วนใดของเรื่องบรรยายถึงตัวละครของเรื่องได้ดีที่สุด ผู้อ่านจะต้องสามารถตัดสินเนื้อหาในส่วนต่างๆ ของเรื่องที่อ่าน

4.5 ตัดสินใจได้ว่าเรื่องที่อ่านมีคุณค่า ความพึงพอใจและการยอมรับ (Judgments of worth, desirability and acceptability) นักเรียนสามารถตัดสินการกระทำของตัวละครว่าถูกหรือผิด ดีหรือเลวได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับคุณธรรมและค่านิยมของคนอ่าน

ระดับที่ 5 ระดับความซาบซึ้ง (Appreciation)

เป็นความสามารถในการอ่านระดับสูงสุด ให้นักเรียนมีอารมณ์คล้อยตามเนื้อเรื่องที่อ่านตามภาษาของผู้เขียน นักเรียนต้องมีความสามารถที่จะเข้าใจเรื่องและรับรู้ความสุนทรีย์ของสิ่งที่อ่าน นักเรียนจะต้องมีความรู้และอารมณ์ตอบสนองต่อเทคนิคในการเขียน รูปแบบ สำนวนโวหารและโครงสร้าง ตลอดจนการสร้างภาพพจน์จากการอ่านเรื่องในเรื่องต่อไปนี้

5.1 มีอารมณ์ตอบสนองตามเนื้อเรื่อง (Emotional response to the content) นักเรียนสามารถเขียนแสดงความรู้สึกว่าเรื่องที่อ่านเป็นอย่างไร เช่น น่าสนใจ น่าตื่นเต้น น่าเบื่อหน่าย น่ากลัว สนุกสนาน เพื่อดูเพลิน

5.2 มีอารมณ์คล้อยตามตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่อง (Identification with characters or incidents) นักเรียนสามารถมีอารมณ์คล้อยตามตัวละคร เช่น สนุกสนาน สงสาร เห็นใจ เสียใจ เศร้าใจ ต้องการให้ความช่วยเหลือ

5.3 มีปฏิกิริยาต่อการใช้ภาษาของผู้เขียน (Reactions to the author's use of language) นักเรียนสามารถอธิบายความหมายแฝงอยู่ในเนื้อความ โดยที่ผู้เขียนมิได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนได้

5.4 การสร้างภาพพจน์ (Imagery) นักเรียนสามารถอธิบายถึงความรู้สึกของตนเองจาก การอ่านข้อความที่ผู้เขียนได้ใช้ความสามารถในการเขียนทำให้ผู้อ่านเกิดภาพพจน์ราวกับได้รู้สึก ได้สัมผัส ได้ยิน ได้กลิ่นด้วยตนเอง

จากการที่นักการศึกษาได้จัดแบ่งระดับความสามารถในการอ่านในระดับต่างๆ กันนั้นสรุปได้ว่า ส่วนใหญ่แบ่งระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ ความเข้าใจในการอ่านระดับพื้นฐาน (Literal comprehension) ความเข้าใจในการอ่านระดับตีความ (Interpretative comprehension) และความเข้าใจระดับวิเคราะห์ (Critical comprehension) เป็นระดับการอ่านที่สูงสุด ผู้อ่านต้องใช้ความเข้าใจใน 2 ระดับแรกใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในเรื่องที่อ่าน

2.4.6 การวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การสอนการอ่านเพื่อเน้นความเข้าใจเรื่องที่อ่านเป็นหลัก การวัดและประเมินผลจึงต้อง สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน กล่าวคือ เน้นการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการวัดผล และประเมินผลความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ทั่วไปนิยมใช้แบบทดสอบเป็นเครื่องมือ ในการวัด

Weir (1990, p. 43-45) เสนอรูปแบบของการประเมินความสามารถในการอ่านไว้ดังนี้

1. แบบสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple-choice-items) เป็นแบบสอบที่ผู้ตอบต้องเลือก คำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวจากตัวเลือกที่กำหนดให้ แบบทดสอบนี้นิยมใช้ในการทดสอบ อย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นแบบสอบที่มีความเที่ยงตรงในการให้คะแนน การตรวจทำได้ง่าย รวดเร็ว สามารถคาดคะเนระดับความยากของแบบสอบแต่ละข้อและทั้งฉบับได้ เนื่องจากสามารถ นำไปทดสอบก่อนนำมาใช้จริงได้ง่าย และสามารถแก้ไขข้อความที่กำกวมให้ชัดเจน และเหมาะสม ยิ่งขึ้น

2. แบบสอบแบบตอบสั้น (Short-answer items) เป็นแบบสอบที่ให้ผู้สอบตอบคำถาม เป็นคำ ๆ เดียว หรือเติมข้อความในส่วนที่ขาดหายไป ซึ่งข้อดีของแบบตอบสั้น คือ ผู้ตอบมีอิสระใน การเขียนคำตอบเพราะไม่มีการกำหนดคำตอบให้ผู้สอบเหมือนในแบบเลือกตอบ นอกจากนี้ สามารถใช้คำถามได้เป็นจำนวนมากเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการทดสอบ และการให้คะแนน สามารถทำได้อย่างยุติธรรม เนื่องจากมีคำตอบที่ถูกต้องเป็นเกณฑ์สำหรับการตรวจให้คะแนน

3. แบบสอบโคลซ (Cloze) ในการสร้างข้อสอบแบบโคลซ คำต่าง ๆ ในบทอ่านจะถูก ลบออกไป หลังจากประโยคเริ่มต้นไม่กี่ประโยค อัตราการลบคำนั้นเป็นการลบอย่างเป็นระบบ มักจะใช้ระหว่างทุก ๆ คำที่ 5 ถึงคำที่ 11 ผู้สอบต้องเติมแต่ละช่องว่างด้วยคำที่คิดว่าเป็นคำที่ถูกลบ ไปข้อดีของแบบสอบโคลซ คือ สร้างง่ายและให้คะแนนง่าย ถ้าใช้กระบวนการให้คะแนนคำที่เติม

โดยเฉพาะ แบบสอบโคลซงได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นตัวบ่งชี้ที่มีความตรงในการวัดความสามารถทางภาษาโดยรวม

4. แบบสอบแบบเติมช่องว่างที่ลบออกอย่างเลือกสรร (Selective deletion gap filling) เป็นแบบสอบที่มีการลบคำจากบทอ่านโดยอาศัยเหตุผล การเลือกสิ่งที่จะลบออกโดยยึดหลักความรู้ทางภาษา ความยากของบทอ่าน และการใช้ภาษากับบทอ่านที่เฉพาะ ผู้สร้างแบบสอบสามารถพิจารณาตำแหน่งที่จะลบออกโดยเลือกที่มีความสำคัญเฉพาะแก่ผู้เรียนและเป้าหมายของการทดสอบ สะดวกที่จะสามารถระบุได้ว่ามุ่งที่จะวัดอะไร

5. แบบสอบซี (C-tests) เป็นแบบสอบซึ่งพัฒนาจากแบบ โคลซง และแบบสอบเติมคำในช่องว่างที่เลือกลบคำ โดยมีการลบคำทุก ๆ 2 คำในบทอ่าน และเพื่อแก้ปัญหาความหลากหลายของคำที่จะเติมจึงมีการลบตัวอักษรครึ่งคำหลังของคำออก ข้อดีของแบบสอบซี คือมีความเป็นปรนัยในการให้คะแนน ประหยัด และผลที่ได้มีความเที่ยงและมีความตรงภายนอกและภายใน

6. แบบสอบให้ตัดคำออกแบบโคลซง (Cloze elide) เป็นเทคนิคที่มีการแทรกคำที่ไม่ถูกต้องหรือเกี่ยวข้องเข้ามาในอนุเจต ผู้สอบต้องพิจารณาว่าตรงไหนที่ถูกแทรกเข้ามาและตัดคำนั้นออกไป ซึ่งเป็นแบบสอบนี้มีข้อดี คือ การทำความเข้าใจตัวคำถาม ไม่มีปัญหาเมื่อเทียบกับแบบสอบชนิดเลือกตอบหรือแบบสอบสั้น

7. แบบสอบถ่ายโอนข้อมูล (Information transfer) เป็นการพิจารณาลักษณะของการถ่ายโอนข้อมูลที่ได้จากการอ่านมาเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น การทำแผนผัง การเติมแผนภูมิหรือการให้หมายเลขตามลำดับเหตุการณ์ ซึ่งแบบสอบการถ่ายโอนข้อมูลมีข้อดี คือ เหมาะกับการทดสอบความเข้าใจในกระบวนการจัดประเภทหรือการบรรยายลำดับ

จากรูปแบบของการประเมินความสามารถในการอ่าน ดังกล่าวพอสรุปได้ว่าแบบทดสอบการอ่านมีหลายรูปแบบ เช่น แบบชนิดเลือกตอบ แบบตอบสั้น แบบโคลซง แบบเติมช่องว่างที่ลบออกอย่างเลือกสรร แบบสอบซี แบบสอบให้ตัดคำออกแบบโคลซง และแบบสอบถ่ายโอนข้อมูล

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม

วชิรวิษณุ เศษะไกร (2561) ศึกษาเรื่อง ผลการคิดวิเคราะห์โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รูปแบบกิจกรรมเกม (2) ศึกษาเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 และ (3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านนางแลใน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 1 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมเกม (2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ (3) คู่มือเกมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการเรียนวิชาสุขศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์หลังเรียนคิดเป็น ร้อยละ 82.50 สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 54.43 โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับร้อยละ 29.07 เมื่อเทียบผลคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดคือร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลการคิดวิเคราะห์ร้อยละ 82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีผลต่างของคะแนนเท่ากับ 12.50 และผลการความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาสุขศึกษา พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากในทุกด้านโดยด้านเนื้อหาวิชามีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านครูผู้สอนตามลำดับ

ฉัฐกานต์ จันทระทัด (2561) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกม ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การจัดกิจกรรม เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกม ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสุริยาอุทัยพิมาย อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 34 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ ประกอบไปด้วยแบบทดสอบชนิดปรนัย ซึ่งมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.25–0.79 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 – 0.86 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 3) แบบวัดความพึงพอใจ แบบมาตรา ส่วนประมาณค่า จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 86.10/86.37 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรม เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรม เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

บุปผรัตน์ ทับทิม โกมลกุล (2555) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่เน้นบูรณาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน และใช้เกมทางภาษา grammar games ประกอบการสอนในชั้นฝึกหัด ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการสื่อสาร สามารถใช้ไวยากรณ์ในการสื่อสาร ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 79.18/78.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.5968 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 59.68 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.39

จันทร์เพ็ญ สอนตัว (2555) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทย 3) เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะ การอ่านภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทย

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาไทย และ 3) แบบทดสอบวัดความสนใจในการอ่าน ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโนนสมบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 20 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (E1/E2) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ 84.99/ 77.68 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการอ่านภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสนใจในการอ่านภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อังกมล อินทรปราณีกุล (2553) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกมวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม มีประสิทธิภาพ 78.97/76.67 2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6126 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 61.26 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกมวิชาภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 4) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม นักเรียนมีความเข้าใจตามกิจกรรมที่ครูได้กำหนดให้ได้ดี เป็นอย่างดี นักเรียนมีความสนุกสนาน กระตือรือร้นในการทำงาน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น

Choi (2000, p. 2838) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลี จำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมและเพลงเป็นการจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลปรากฏว่า เกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสารได้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างผสมผสานกลมกลืน เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้ได้ทั้งเรียนรู้เชิงสื่อสารและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปพร้อมๆ กัน

Ojeda and Fernando Arturo (2004, p. 214) ได้ศึกษาบทบาทของการใช้เกมต่อคำและแรงจูงใจที่มีต่อนักเรียนในการจัดสภาพแวดล้อมของชั้นเรียนภาษาที่สอง และเพื่อทำการศึกษานี้เปรียบเทียบระหว่างประสิทธิภาพของการใช้เกมเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้กับการเรียนการสอนแบบปกติ โดยจะทำการคัดเลือกเฉพาะเกมที่มีความเหมาะสมกับหลักทฤษฎีของการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการฝึกปฏิบัติ และเกมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อสื่อสารโดยผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนให้ความเห็นว่าชอบวิธีการสอนโดยใช้เกมมากกว่าการสอนแบบปกติ ดังนั้นการสอนโดยใช้เกมต่อคำน่าจะเป็นวิธีการที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและมีประสิทธิภาพช่วยส่งเสริมบรรยากาศในเชิงวิชาการ สนุกสนาน มีการแข่งขันกัน สามารถเชื่อมประสานกับเนื้อหาบทเรียนที่กำลังศึกษาได้อย่างราบรื่นและเหมาะสมกับระยะเวลา

2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

Kong (2002) ทำการวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 25 คน ด้วยการให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม Book Club Program ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น เพื่อใช้พัฒนาภาษาอังกฤษของผู้เรียน ใช้เวลาเรียนวันละ 70-90 นาทีด้วยขั้นตอนการสอนตามแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ สนทนากลุ่มเล็ก สนทนากลุ่มใหญ่ บทเรียนย่อย และเขียนรายบุคคล และมอบหมายให้นักเรียนอ่านหนังสือทั้งหมด 11 เรื่องตลอดปีการศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกวีดิทัศน์และสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนค่อย ๆ เพิ่มความรับผิดชอบในกิจกรรมกลุ่มและการสนทนากลุ่ม นักเรียนมีความผูกพันกับภาระงานที่ได้รับ เรียนรู้วิธีการพูด แสดงความคิดเห็นและการตั้งคำถามจากครูและเพื่อน ในช่วงแรกครูต้องช่วยเสริมการเรียนรู้ด้วยการสอนให้ผู้เรียนรู้จักการอภิปรายกลุ่มและการโต้ตอบการอภิปรายกลุ่ม ในระยะหลังการสนทนาเริ่มย้ายจากการพูดคุยเฉพาะข้อมูลที่ได้จากการอ่านเป็นการพยายามแสวงหาความหมายของสิ่งที่อ่าน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรม Book Club ตามแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยสามารถช่วยเพิ่มความรับผิดชอบในการเรียน และเพิ่มทักษะการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

Lin and Cheng (2010) ศึกษาผลของการใช้โมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยในการพัฒนาการเขียนสรุปความและการรับรู้ขั้นตอน 4 ขั้นตอนของโมเดล กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศแคนาดา จำนวน 80 คนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักมาแล้วอย่างน้อย 5 ปี โดยทดลองในวิชาอ่านและเขียนตามขั้นตอนของรูปแบบ 4 ขั้นตอน ได้แก่ สอนอย่างเป็นต้นแบบ (Model instruction) สอนอย่างแบ่งปันกัน (Shared instruction) สอนแบบชี้นำ (Guided instruction) และเรียนรู้อย่างอิสระ (Independent instruction) ใช้เวลา 100 นาทีต่อวันเป็นเวลา 1 ภาคเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็น ผลการวิจัย

พบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนสรุปความสูง นักเรียนร้อยละ 98.75 มีทัศนคติที่ดีต่อการสอนด้วยโมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย นักเรียนร้อยละ 90 เห็นด้วยที่ครูจะใช้โมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนเสนอแนะว่าในชั้นแรกของโมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยควรใช้เวลาสอนอย่างน้อย 2 ครั้งก่อนขยับไปชั้นตอนอื่น และนักเรียนชอบใช้เวลาทำงานร่วมกับเพื่อนมากกว่าทำงานร่วมกับครู

พิชานาด กุมภวรรณ (2557) ศึกษาผลของการใช้โมเดลของพิชเชอร์และเฟรย์ในการเพิ่มระดับความรับผิดชอบในการเรียนที่มีต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียน 1 จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ แบบทดสอบความสามารถทางการเขียนก่อนและหลังเรียน แบบสังเกต และการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่ามีค่าขนาดอิทธิพลสูง จากการวิเคราะห์แบบสอบถามพบว่านักเรียนมีการตอบสนองเชิงบวกโดยแสดงความเข้าใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับดี (83.33%) และจากการสัมภาษณ์นักเรียนพบว่า โมเดลของพิชเชอร์และเฟรย์ในการเพิ่มระดับความรับผิดชอบในการเรียนมีผลเชิงบวกต่อการพัฒนาการเรียนรู้การเขียนของนักเรียน นักเรียนมีความรู้ด้านกระบวนการเขียนเพิ่มขึ้น (50%) นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์และไวยากรณ์เพิ่มขึ้น (24.07%) และมีแรงจูงใจในการเรียนการเขียน (18.52%)

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

เพยาว์ สິงวิ (2551) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนไก่อี๋ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรีเขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนไก่อี๋ย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค CIRC แผนการจัดการเรียนรู้วิธีสอนแบบปกติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความสำคัญ 2 ชุด คือ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนและแบบประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานกลุ่มทำการทดลองใช้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC กับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน ทั้ง 2 กลุ่ม

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ผลจากการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค CIRC มีพฤติกรรมทำงานกลุ่ม ในระดับปานกลาง

นัยนา จันตวงศ์ (2551) ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการอ่านและเปรียบเทียบกับเกณฑ์พัฒนาการซึ่งตั้งความต่างไว้ที่ 25% และศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแม่กิ่งวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำปางเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน 3) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ผลการศึกษา พบว่า 1) ได้แผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี ซึ่งสามารถพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนการอ่าน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละของความต่างระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียนอยู่ที่ 31.43% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ พัฒนาการที่ตั้งไว้ที่ 25% 3) พฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียน พบว่า การแสดงออกของพฤติกรรมด้านการปฏิบัติตนที่ดีต่อเพื่อน และด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับสูงมาก

Krause (2001) ได้ศึกษาผลของการใช้วิธีสอนที่อาศัยทฤษฎีการนำเสนอผลงานเพื่อความเข้าใจ ผลปรากฏว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนแบบ SQ4R และทฤษฎีการนำเสนอผลงานจากการทดลองไม่มีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มทดลองของคะแนนหลังการทดลองค่าคะแนนแตกต่างกันเล็กน้อย ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ของข้อมูลชี้ให้เห็นว่าทฤษฎีการนำเสนอผลงานจะมีประโยชน์ ถ้าเพิ่มเวลาในการสอนให้มากขึ้น แต่สำหรับการสอนแบบ SQ4R ไม่ต้องเพิ่มเวลาซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสอนแบบ SQ4R ช่วยให้นักเรียนพัฒนาการอ่านได้ดีขึ้น

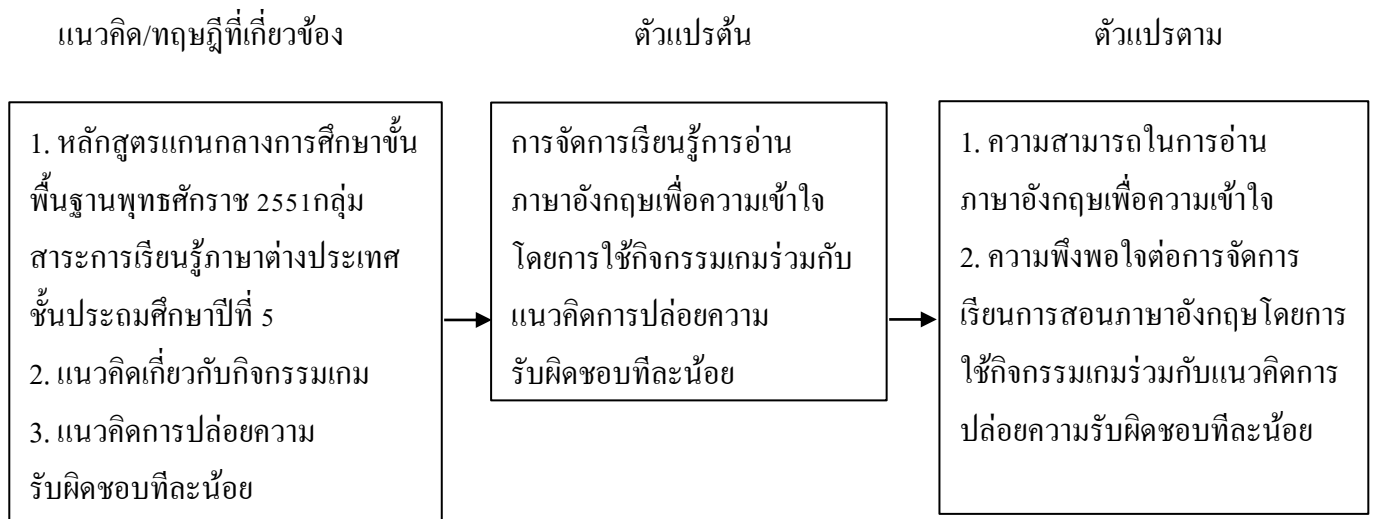
William และคณะ (2002) ได้ศึกษาผลของการสอนใจความสำคัญของเรื่องโดยดำเนินการจัดการเรียนการสอนในนักเรียนเกรด 2 และเกรด 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในโรงเรียนที่มีระดับความยากจนสูง โดยเปรียบเทียบการสอนแบบปกติที่ใช้ในการสอนแบบความเข้าใจเรื่องราวกับ โปรแกรมที่ปรับปรุงในเรื่องความเข้าใจแก่นเรื่องกับ โปรแกรมความเข้าใจเรื่องราวทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและนักเรียนจะมีความเข้าใจสูงขึ้นเมื่อใช้การสอนที่นำเอาโครงสร้างบทเรียนยุทธวิธีและการอภิปรายมารวมกัน

Ghaith, Shaaban and Halal (2005) เปรียบเทียบประสิทธิภาพของเทคนิคที่ส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านกับผู้เรียนภาษาอังกฤษในระดับสูงที่เป็นชาวอาหรับทั้งหมด 45 คน ผู้เรียน

ได้รับเทคนิคการสอนความเข้าใจในการอ่านทั้งหมด 3 วิธี คือ เอส คิว โฟร์ อาร์ (SQ4R) ดี อาร์ ที เอ (DRTA) และพี อาร์ อี พี (PREP) ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคเอส คิว โฟร์ อาร์ เป็นเทคนิคการอ่านเพื่อความเข้าใจที่มีประสิทธิภาพดีที่สุดการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเอส คิว โฟร์ อาร์กับผู้เรียนในระดับชั้นประถม 3 คน ทั้ง 3 คน มีความสามารถในการอ่านที่สูงขึ้นมีการใช้ทักษะและกระบวนการคิดในการอ่านโดยการตั้งคำถาม ผู้เรียนสามารถจำรายละเอียดและบทเรียนมากขึ้นหลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคเอส คิว โฟร์ อาร์เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้วางแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏในกรุงเทพมหานคร ที่เรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ประกอบไปด้วย 1. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีนักเรียนจำนวน 64 คน 2. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีนักเรียนจำนวน 175 คน และ 3. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีนักเรียนจำนวน 33 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 272 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ดังนี้

3.1.2.1 สุ่มจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏในกรุงเทพมหานคร มีโรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3.1.2.2 สุ่มห้องเรียนจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 36 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ
รับผิดชอบทีละน้อย จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง

3.2.2 แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ
จำนวน 40 ข้อ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน รวมเป็น 40 คะแนน

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม
ร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย เป็นแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ข้อความใน
แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาและสื่อที่ใช้ และประโยชน์ที่ได้รับ
รวมทั้งหมด 10 ข้อ

3.3 การสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ
รับผิดชอบทีละน้อย มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังต่อไปนี้

3.3.1.1 ศึกษาหนังสือเรียน แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต วารสาร เพื่อหาเนื้อหาที่
สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3.3.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ประถม) ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยศึกษาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
และเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการอ่าน ซึ่งพิจารณาเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับผลการ
เรียนรู้ที่คาดหวัง และเนื้อหานั้นสามารถนำมาใช้กับการอ่านได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการ
นำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยเลือกเนื้อหาการเรียนรู้
เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

3.3.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความ
รับผิดชอบทีละน้อย จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมใช้เวลา 18 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Thailand

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Environment

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My self

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 My school

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 My family and friends

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Transportation

3.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยจำนวน 6 แผน ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล เพื่อนำแผนการเรียนรู้อาจารย์ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุตามเป้าหมาย โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่ม่แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงจะถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.1.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

แผนการเรียนรู้ที่ 1	Thailand	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0
แผนการเรียนรู้ที่ 2	Environment	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67
แผนการเรียนรู้ที่ 3	My self	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0
แผนการเรียนรู้ที่ 4	My school	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0
แผนการเรียนรู้ที่ 5	My family and friends	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0
แผนการเรียนรู้ที่ 6	Transportation	มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่าทุกแผนมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

3.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยมาปรับปรุงตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุตามเป้าหมาย

3.3.1.8 นำแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายนักเรียน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ประถม) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียน
ที่ 1 ปีการศึกษา 2563

3.3.2 แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบวัดความสามารถ
ในการอ่านเพื่อความเข้าใจในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบปรนัย
เลือกตอบ แบบวัดนี้มีขั้นตอนการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา รวมทั้งแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ
เข้าใจ เพื่อกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการและองค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

3.3.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ
เข้าใจ แล้วกำหนดโครงสร้างของแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
(Table of test specification)

3.3.2.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่ง
เป็นแบบวัดชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1
คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

3.3.2.4 นำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตาม
คำแนะนำ

3.3.2.5 นำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบวัดฯ โดยประเมิน
ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยการหาค่า IOC ซึ่งมีเกณฑ์ในการ
ประเมินความสอดคล้อง ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

3.3.2.6 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยผู้วิจัย
คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 มาใช้ในการวิจัย ผลที่ได้จากการประเมินพบว่าข้อ
คำถามมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.2.7 นำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่มีค่า IOC ผ่าน
เกณฑ์ มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อ

หาคุณภาพของแบบทดสอบด้วยการหาค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความยากง่าย (P) และค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตร KR-20

3.3.2.8 เลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

3.3.2.9 วิเคราะห์แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจพบว่าทุกข้อมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43 - 0.75 และอำนาจจำแนกมีค่าระหว่าง 0.20 - 0.70 จากนั้น นำคะแนนมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ ปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.86 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นระดับสูง สามารถนำไปใช้เป็นแบบวัดได้

3.3.2.10 จัดพิมพ์แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

3.3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3.3.3.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3.3.3.2 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหาที่จะวัด และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด

3.3.3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย กำหนดประเด็นในการสอบถาม 3 ประเด็น ได้แก่ 1.) กิจกรรมการเรียนรู้ 2.) เนื้อหาและสื่อที่ใช้ 3.) ประโยชน์ที่ได้รับ โดยสอบถามความพึงพอใจในลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก

2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง

1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย โดยตัดแปลงจาก บุญชม ศรีสะอาด (2560)

ค่าเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

3.3.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึงเมื่อ แน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึงเมื่อ ไม่แน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึงเมื่อ แน่ใจว่าข้อความไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แบบสอบถามที่มีดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.3.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินอยู่ระหว่าง 0.67- 1.0 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

3.3.3.7 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปแก้ไขตามข้อเสนอแนะและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.3.8 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช (Cronbach's alpha coefficients) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 แสดงว่าแบบสอบถามนำไปใช้ได้

3.3.3.9 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3.1 การสร้างเครื่องมือในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือ	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	แผนจำนวน 6 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Thailand แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Environment	ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมินค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC)	ค่า IOC แผน 1 มีค่าดัชนีความ สอดคล้อง เท่ากับ 1.0 แผน 2 มีค่าดัชนีความ สอดคล้อง เท่ากับ 0.67

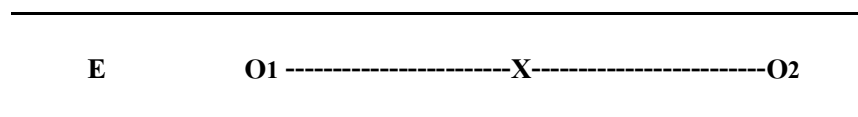
ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เครื่องมือ	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
	<p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My self</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 My school</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 My family and friends</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Transportation</p>		<p>แผน 3 มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0</p> <p>แผน 4 มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0</p> <p>แผน 5 มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0</p> <p>แผน 6 มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0</p>
2. แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินค่า - ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) - ความยากง่าย - อำนาจจำแนกค่าความเชื่อมั่น 	<p>ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00</p> <p>ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43 -0.75</p> <p>อำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.70</p> <p>ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86</p>
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	<p>แบบมาตรฐานค่า 3 ระดับ</p> <p>3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก</p> <p>2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง</p> <p>1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) - ค่าความเชื่อมั่น 	<p>ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00</p> <p>ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87</p>

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย ด้วยรูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอน

3.4.1 รูปแบบการทดลองมีแบบแผนการทดลองดังนี้



เมื่อ	E	หมายถึง กลุ่มทดลอง
	O1	หมายถึง การวัดผลก่อนเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
	X	หมายถึง การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย
	O2	หมายถึง การวัดผลก่อนเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

1. ชั้นเตรียมนักเรียนก่อนดำเนินการสอน

1.1. แนะนำรายวิชา ซึ่งเจงจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยให้นักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง

1.2 ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อเก็บเป็นคะแนนก่อนเรียน

1.3 ผู้วิจัยทำการตรวจแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มทดลอง

2. ชั้นดำเนินการสอน

ดำเนินการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มทดลองด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย จำนวน 6 แผน และใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ จำนวน 18 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที โดยทดลองสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

3. ชั้นหลังสอน

3.1 เมื่อดำเนินการสอนครบตามจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงดำเนินการทดสอบหลังเรียนทั้งนักเรียนกลุ่มทดลอง ด้วยแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.2 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3.2 นำคะแนนหลังเรียนที่ได้จากแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยกับเกณฑ์ที่กำหนดที่ร้อยละ 80 ด้วยสถิติ t-test แบบ One sample

3.5.2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent samples

3.5.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2553)

3.6.1.1 ค่าความสอดคล้อง IOC

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

IOC คือ คำนวณความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

R คือ คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.1.2 ค่าดัชนีความยาก (P)

ค่าดัชนีความยากง่าย (p) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

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

P คือ ค่าดัชนีความยากง่าย

R คือ จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก

N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำข้อสอบข้อนั้น

3.6.1.3 ค่าอำนาจจำแนก (R)

$$R = \frac{R_U - R_L}{N_H}$$

R คือ ค่าอำนาจจำแนก

R_U คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

R_L คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

N_H คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูงหรือกลุ่มคะแนนต่ำ

3.6.1.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20

$$r = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right\}$$

r คือ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

k คือ จำนวนข้อสอบ

p คือ สัดส่วนของผู้ตอบถูกแต่ละข้อ

q คือ $1 - p$

s_t^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้

3.6.1.5 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha – Coefficient)

$$\alpha_k = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_j^2}{S_t^2} \right)$$

α_k คือ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบตาม

s_j^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_t^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนที่ได้

k คือ จำนวนข้อของแบบสอบตาม

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2553)

3.6.2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

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

\bar{X} คือ ค่าตัวกลางเลขคณิต หรือค่าเฉลี่ย

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนทุกตัว

N คือ จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X คือ คะแนนของแต่ละคน

\bar{x} คือ คะแนนเฉลี่ย

N คือ จำนวนคนทั้งหมด

3.6.2.3 สถิติ t-test แบบ Dependent samples

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}; \text{ df} = n - 1$$

t คือ ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution

D คือ ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N คือ จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน

$\sum D$ คือ ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

$\sum D^2$ คือ ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

3.6.8 สถิติ t-test แบบ One sample

$$Z = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

\bar{x}	คือ	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
μ_0	คือ	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือ เกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
σ	คือ	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มประชากร
n	คือ	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยกับเกณฑ์ที่กำหนด

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยอยู่ในระดับมาก

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 36 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแสดงผลการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (n = 36)

คะแนน	คะแนนเต็ม	คะแนนตามเกณฑ์ร้อยละ 80	\bar{x}	S.D.	df	t	p
หลังเรียน	40	32	34.00	2.11	35	5.68*	.000

*p < .05

จากตาราง 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คนพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 34.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.11 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตารางที่ 4.2 คะแนนและร้อยละของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย (n = 36)

เลขที่	ก่อนเรียน (40)	ร้อยละ	หลังเรียน (40)	ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลง
1	24	60.00	32	80.00	เพิ่มขึ้น
2	29	72.50	35	87.50	เพิ่มขึ้น
3	23	57.50	32	80.00	เพิ่มขึ้น
4	29	72.50	38	95.00	เพิ่มขึ้น
5	22	55.00	34	85.00	เพิ่มขึ้น
6	21	52.50	31	77.50	เพิ่มขึ้น
7	29	72.50	36	90.00	เพิ่มขึ้น
8	27	67.50	35	87.50	เพิ่มขึ้น
9	26	65.00	35	87.50	เพิ่มขึ้น
10	22	55.00	32	80.00	เพิ่มขึ้น
11	24	60.00	36	90.00	เพิ่มขึ้น
12	28	70.00	38	95.00	เพิ่มขึ้น
13	21	52.50	34	85.00	เพิ่มขึ้น
14	23	57.50	33	82.50	เพิ่มขึ้น
15	25	62.50	33	82.50	เพิ่มขึ้น
16	22	55.00	31	77.50	เพิ่มขึ้น
17	21	52.50	31	77.50	เพิ่มขึ้น
18	29	60.00	36	80.00	เพิ่มขึ้น
19	24	72.50	35	90.00	เพิ่มขึ้น
20	25	60.00	35	87.50	เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน (40)	ร้อยละ	หลังเรียน (40)	ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลง
21	22	62.50	34	87.50	เพิ่มขึ้น
22	24	55.00	33	85.00	เพิ่มขึ้น
23	23	60.00	33	82.50	เพิ่มขึ้น
24	23	57.50	31	82.50	เพิ่มขึ้น
25	22	57.50	35	77.50	เพิ่มขึ้น
26	23	55.00	35	87.50	เพิ่มขึ้น
27	28	57.50	36	87.50	เพิ่มขึ้น
28	27	70.00	37	90.00	เพิ่มขึ้น
29	27	67.50	36	92.50	เพิ่มขึ้น
30	24	67.50	34	90.00	เพิ่มขึ้น
31	22	60.00	31	85.00	เพิ่มขึ้น
32	22	55.00	31	77.50	เพิ่มขึ้น
33	23	55.00	32	77.50	เพิ่มขึ้น
34	28	57.50	37	80.00	เพิ่มขึ้น
35	24	70.00	35	92.50	เพิ่มขึ้น
36	22	60.00	32	87.50	เพิ่มขึ้น
เฉลี่ยก่อนเรียน	24.39 คะแนน		คิดเป็นร้อยละ 60.97		
เฉลี่ยหลังเรียน	34.00 คะแนน		คิดเป็นร้อยละ 85.00		

จากตาราง 4.2 แสดงคะแนนและค่าร้อยละก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 24.39 คิดเป็นร้อยละ 60.97 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 34.00 คิดเป็นร้อยละ 85.00 และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นพบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยก่อนเรียนและหลังเรียน (n = 36)

คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	40	24.39	2.62	35	35.09*	.000
หลังเรียน	40	34.00	2.11			

*p < .05

จากตาราง 4.3 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คนพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 24.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.62 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 34.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.11 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย (n = 36)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลความหมาย
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้/ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	2.86	0.35	มาก
1.2 นักเรียนพึงพอใจต่อวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามวิธีการสอนการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	2.69	0.47	มาก

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปล ความหมาย
1.3 นักเรียนพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย	2.97	0.17	มาก
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับ รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยช่วยพัฒนาทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน	2.53	0.51	มาก
1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับ รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย ทำให้นักเรียนมี ความสุขในการเรียนและสนุกกับการทำงานเป็นทีม	2.50	0.51	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	2.71	0.39	มาก
ด้านสื่อการเรียนรู้			
2.1 นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย	2.56	0.50	มาก
2.2 นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย	2.92	0.28	มาก
ด้านสื่อการเรียนรู้	2.73	0.39	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของ นักเรียน	2.58	0.50	มาก

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปล ความหมาย
3.2 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการ ฟัง การพูด และการเขียน ควบคู่ไปกับทักษะอ่าน	2.75	0.44	มาก
3.3 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อย ทำให้นักเรียนเกิดทักษะทางด้านสังคม	2.81	0.40	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	2.71	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยทุกรายการ	2.72	0.15	มาก

จากตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการ
เรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยจำนวน
36 คน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.72$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณาเป็น
รายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูง
ที่สุด ($\bar{x} = 2.73$, S.D. = 0.39) ตามด้วยด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 2.71$, S.D. = 0.39) และประโยชน์
ที่ได้รับ ($\bar{x} = 2.71$, S.D. = 0.45) ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจแยกเป็นรายด้านอยู่ในระดับมาก
ทุกด้าน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวิธีการศึกษาตามลำดับได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยกับเกณฑ์ที่กำหนด
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80
2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขต ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏในกรุงเทพมหานคร ที่เรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ประกอบไปด้วย

1. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีนักเรียนจำนวน 64 คน 2. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีนักเรียนจำนวน 175 คน และ 3. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีนักเรียนจำนวน 33 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 272 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 36 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster sampling)

1. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.2.2 ความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีหัวข้อดังนี้

1 Thailand

2 Environment

3 My self

4 My school

5 My family and friends

6 Transportation

4. ระยะเวลาในการทำวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ
รับผิดชอบทีละน้อย จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง

2. แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการ
ปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นและเก็บรวบรวมข้อมูล
ด้วยตนเองทั้งในกลุ่มทดลอง ดังนี้

1. ชั้นเตรียมนักเรียนก่อนดำเนินการสอน

1.1. แนะนำรายวิชา ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้
กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยให้นักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง

1.2 ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อเก็บ
เป็นคะแนนก่อนเรียน

1.3 ผู้วิจัยทำการตรวจแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของ
กลุ่มทดลอง

2. ชั้นดำเนินการสอน

ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการ
ปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม
ทั้งหมด 18 ชั่วโมง โดยทดลองสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

3. ชั้นหลังสอน

3.1 เมื่อดำเนินการสอนครบตามจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงดำเนินการทดสอบหลังเรียนทั้งนักเรียนกลุ่มทดลอง ด้วยแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.2 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้การเรียนแบบกิจกรรม ร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

3.3 นำคะแนนหลังเรียนที่ได้จากแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test แบบ One sample

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย โดยใช้ t-test แบบ Dependent samples

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลได้ดังนี้

5.1.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 5.68, p = .000$)

5.1.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 24.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.62 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 34.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.11 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 35.09, p = .000$)

5.1.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยจำนวน 36 คน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.72, S.D. = 0.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด ($\bar{x} = 2.73, S.D. = 0.39$) ตามด้วยด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 2.71, S.D. = 0.39$) และประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x} = 2.71, S.D. = 0.45$) ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน

5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

5.2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานฐานข้อที่ 1 และผลการศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อย

ความรับผิดชอบที่ละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นสามารถอภิปรายได้ดังนี้ กิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะทางภาษาสูงขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามและเป็นแรงจูงใจที่ดี เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและท้าทาย เกิดบริบทของการสื่อสารอย่างมีความหมาย ทำให้บทเรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด ได้เคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนกล้ามีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้พัฒนาทักษะการอ่าน การฟัง การพูด การเขียน ตลอดจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แจมมณี (2551) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกานต์ จันทระพัทธ์ (2561) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 86.10/86.37 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรม เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรม เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกม และรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพื่อบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาทักษะของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้แนะนำให้ครูเปลี่ยนบทบาทตัวเองจากการเป็นผู้สอนมาเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เกิดการช่วยเหลือกันเองระหว่างเพื่อน จนถึงการไม่ให้การช่วยเหลือใด ๆ ในที่สุด จึงเป็นเหมือนกับการถ่ายโอนความรับผิดชอบในการเรียนรู้จากครูสู่นักเรียน หรือการที่ครูเปลี่ยนจากการเป็นผู้รับผิดชอบงานทั้งหมดไปสู่สถานการณ์ที่นักเรียน

เป็นผู้รับผิดชอบทั้งหมด โดยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ตามแนวคิดของ Fisher and Frey (2014) ได้แก่ การสอนอย่างมีจุดมุ่งหมาย การสอนแบบชี้นำ การเรียนรู้ร่วมกัน และการเรียนรู้อย่างอิสระ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ผู้เรียนจะถูกฝึกให้คิดอย่างเป็นระบบ เริ่มจากองค์ประกอบที่ 1 คิดเลียนแบบผู้เชี่ยวชาญจากสิ่งที่เป็นประเด็นสำคัญที่ครูนำเสนอให้คิด ในองค์ประกอบที่ 2 ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้คิดด้วยคำถามจากการบอกไปของครู ในองค์ประกอบที่ 3 ผู้เรียนจะใช้ภารกิจความร่วมมือในการช่วยกันคิดเพื่อให้ได้ความคิดที่หลากหลาย จากนั้นในองค์ประกอบที่ 4 ผู้เรียนจะต้องใช้การคิดแบบประยุกต์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อสร้างศักยภาพและความมั่นใจให้ผู้เรียน โดยการถ่ายโอนความรับผิดชอบในภาระงานจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป และไม่ปล่อยความรับผิดชอบเร็วเกินไปจนเกิดความล้มเหลวในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lin and Cheng (2010) ศึกษาผลของการใช้โมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยในการพัฒนาการเขียนสรุปความและการรับรู้ขั้นตอน 4 ขั้นตอนของโมเดลผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนสรุปความสูง นักเรียนร้อยละ 98.75 มีทัศนคติที่ดีต่อการสอนด้วยโมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย นักเรียนร้อยละ 90 เห็นด้วยที่ครูจะใช้โมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนเสนอแนะว่าในขั้นแรกของโมเดลการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยควรใช้เวลาสอนอย่างน้อย 2 ครั้งก่อนขยับไปขั้นตอนอื่น และนักเรียนชอบใช้เวลาทำงานร่วมกับเพื่อนมากกว่าทำงานร่วมกับครู ดังนั้น แนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยจึงเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้จัดการเรียนรู้ให้เกิดผลกับนักเรียนไทยที่ยังเรียนแบบพึ่งพาครูเป็นหลัก โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ครูสามารถฝึกฝนให้เกิดการปล่อยความรับผิดชอบจากครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ไปสู่ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

5.2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยจำนวน 36 คน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่าด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด ตามด้วยด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากทุกด้าน เนื่องจากนักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียน เพราะครูได้ใช้สื่อการสอนคือเกมที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และในเกมที่ครูใช้ก็ได้สอดแทรกเนื้อหาความรู้ในเรื่องการอ่าน ทำให้

นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิงค์กมล อินทรปราณีกุล (2553) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกมวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม มีประสิทธิภาพ 78.97/76.67 2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6126 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 61.26 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกมวิชาภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 4) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกม นักเรียนมีความเข้าใจตามกิจกรรมที่ครูได้กำหนดให้ได้เป็นอย่างดี นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน กระตือรือร้นในการทำงาน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น

5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย

5.3.1 นักเรียนมีความสุขในการเรียน เนื่องจากกิจกรรมเกมที่ใช้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน จึงดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด ได้เคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนกล้ามีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้พัฒนาทักษะการอ่าน ตลอดจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกม

5.3.2 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ที่มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องมากกว่าการเรียนเฉพาะในห้องเรียน และนักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย ในการเรียนการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษต้องใช้เทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่นการใช้เกมKahoot ในกิจกรรมพบว่านักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

5.4 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อยที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน ครูผู้สอนควรพิจารณาเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน และกิจกรรมเกมที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ตลอดจนจะต้องคำนึงถึงความพร้อมของสื่อเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ตที่เป็นปัจจัยหลักในการสนับสนุนให้การจัดการเรียนการสอน และก่อนใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องอธิบายกฎ กติกา ให้นักเรียนเข้าใจ และเมื่อสิ้นสุดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ครูต้องสรุปสิ่งที่นักเรียนได้รับหลังจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาตัวแปรอื่นที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย เช่น เจตคติและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ กลวิธีในการอ่าน ความคงทนในการอ่าน รวมไปถึงการวิจัยในรูปแบบนี้ยังสามารถบูรณาการหรือนำไปใช้กับรายวิชาอื่นๆได้ เช่น วิชาภาษาไทย วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา วิชาคณิตศาสตร์ วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา วิชาการงานอาชีพ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2551). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: อวสาน.
- กัญญาชลา ศิริชัย. (2548). *ผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- จันทร์เพ็ญ สอนตัว. (2555). *การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- จันทร์ฉาย ศรีขวัญ. (2548). *การออกแบบเกมประกอบการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน (Reading and Reading Promotion)*. ศิลปบรรณาการ.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2553). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 12)*. ไทเนรมิตกิจ อินเตอร์โพรเกรสซิฟ จำกัด.
- ณัฐกานต์ จันทร์ประทัด. (2561). *การศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ.
- คนู จีระเดชากุล. (2542). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. ไทยวัฒนาพานิช.
- ดารา หวานสนิท. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนอ่านด้วยวิธีสอนแบบ DR-TA และวิธีการตั้งคำถามแบบ Ex-QAR กับวิธีสอนแบบปกติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ทิตนา แจมมณี. (2543). *14 วิธีการสอน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แจมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิตินา เขมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน. องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 15). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนชาติ หล่อกลาง. (2550). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวัฒนธรรมท้องถิ่นตามแนวการสอนประสบการณ์การอ่านแบบเสริมต่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติต่อวัฒนธรรมท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช วันชูชาติ. (2543). *พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- ฐปทอง กว้างสวัสดิ์. (2549). *การสอนภาษาอังกฤษ*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นภาพร พรหมจันทร์. (2550). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- นัยนา จันตาวงศ์. (2551). *การพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์. (2549). *การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. พัฒนาศึกษา.
- บันลือ พุกกะวัน. (2551). *จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุปผา พรหมสร . (2542). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกม กลางแจ้ง และกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม*. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทย.
- บุปผรัตน์ ทัฬหิม โกลกุล. (2555). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุปผา พรหมสร. (2542). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกม กลางแจ้ง และกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ประพัฒน์ ถักณพิสุทธิ. (2525). *เกมส์พลศึกษา*. ไทยวัฒนาพานิช.
- ปรีศณี ซอลิอี. (2555). *ผลของการสอนประสบการณ์การอ่าน โดยใช้วิธีเสริมการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยในสาขาวิชาพลศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เพชรวิ ลิ่งวี. (2551). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้านการอ่าน
จับใจความโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดคอน
ไก่อ๊ต้อย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- พรสวรรค์ สีสื่อ. (2550). สูดยอควิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.
อักษรเจริญทัศน์.
- พวงเล็ก อุดระ. (2539). วิธีสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชานาด กุมภวรรณ. (2557). ผลของการใช้โมเดลของฟิชเชอร์และเฟรย์ในการเพิ่มระดับความ
รับผิดชอบในการเรียนที่มีต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณฑาทิพย์ อัดปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
จังหวัดนครปฐม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2535). เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการวัดและประเมินผล
กลุ่มวิชาเตรียมประสบการณ์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เรวดี หิรัญ. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนจากการตั้งคำถามจากเรื่องที่อ่านเองและโดยการย่อ
เรื่องที่อ่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักกะณา เสนโนฤทธิ. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก
ปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วชิรวิษณุ เฉลไกร. (2561). ผลการคิดวิเคราะห์โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมเกม กลุ่ม
สาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วิภา ตันทุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย. ประสานการพิมพ์.
- ศิริพร ฉันทานนท์. (2539). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ตาม
ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2562). *เอกสารผลการประเมิน PISA 2018: บทสรุปสำหรับผู้บริหาร*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). *แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ: เรื่องนโยบายปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. จามจุรีโปรดักส์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2544). *การจัดและส่งเสริมการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. ครูสภาลาดพร้าว.
- สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *รายงานผลการทดสอบระดับชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). *เกมกับการเรียนการสอน*. วารสารวิชาการ, 4,(5),73 – 75.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. (2547). *เทคนิคและทักษะเกมมุลฐาน*. พิมพ์ลักษณ์.
- สุธิดา ศิริพงษ์. (2542). *การใช้กิจกรรมซึ่งนำการอ่าน-การคิดเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการตรวจสอบความเข้าใจระหว่างการอ่านของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุมาลี บัวหลวง. (2557). *ผลของการใช้เกมการเล่นกลางแจ้งที่มีต่อพฤติกรรมร่วมมือของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). *วิธีการสอนภาษาอังกฤษ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2547). *19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. ภาพพิมพ์.
- อดิศา เบญจรัตน์นันท์. (2550). *การสอนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษแบบเข้มให้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. (2538). *การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2532). *กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์โนชั้นประถมศึกษา*. ไทยวัฒนาพานิช.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). *คู่มือการสอนภาษาไทย: กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. ไทยวัฒนาพานิช.

- อารีวรรณ เข้มสะอาด. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับวิธีสอนปกติ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อิงค์กมล อินทรปราณีกุล. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ B-SLIM ประกอบกิจกรรมเกมวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). สนุกกับเกม. พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- อุษณีย์ วรรณจิณี. (2546). ผลวิธีการอ่านที่มีต่อความเข้าใจเนื้อหาเรื่องภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เขตคูสิต กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ภาษาต่างประเทศ

- Alderson, J. C. (1984). *Reading in a foreign language*. Longman.
- Anderson, R. D. (2002). Reforming science teaching: what research says about inquiry. *Journal of Science Teacher Education*, 13, (1):1-12
- Carrell, P. L. & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17(4), 553-573.
- Choi, E. K. (2000). Uncertainty and the effectiveness of monetary and fiscal policies. *The Manchester School*, 68, (5).
- Choi, S. (2000). *Teaching english as a foreign language in korean middle schools: exploration of communicative language teaching through teachers' Beliefs and Self-reported Classroom Teaching Practices*, Dissertation Abstracts International, 60(80); 2838-A.
- Conley, S. (1995). Linking teacher compensation to teacher career development. *SAGE journals*, 35, (1).
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction*. (5th ed.). Pearson Education.
- Educational Testing Service. (n.d.). *Test and score data summary for TOEFL internet –based test September 2005 – December 2006 Test Data: Test of English as a Foreign Language*. [Online], Available from <https://www.ets.org/Media/Research/pdf/TOFEL-sum-0506-iBT.pdf>. [accessed June 2019].

- Eggen, P. & Kauchak, D. (1997). *Educational psychology windows on classrooms*. (5th ed).
Prentice – Hall.
- Fisher & Frey. (2008). Reading and the brain: what early childhood educators need to know.
Early Childhood Education Journal, 38, (2);103-110.
- Fisher & Frey. (2013). Better learning through structured teaching: a framework for the gradual
release of responsibility. (2nd ed). Heinle & Heinle.
- Fisher & Frey. (2014). Student and teacher perspectives on a close reading protocol. *Literacy
Research and Instruction*, 53, (1);25-49.
- Flemming, A. F. (1977). Iron-deficiency in the tropics. *Scandinavian journal of Haematology*,
19, (32).
- Fourmier & Graves. (2002). *Scaffolding reading experiences: Designs for student success*.
Norwood, Christopher-Gordon.
- Frey & Fisher. (2009). *Gradual release of responsibility instructional framework*. International
Reading Association.
- Ghaith, G.M., K.A. Shaaban and N.A. Halal. *The relative effectiveness of pre-reading strategies
on the comprehension of ESL Readers*. 2005.
http://www.lb.aub.edu.lb/~webpubof/research/21report/education/education_projects.html
2013.
- Ghaith, G. M., Shaaban, K. A. & Halal, N. A. (2005). *The relative effectiveness of prereading
strategies on the comprehension of ELS readers*. Available at
http://wwwlb.aub.edu.lb~webpubof/research/21report/education_pr ojects.html.
- Goodman, K. (1967). Reading: a psycholinguistic guessing game. *Journal of the Reading
Specialist*, 6, 126-135.
- Grabe, W. (1991). Current developments in second language reading research. *TESOL
Quarterly*, 25, 375-406.
- Grabe, W. & Staller, F. (2001). *Reading for academic purposes: guidelines for the ESL/EFL
teacher*. Heinle & Heinle.
- Grabe, W. & Stoller, F. (2002). *Reading research and its implications for reading assessment*.
Cambridge: Cambridge University Press.

- Graves, M. F. & Fitzgerald, J. (2005). *Scaffolding reading experiences for multilingual classroom*. International Reading Association.
- Kong, A. (2002). Scaffolding in a learning community of practice: a case study of a gradual release of responsibility from the teacher to the student. *Paper presented at the 47th Annual International Reading Association Convention*. San Francisco, California. April 28 – May 2, 2002.
- Krause, H.M. (2001). “Establishment and maintenance of parasegmental compartments,” *Development*, 128(7): 1109 – 1118.
- Larkin, E. (2001). Shaping the learning environment: connecting developmentally appropriate practices to brain research. *Early Childhood Education Journal*, 29, 25-33.
- Lin, N. C., & Cheng, H. F. (2010). Effects of gradual release of responsibility model on language learning. *Procedia*, 2, 1868 – 1872.
- Nuttall, C. (1996). *Teaching reading skills in a foreign language*. Heinemann.
- Ojeda & Fernando Arturo. (2004). *Communicative language teaching methodology and the teaching of ukrainian*, Master Abstracts International, 42(1): 214.
- Partnership for the 21st Century Skills. (2009). *P21 framework definitions*.
<http://www.21stcenturyskills.org>.
- Pett, James. (1982). Reading as ESL: skill at the university. *English Teaching Forum*, 20(3), 17-19.
- Pearson, P. D. & Gallagher, M. C. (1983). The instruction of reading comprehension. *Contemporary Educational Psychology*, 8(3).
- Tomlinson, B. (2003). *Developing principled frameworks for materials development*. Continuum.
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). *21st century skills: learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Ward, James. (1980). Techniques for teaching reading. *English Forum* 2.
- Weir, C. J. (1990). *Communicative language testing (Language Teaching Methodology Series)*. Prentice-Hall.

- Wiggins, G. P. (1998). *Educative assessment: designing assessments to inform and improve student performance*. Jossey-Bass Publishers.
- William et al. (2002). Examining the teaching life. *Educational Leadership*, 63, 26-29.
- Williams, Joanna P. and others. "Teaching elementary school students to identify story themes," *Journal of Educational Psychology*. 94(2): 235 – 248 ; January, 2002.
- Yanti, L. (2014). *Improving comprehension through scaffolding reading experience (SRE) strategy of the eighth grade students of SMPN 1 Kuta Utara in academic year 2013/2014*. (Master's Thesis, Mahasaraswati Denpasar University). Retrieved from <http://unmas-library.ac.id/wpcontent/uploads/2014/06/THESIS-FIX.pdf>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ สาระวิชา ภาษาอังกฤษ
รหัสวิชา 15101 รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Thailand
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
เวลา 3 ชั่วโมง
ผู้สอน นายอนุชา มาตา

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต 1.1 ป.5/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่ายๆ หรือเรื่องสั้นๆ

2. สาระสำคัญ

การบอกใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้ ตลอดจนนักเรียนได้ความรู้และความเพลิดเพลิน พัฒนาทักษะการอ่าน และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตจริง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้
- นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้
- นักเรียนเรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านข้อความสั้นๆ จากเรื่องใกล้ตัว

4. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge – K)

Function: Specify months of public holiday in Thailand

Structure: - New Year's Day is a public holiday.

- Loy Krathong Day is on November.

Vocabulary: คำศัพท์ใหม่

public holiday, popular, celebrated, float, forgiveness,
Emerald Buddha, jade, tourist

5. ทักษะ/กระบวนการ (Process – P)

- กระบวนการอ่าน, กระบวนการกลุ่ม

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute – A)

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 Topic: Public Holiday in Thailand

1. ชั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

1.1 เล่นเกม One man One Month เพื่อทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเดือนทั้ง 12
วิธีเล่น

- 1) นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
- 2) ครูเปิดเพลง (12 months of the 1 year song) #indysongkids
- 3) นักเรียนส่งลูกบอลต่อ ๆ กันขณะทำกิจกรรม
- 4) ครูปิดเพลง นักเรียนที่มีลูกบอลในมือ พุดชื่อเดือนมกราคม January คนถัดไปพุด February นักเรียนพุดต่อกันเรื่อยๆ จนถึงเดือนธันวาคม December

1.2 ครูถามนักเรียน

Teacher : When is your birthday?

Student A : My birthday is in May.

Teacher : When is New year's day?

Students : New Year's is in January

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

2.1 ครูให้นักเรียนดูภาพวันสำคัญ 3 ภาพ และถามคำถาม



1



2



3

Teacher : What is the Public Holiday of Picture 1?

Students : It is New Year's Day.

Teacher : What is the Public Holiday of Picture 2?

Students : It is Mother's Day.

Teacher : What is the Public Holiday of Picture 3?

Students : It is Royal Ploughing Ceremony Day.

2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Public Holidays in Thailand โดยครูให้นักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด

2.3 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Public Holidays in Thailand พร้อมกัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้ชื่อคำศัพท์วันสำคัญของเนื้อเรื่อง

3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์วันสำคัญของเนื้อเรื่อง

3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์วันสำคัญของเนื้อเรื่อง

3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์วันสำคัญและชื่อเดือน นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด

3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง

3.6 ครูนำนักเรียนเล่นเกม Fun Match ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎกติกาการเล่นเกม ครูแจกบัตรคำศัพท์ชื่อเดือนและชื่อวันสำคัญให้แต่ละกลุ่ม

- ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม วางบัตรคำชื่อเดือนโดยเรียงลำดับจากเดือนแรกจนถึงเดือนสุดท้าย กลุ่มใดวางเสร็จก่อนและถูกต้องครบถ้วน จะได้ 5 คะแนน

- ครูอ่านคำสั่ง และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวางคำศัพท์วันสำคัญให้ตรงกับแต่ละเดือน เช่น

A Public Holiday is in January. นักเรียนนำคำศัพท์คำว่า New Year's Day วางข้างๆ บัตรคำศัพท์คำว่า January.

A Public Holiday is in February.

These Public Holidays are in April.

These Public Holidays are in May.

These Public Holidays are in July.

A Public Holiday is in August.

A Public Holiday in October.

These events are in December.

กลุ่มใดวางบัตรคำศัพท์ได้ถูกต้อง และเร็วที่สุด จะได้รับข้อละ 1 คะแนน

4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) plugged activity ในตัวเอง

4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet A ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง

4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในใบงาน Worksheet A

ชั่วโมงที่ 2 Topic: Loy Krathong Festival

1. ชั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพวันสำคัญ และถามคำถามนักเรียน



Teacher : What is this festival?

Students : It is Loy Krathong Festival.

Teacher : When is Loy Krathong Festival?

Students : Loy Krathong Festival is in November.

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

2.1 ครูนำนักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Loy Krathong Festival โดยครูนำนักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด

2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Loy Krathong Festival พร้อมกัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายจากบริบทล้อมรอบของเนื้อเรื่อง นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด

3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง

3.6 ครูนำนักเรียนเล่นเกม Word Puzzle ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎกติกาการเล่นเกม ครูแจกบัตรตัวอักษรให้แต่ละกลุ่ม และกระดานตาราง Word Puzzle.

- ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แข่งกันวางตัวอักษรที่ละข้อในตาราง Word Puzzle กลุ่มใดวางเสร็จก่อนและถูกต้องครบถ้วน จะได้ 1 คะแนน

- ครูอ่านประโยคทีละข้อ

1. _____ is in November.

2. The Krathong are made of _____.

3. We float the Krathong in the _____ of the canal.

4. We give thanks to the Goddess of the _____.

5. We put flowers, _____, joss sticks and coins in the Krathong.

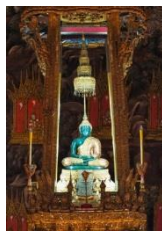
4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) plugged activity ในตัวเอง

- 4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet B ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง
- 4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในใบงาน Worksheet B

ชั่วโมงที่ 3 Topic: Interesting Places

1. ชั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

- 1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพพระแก้วมรกต และถามคำถาม



Teacher : What is this?

Students : This is Phra Kaew Morakot.

Teacher : Where is Phra Kaew Morakot?

Students : It is in Wat Phra Kaew.

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

- 2.1 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Interesting Places โดยครูนำนักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด
- 2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Interesting Places พร้อมกัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

- 3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายจากบริบทล้อมรอบของเนื้อเรื่อง นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด
- 3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง
- 3.6 ครูให้นักเรียนเล่นเกม Snake ladder ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎกติกาการเล่น
- ครูให้แต่ละทีมโยนลูกเต๋า ทีมใดได้แต้มมากที่สุด จะมีสิทธิ์เดินไปยังจุดหมายแต่ละข้อ

- ทีมที่ได้แต้มมาก ต้องพูดคำศัพท์พร้อมความหมาย 1 คำ จึงจะมีสิทธิ์เดินไปยังจุดต่างๆ ทีละจุด

- เมื่อพูดคำศัพท์พร้อมความหมายแล้ว นักเรียนทั้งกลุ่มนั้น เดินไปยังภาพที่ครูวางไว้ในแต่ละจุด เมื่อถึงจุดในแต่ละจุดต้องพูดประโยคในเนื้อเรื่องและแปลความหมาย

จุดที่ 1 The Grand Palace and Wat Phra Kaew are on Naphralan Road, near the Chao Phraya River, in Bangkok.

จุดที่ 2 There are many beautiful building which were built in the time of King Rama I.

จุดที่ 3 The Emerald Buddha is in Wat Phra Kaew, which is one the most well-known images of Buddha.

จุดที่ 4 The Buddha image is made of jade.

จุดที่ 5 A lot of tourist visit the Grand Palace and Wat Phra Kaew every day.

- ทีมใดไปถึงจุดสุดท้ายก่อนจะเป็นทีมชนะ ทีมชนะจะได้รับ 5 คะแนน และทีมรองจะได้คะแนนไล่ลำดับลงมา

4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) ปลูกปัญญาในตัวเอง

4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet C ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง

4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบใบงาน Worksheet C

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ Reading passage “Public Holidays in Thailand”
2. ใบความรู้ Reading passage “Loy Krathong Festival”
3. ใบความรู้ Reading passage “Interesting Places”
4. ใบงาน worksheet A, worksheet B, worksheet C
5. บัตรคำ
6. Dictionary
7. สมุดแบบฝึกหัด

10. การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
ประเมินการอ่าน	แบบประเมินการอ่าน	ร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์
ประเมินใบงาน	ใบงาน	ร้อยละ 65 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบสังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

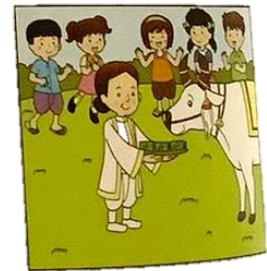
ลงชื่อ

(นายอนุชา มาตา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ใบความรู้

Public Holidays in Thailand



New Year's Day is in January. Makha Bucha Day is in February. Chakri Memorial Day and Songkran Festival are in April. Coronation Day, Visakha Bucha Day and Royal Ploughing Ceremony Day are in May. Asarnha Bucha Day and Buddhist Lent Day are in July. The Queen's Birthday (Mother's Day) is in August. Chulalongkorn Memorial Day is in October. The King's Birthday (Father's Day), Constitution Day and New Year's Eve are in December.

There are not any public holidays in March, June, September and November.

Worksheet A

A. Order the number 1 – 12 of each month.

- _____ May
- ___1___ January
- _____ July
- _____ June
- _____ December
- _____ April
- _____ February
- _____ October
- _____ August
- _____ November
- _____ March
- _____ September

B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

1. Which Public Holidays is in May?
 - a) Makha Bucha Day
 - b) Royal Ploughing Ceremony Day
 - c) Buddhist Lent Day
 - d) Songkran Festival
2. Which Public Holidays is in July?
 - a) Makha Bucha Day
 - b) Royal Ploughing Ceremony Day
 - c) Buddhist Lent Day
 - d) Songkran Festival

3. Which Public Holidays is in February?
 - a) Makha Bucha Day
 - b) Royal Ploughing Ceremony Day
 - c) Buddhist Lent Day
 - d) Songkran Festival
4. Which month are not any Public Holidays?
 - a) January
 - b) May
 - c) December
 - d) September
5. Rearrange Public Holidays in the correct order.
 1. Constitution Day
 2. New Year's Day
 3. Songkran Festival
 4. Royal Ploughing Ceremony Day
 - a) 1-2-3-4
 - b) 2-3-4-1
 - c) 4-1-2-3
 - d) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet A

A. Order the number 1 – 12 of each month.

- ___ 5 ___ May
- ___ 1 ___ January
- ___ 7 ___ July
- ___ 6 ___ June
- ___ 12 ___ December
- ___ 4 ___ April
- ___ 2 ___ February
- ___ 10 ___ October
- ___ 8 ___ August
- ___ 11 ___ November
- ___ 3 ___ March
- ___ 9 ___ September

B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

No.	Answers
1	b
2	c
3	a
4	d
5	b

ใบความรู้

Loy Krathong Festival



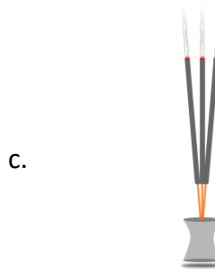
Loy Krathong Festival is one of the most popular festivals in Thailand. It is in November the night of the full moon. It is celebrated to thank the goddess of water.

Krathongs are made of banana leaves in many shapes. We put flowers, candles, joss sticks and coins on the Krathongs. Then we float the krathongs in the rivers or the canals. We do these for forgiveness of the bad things that we have done to them. We also give thanks for life. We believe that the krathongs will take our sins away.

Worksheet B

A. Match the word with the photo.

1. _____ full moon
2. _____ banana leaves
3. _____ flowers
4. _____ candles
5. _____ joss sticks
6. _____ coins
7. _____ float



B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

1. When is Loy Krathongs Festival?

- a) It is in September.
- b) It is in October.
- c) It is in November.
- d) It is in December.

2. What Krathongs are made of?

- a) mango leaves
- b) apple leaves
- c) orange leaves

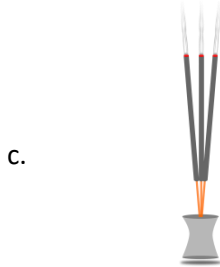
- d) banana leaves
3. What are things that you should put on the Krathong?
- a) candy, snack and chocolate.
 - b) flowers, candles, joss sticks and coins
 - c) pen, pencil and ruler.
 - d) milk, soda and water.
4. Where do you float the Krathongs?
- a) land
 - b) sky
 - c) rock
 - d) river
5. Rearrange these sentences in the correct order of story.
- 1. We believe that the Krathongs will take our sins away.
 - 2. Loy Krathong festival is in the night of full moon.
 - 3. It is celebrated to thank the goddess of water.
 - 4. Krathongs are made of banana leaves in many shapes.
- a) 1-2-3-4
 - b) 2-3-4-1
 - c) 4-1-2-3
 - d) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet B

A. Match the word with the photo.

1. d full moon
2. g banana leaves
3. a flowers
4. f candles
5. c joss sticks
6. e coins
7. b float



B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

No.	Answers
1	c
2	d
3	b
4	d
5	b

ใบความรู้

Interesting Places



The Grand Palace and Wat Phra Kaew are on Naphralan Road, near the Chao Phraya River, in Bangkok. There are many beautiful building which were built in the time of King Rama I. The Emerald Buddha is in Wat Phra Kaew, which is one the most well-known images of Buddha. The Buddha image is made of jade. A lot of tourist visit the Grand Palace and Wat Phra Kaew every day.

Worksheet C

A. Complete the sentences with the words in the box.

well-known tourists buildings Naphralan Bangkok

The Grand Palace and Wat Phra Kaew are on _____ Road, near the Chao Phraya River, in _____. There are many beautiful _____ which were built in the time of King Rama I. The Emerald Buddha is in Wat Phra Kaew, which is one the most _____ images of Buddha. The Buddha image is made of jade. A lot of _____ visit the Grand Palace and Wat Phra Kaew every day.

B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

1. Where is Wat Phra Kaew?
 - a) Wat Phra Kaew is in Kanchanaburi.
 - b) Wat Phra Kaew is in Bangkok.
 - c) Wat Phra Kaew is in Nan.
 - d) Wat Phra Kaew is in Chonburi.
2. What is the period that Wat Phra Kaew was built?
 - a) The King Rama I period.
 - b) The King Rama II period.
 - c) The King Rama III period.
 - d) The King Rama VI period.
3. What is The Emerald Buddha?
 - a) It is pagoda.

- b) It is Buddha image.
 - c) It is building.
 - d) It is river.
4. What is The Emerald Buddha made of?
- a) Jade
 - b) Glass
 - c) Paper
 - d) Soil
5. Rearrange these sentences in the correct order of story.
- 1. There are many Buildings which were built in the time of King Rama I.
 - 2. The Emerald Buddha is in Wat Phra Kaew.
 - 3. A lot of tourists visit the Grand Palace and Wat Phra Kaew every day.
 - 4. The Grand Palace and Wat Phra Kaew are on Naphralan Road.
- a) 1-2-3-4
 - b) 2-3-4-1
 - c) 4-1-2-3
 - d) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet C

A. Complete the sentences with the words in the box.

well-known tourists buildings Naphralan Bangkok

The Grand Palace and Wat Phra Kaew are on Naphralan Road, near the Chao Phraya River, in Bangkok . There are many beautiful buildings which were built in the time of King Rama I. The Emerald Buddha is in Wat Phra Kaew, which is one the most well-known images of Buddha. The Buddha image is made of jade. A lot of tourists visit the Grand Palace and Wat Phra Kaew every day.

B. Read the story “Public Holidays in Thailand” and answers the questions.

No.	Answers
1	b
2	a
3	b
4	a
5	c

แบบบันทึกการประเมินการอ่าน

เลขที่	ระเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล	ความถูกต้อง	ความ คล่องแคล่ว	การรู้ ความหมาย	รวมคะแนน
		8	4	8	20

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนการอ่าน

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม ระหว่างคำตาม รายการที่ กำหนดได้ ครบถ้วน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมระหว่าง คำตาม รายการที่ กำหนดได้เป็น ส่วนใหญ่	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมระหว่าง คำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อย	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม ระหว่างคำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อยมาก	2	8
ความคล่องแคล่ว	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้ คล่องแคล่ว ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้เป็น ส่วนใหญ่ แต่ บางครั้งลั้ง ไม่ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อย อ่านช้า ลั้ง ไม่ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม คำตามรายการ ที่กำหนดได้ น้อยมาก อ่าน ตะกุกตะกัก สื่อ ความหมาย ไม่ได้	1	4
การรู้ความหมาย	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่ อ่านได้เกือบ ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่ อ่านได้บ้าง	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้น้อยมาก	2	8
รวม					5	20

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนนระหว่าง 17-20
- ระดับดี คะแนนระหว่าง 13-16
- ระดับพอใช้ คะแนนระหว่าง 9-12
- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 5-8

แบบบันทึกคะแนนใบงาน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน บันทึกคะแนนที่ได้จากการตรวจใบงาน A, B และ C โดยเขียนคะแนน
ที่แต่ละคนทำได้ลงในตารางให้ถูกต้อง

ลำดับที่	คะแนน			รวมคะแนน (38 คะแนน)	สรุปการประเมิน	
	Worksheet A (16 คะแนน)	Worksheet B (12 คะแนน)	Worksheet C (10 คะแนน)		ผ่าน	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนแต่ละคนทำคะแนนรวมได้อย่างน้อย ร้อยละ 65 หรือ 25 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

แบบบันทึกการสังเกตการใฝ่เรียนรู้

ชื่อนักเรียน ชั้น วันที่ เดือน พ.ศ.

ครั้งที่ ผู้สังเกต

ลำดับที่	พฤติกรรม	ทำ	ไม่ทำ
1	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย		
2	ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด		
3	คิดหาแนวทางเพื่อปรับปรุงการทำงาน		
4	ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม		
5	ทำงานได้ตามลำพังโดยไม่ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น		
รวมคะแนน			

คำชี้แจง: ให้ผู้สังเกตบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทำ/ไม่ทำ

การให้คะแนน

1 = ทำ

0 = ไม่ทำ

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนน 5

- ระดับดี คะแนน 4

- ระดับพอใช้ คะแนน 3

- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-2

แบบบันทึกการสังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน

ชื่อนักเรียน ชั้น วันที่ เดือน พ.ศ.

ครั้งที่ ผู้สังเกต

ลำดับที่	พฤติกรรม	ทำ	ไม่ทำ
1	ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด		
2	เตรียมพร้อมที่จะปฏิบัติงาน/เข้าร่วมกิจกรรม		
3	ปฏิบัติงานทันทีที่ได้รับมอบหมาย		
4	มุ่งมั่นทำงานที่ได้รับมอบหมาย		
5	ซักถามปัญหาเมื่อมีข้อสงสัย		
6	ทำงานโดยไม่ละทิ้งก่อนงานจะสำเร็จ		
รวมคะแนน			

คำชี้แจง: ให้ผู้สังเกตบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทำ/ไม่ทำ

การให้คะแนน

1 = ทำ

0 = ไม่ทำ

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนน 6

- ระดับดี คะแนน 4-5

- ระดับพอใช้ คะแนน 3

- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-2

แบบบันทึกการสังเกตการรักความเป็นไทย

ชื่อนักเรียน ชั้น วันที่ เดือน พ.ศ.

ครั้งที่ ผู้สังเกต

ลำดับที่	พฤติกรรม	ทำ	ไม่ทำ
1	อารมณ์ดี ชอบยิ้ม		
2	ชอบช่วยเหลือผู้อื่น		
3	ชอบให้สิ่งของที่แสดงความเป็นไทย และแนะนำบุคคลอื่นให้ใช้ของไทย		
4	ร่วมมือทำกิจกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณีไทย		
รวมคะแนน			

คำชี้แจง: ให้ผู้สังเกตบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทำ/ไม่ทำ

การให้คะแนน

1 = ทำ

0 = ไม่ทำ

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนน 4

- ระดับดี คะแนน 3

- ระดับพอใช้ คะแนน 2

- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-1

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ สาระวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รหัสวิชา 15101 รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5 เวลา 3 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Environment ผู้สอน นายอนุชา มาตา
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และ ข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.5/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา และ นิทานง่ายๆ หรือเรื่องสั้นๆ

2. สาระสำคัญ

การบอกใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้ ตลอดจนนักเรียนได้ความรู้และความเพลิดเพลิน พัฒนาทักษะการอ่าน และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตจริง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้
- นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้
- นักเรียนเรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านข้อความสั้นๆ จากเรื่องใกล้ตัว

4. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge – K)

Function: การแสดงข้อมูลตามความเป็นจริง (Imparting and seeking factual information)

Structure: - Tree bark is used in food.

- Cold air cannot hold as much water vapor as warm air.
- Parasites are normally undesirable.

Vocabulary: คำศัพท์ใหม่

tree bark, cork, scrap, cinnamon, sapodilla tree, Vapor droplets tiny, host, nourishment, tentacles, hermit crab, sea anemones

5. ทักษะ/กระบวนการ (Process – P)

- กระบวนการอ่าน, กระบวนการกลุ่ม

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute – A)

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 Topic: The Amazing Tree Bark

1. ขั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

1.3 ครูให้นักเรียนดูภาพเปลือกไม้ และถามคำถาม



Teacher : When is it?

Student A : It is skin of tree.

Student B : It is tree bark.

Teacher : Can you guess that tree bark can use for?

Student A : It can use for house.

Student B : It can use for paper.

Student C : It can use for furniture.

1.4 ครูแจกใบความรู้เรื่อง The Amazing Tree Bark ให้นักเรียน

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

2.1 ครูนำนักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง The Amazing Tree Bark โดยครูนำนักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด

2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง The Amazing Tree Bark พร้อมกัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายจากบริบทล้อมรอบของเนื้อเรื่อง นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด

3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง

3.6 ครูนำนักเรียนเล่นเกม Matching ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎกติกาการเล่นเกม ครูแจกแถบประโยคให้ทุกกลุ่ม

- ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มโยนลูกเต๋า ทีมใดได้แต้มมากที่สุด จะมีสิทธิ์ดูภาพก่อน

- ครูเปิดภาพให้ทีมที่มีสิทธิ์เล่นก่อนดู ทีมที่มีสิทธิ์เล่นต้องยกแถบประโยคให้ตรงกับภาพภายใน 1 นาที โดยในทีมต้องช่วยกันคิด และอ่านประโยค แปลความหมาย หากตอบถูกจะได้รับ 2 คะแนน หากตอบผิด ทีมที่มีแต้มรองลงมาจะมีสิทธิ์เล่นต่อ

ภาพ

แถบประโยค



The bark of a tree may not be as *eye-catching* as its flowers or leaves.



Ancient man wrote on birch bark using a sharp instrument.



The bark of the evergreen cork oak is used to make cork.



The cinnamon that gives flavor to our food is scraped from the bark of the cinnamon tree.



Chewing gum is manufactured from the bark of the sapodilla.

4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) ปฏิบัติปัญหาในตัวเอง

- 4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet A ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง
- 4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในใบงาน Worksheet A

ชั่วโมงที่ 2 Topic: How clouds are formed

1. ชั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

- 1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพก้อนเมฆ และถามคำถามนักเรียน



Teacher: What is it?

Student A: it is sky.

Student B: it is clouds.

Teacher: Do you know how clouds are formed?

Students: They are formed water.

- 1.2 ครูแจกใบความรู้เรื่อง How clouds are formed ให้นักเรียน

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

- 2.1 ครูนำนักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง How clouds are formed โดยครูนำนักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด

2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง How clouds are formed พร้อม
กัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

- 3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย
- 3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายจากบริบท
ล้อมรอบของเนื้อเรื่อง นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด
- 3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง
- 3.6 ครูนำนักเรียนเล่นเกม Bingo ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎ
กติกาการเล่นเกม ครูทบทวนลำดับการเกิดเมฆอีกครั้ง

Step 1 Warm air rises from the land or sea, it carries water vapor with
it.

Step 2 At a higher altitude, the air gets colder.

Step 3 As cold air cannot hold as much water vapor as warm air,
some of the

vapor condenses and forms tiny droplets around dust particles.

Step 4 When billions of these droplets come together they become a
visible cloud.

- ครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน และทำฉลากคำศัพท์ใส่กล่อง Rises, land, sea, vapor, altitude, cold air, water, warm air, vapor, condenses, tiny, droplets, dust, billions, visible, cloud
- ครูแจกกระดานบิงโกให้แต่ละกลุ่ม
- ครูสุ่มนักเรียนจับคำศัพท์ในกล่อง
- กลุ่มใดมีคำที่เพื่อนจับขึ้นมาในตารางบิงโก ต้องยกมือขึ้นและบอกได้ว่าคำศัพท์นั้นอยู่ในลำดับใดของการเกิดเมฆ โดยอ่านประโยคและแปลความหมายภายใน 1 นาที หากตอบถูกจะได้รับ 2 คะแนน หากตอบผิด ครูนำคำศัพท์ลงไปกล่องอีกครั้ง และเริ่มต้นสุ่มนักเรียนอีกครั้ง ทำเช่นนี้เรื่อยๆ จนกระทั่งมีทีมที่บิงโก ทีมที่บิงโกจะได้รับ

5 คะแนน แต่ทีมชนะ คือ ทีมที่มีคะแนนรวมทั้งหมดมากที่สุดตั้งแต่รอบตอบคำถามจนกระทั่งบิงโก

4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) plugged ปัญหาในตัวเอง

- 4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet B ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง
- 4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในใบงาน Worksheet B

ชั่วโมงที่ 3 Topic: Parasites

1. ชั้นก่อนอ่าน (Pre - Reading) สร้างแรงจูงใจ

- 1.1 ครูให้นักเรียนดูภาพปรสิต และถามคำถาม



Teacher : What is these?

Student A : These are bacteria.

Student B : These are monsters.

Student C : These are parasites.

Teacher : Do you know where parasites live?

Student A : Parasites live in water.

Student B : Parasites live in animals.

Student C : Parasites live in plants.

- 1.2 ครูแจกใบความรู้เรื่อง Parasites ให้นักเรียน

2. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เดินไปพร้อมครู

2.1 ครูนำนักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Parasites โดยครูนำนักเรียนอ่านทีละประโยค ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนและแก้ไขคำที่นักเรียนออกเสียงผิด

- 2.2 ครูให้นักเรียนอ่าน reading passage เรื่อง Parasites พร้อมกัน 1 รอบ

3. ชั้นขณะอ่าน (While - Reading) เรียนรู้ด้วยกัน

3.1 ครูให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.2 ครูให้นักเรียนจับคู่และแลกเปลี่ยนความรู้คำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.3 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

3.4 ครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายจากบริบท ล้อมรอบของเนื้อเรื่อง นักเรียนเขียนคำศัพท์และความหมายในสมุดแบบฝึกหัด

3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันแปลความหมายของเนื้อเรื่อง

3.6 ครูนำนักเรียนเล่นเกม Find me! ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน อธิบายกฎ กติกาการเล่น

- ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้ทุกกลุ่ม(ตัวหนังสือสีแดง) และแจกแถบประโยคให้ทุกกลุ่ม (จะไม่ปรากฏคำศัพท์ตัวหนังสือสีแดง)

1. Parasites are plants or animals that live in or on a host animal or plant.

2. Parasites get their nourishment from their host without killing them.

3. Although parasites are normally undesirable, sometimes they can help the host animals.

4. Some hermit crabs place sea anemones on their shells, hiding under their

Protective stinging tentacles.

5. At the same time, sea anemones benefit because they share the crab's food.

- ครูให้ตัวแทนทุกกลุ่มกลุ่มละ 1 คน ออกมาอ่านประโยคที่ครูวางไว้บนโต๊ะหน้าห้อง และกลับไปทีกลุ่ม และนำบัตรคำศัพท์วางตรงช่องว่างในแถบประโยคให้ถูกต้อง กลุ่มใดวาง ได้เร็วที่สุดและถูกต้อง จะได้รับ 2 คะแนน ทั้งนี้กลุ่มที่ชนะจะต้องอ่านประโยคและแปล ความหมายของประโยคได้จึงจะได้รับคะแนน หากไม่สามารถอ่านประโยคและแปล ความหมายของประโยคได้ ทีมอื่นจะมีสิทธิ์ได้ตอบ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนจบ ทั้งนี้ตัวแทน กลุ่มต้องไม่ซ้ำคนเดิม ทีมที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นทีมที่ชนะ

4. ชั้นหลังอ่าน (Post-Reading) ปลูกปัญญาในตัวเอง

4.1 ครูให้นักเรียนทำใบงาน Worksheet C ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านด้วยตนเอง

4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในใบงาน Worksheet C

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ Reading passage “The Amazing Tree Bark”

2. ใบความรู้ Reading passage “How clouds are formed”
3. ใบความรู้ Reading passage “Parasites”
4. ใบงาน worksheet A, worksheet B, worksheet C
5. บัตรคำ
6. แฉกประโยค
6. Dictionary
7. สมุดแบบฝึกหัด

10. การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
ประเมินการอ่าน	แบบประเมินการอ่าน	ร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์
ประเมินใบงาน	ใบงาน Worksheet A	ร้อยละ 65 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบสังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

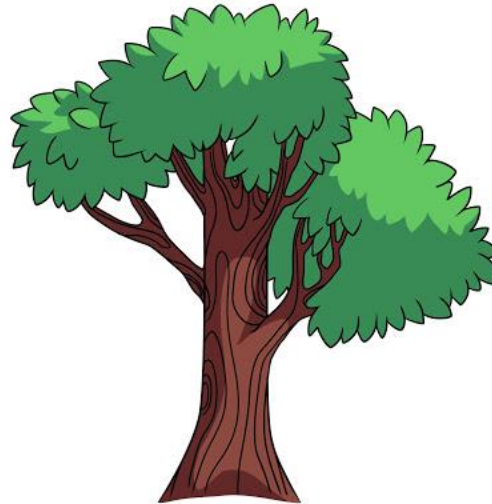
ลงชื่อ

(นายอนุชา มาตา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ใบความรู้

The Amazing Tree Bark



Though the bark of a tree may not be as *eye-catching* as its flowers or leaves, they are of great use to man. Ancient man wrote on birch bark using a sharp instrument. The bark of the evergreen cork oak is used to make cork. Sometimes tree bark is also used in food. The cinnamon that gives flavor to our food is scraped from the bark of the cinnamon tree while chewing gum is manufactured from the bark of the sapodilla.

Worksheet A

C. Complete the words.



tr_e b_r_



_o_k



s_r_p



_in_a_on



s_po_ill_ T_e_

D. Read the story “The Amazing Tree Bark” and answers the questions.

6. The word **eye-catching** means_____.

- e) Useful
- f) Catching an eye
- g) Draw attention
- h) Eye irritation

7. What is product made from the bark of the evergreen oak?

- e) cinnamon
- f) gum
- g) cork
- h) food

8. Which one can give flavor to the food?
- a) cinnamon
 - b) gum
 - c) cork
 - d) food
9. What is product made from the bark of the sapodilla?
- a) cinnamon
 - b) gum
 - c) cork
 - d) food
5. Rearrange these sentences in the correct order of story.
- 1. Sometimes tree bark is also used in food.
 - 2. Chewing gum is manufactured from the bark of the sapodilla.
 - 3. Ancient man wrote on birch bark using a sharp instrument.
 - 4. The bark of the evergreen cork oak is used to make cork.
- e) 1-2-3-4
 - f) 2-3-4-1
 - g) 4-1-2-3
 - h) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet A

A. Complete the words.



tree bark



cork



scrap



cinnamon



sapodilla Tree

B. Read the story “The Amazing Tree Bark” and answers the questions.

No.	Answers
1	b
2	c
3	a
4	b
5	d



ใบความรู้



How clouds are formed





A cloud is a large collection of water droplets that are so tiny and light that they can float in the air. When warm air rises from the land or sea, it carries water vapor with it. At a higher altitude, the air gets colder. As cold air cannot hold as much water vapor as warm air, some of the vapor condenses and forms tiny droplets around dust particles. When billions of these droplets come together they become a visible cloud.

Worksheet B

A. Circle the word with the photo.

	a	v	c	g	x	z	s	a	d	w
	t	p	s	h	v	a	p	o	r	e
	o	r	c	l	o	u	d	t	o	i
	i	l	a	k	f	h	d	w	p	j
	k	i	y	t	r	z	c	o	l	d
	l	a	t	i	y	v	f	s	e	u
	g	e	b	n	o	b	j	r	t	k
	s	n	d	y	c	s	n	p	s	j





B. Read the story “How clouds are formed” and answers the questions.

1. What is cloud means?
 - e) a large collection of water droplets that they can float in the water.
 - f) a large collection of water droplets that they can float in the air.
 - g) a large collection of water droplets that they can float in the river.
 - h) a large collection of water droplets that they can float in the canal.

2. The word visible means _____.
 - e) can be seen
 - f) can be eaten
 - g) can be painted
 - h) can be touched

3. When warm air _____ from the land or sea, it carries water vapor with it.
 - e) sets
 - f) floats
 - g) down
 - h) rises

4. When billions of water droplets come together they become a visible _____.

- e) water
- f) air
- g) cloud
- h) vapor

5. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. When billions of these droplets come together they become a visible cloud.

2. When warm air rises from the land or sea, it carries water vapor with it.

3. At a higher altitude, the air gets colder.

4. Some of the vapor condenses and forms tiny droplets around dust particles.

- e) 1-2-3-4
- f) 2-3-4-1
- g) 4-1-2-3
- h) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet B

A. Circle the word with the photo.



a	v	c	g	x	z	s	a	d	w
t	p	s	h	v	a	p	o	r	e
o	r	c	l	o	u	d	t	o	i
i	l	a	k	f	h	d	w	p	j
k	i	y	t	r	z	c	o	l	d
l	a	t	i	y	v	f	s	e	u
g	e	b	n	o	b	j	r	t	k
s	n	d	y	c	s	n	p	s	j

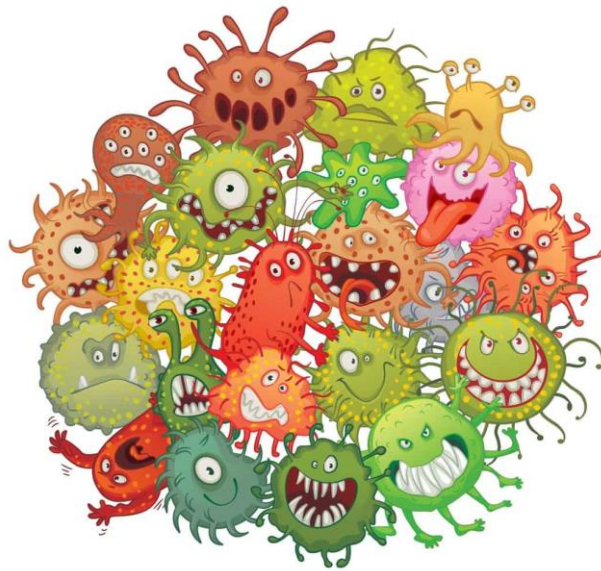


B. Read the story “How clouds are formed” and answers the questions.

No.	Answers
1	b
2	a
3	d
4	c
5	b

ใบความรู้

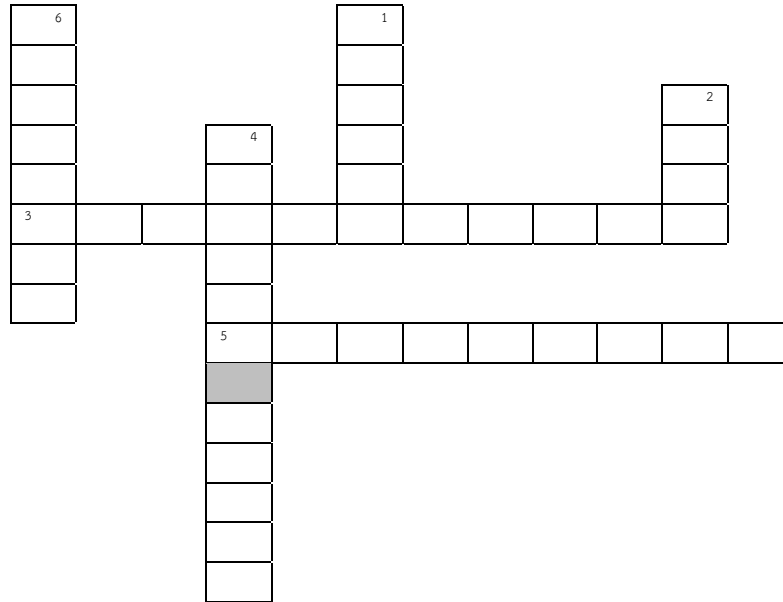
Parasites



Parasites are plants or animals that live in or on a host (animal or plant). They get their nourishment from their host without killing them. Although parasites are normally undesirable, sometimes they can help the host animals. Some hermit crabs place sea anemones on their shells, hiding under their protective stinging tentacles. At the same time, sea anemones benefit because they share the crab's food.

Worksheet C

A. Fill the puzzle.



Down

Parasites are ___1___ or animals that live in or on a ___2___ (animal or plant).

Some ___4___ place sea anemones on their shells,

At the same time, sea ___6___ benefit because they share the crab's food.

Across

They get their ___3___ from their host without killing them

Some hermit crabs hiding under their protective stinging ___5___.

B. Read the story "Parasites" and answers the questions.

1. The word undesirable means_____.

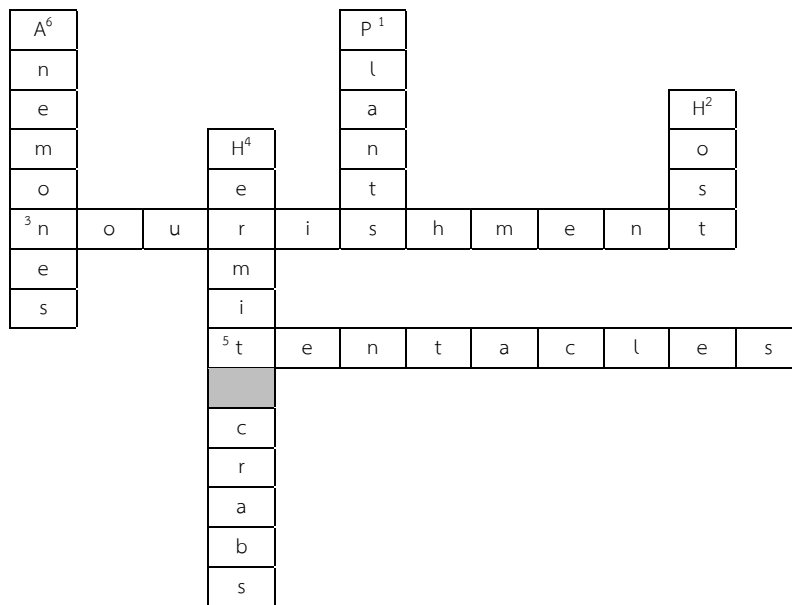
- a) unwelcome
- b) popular
- c) unseen
- d) harmful

2. Where does parasite live?
 - a) at the sea.
 - b) in the air.
 - c) a host animal or plant.
 - d) a host food.
3. How parasites can stay in a host?
 - a) They get their environment from their host.
 - b) They get their nourishment from their host.
 - c) They get their entertainment from their host.
 - d) They get their movement from their host.
4. What is some hermit crabs place on their shells?
 - a) Sand
 - b) Plastic
 - c) water
 - d) sea anemone
5. Rearrange these sentences in the correct order of story.
 1. Parasites are plants or animals that live in or on a host animal or plant.
 2. Their host without killing them.
 3. Sometimes parasites can help the host animals.
 4. Sea anemones benefit because they share the crab's food.
 - a) 1-2-3-4
 - b) 4-1-2-3
 - c) 2-3-4-1
 - d) 3-4-1-2

Answer Key

Worksheet C

A. Fill the puzzle.



Down

Parasites are ___1___ or animals that live in or on a ___2___ (animal or plant).
Some ___4___ place sea anemones on their shells,
At the same time, sea ___6___ benefit because they share the crab's food.

Across

They get their ___3___ from their host without killing them
Some hermit crabs hiding under their protective stinging ___5___.

B. Read the story "Parasites" and answers the questions.

No.	Answers
1	a
2	c
3	b
4	d
5	c

เกณฑ์การให้คะแนนการอ่าน

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม ระหว่างคำตาม รายการที่ กำหนดได้ ครบถ้วน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมระหว่าง คำตาม รายการที่ กำหนดได้เป็น ส่วนใหญ่	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมระหว่าง คำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อย	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม ระหว่างคำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อยมาก	2	8
ความคล่องแคล่ว	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้ คล่องแคล่ว ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้เป็น ส่วนใหญ่ แต่ บางครั้งลั้ง ไม่ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียง เชื่อมคำตาม รายการที่ กำหนดได้ น้อย อ่านช้า ลั้ง ไม่ชัดเจน	ออกเสียง ตัวอักษร คำ ประโยค ใช้ เสียงเน้นหนัก ในคำและ ออกเสียงเชื่อม คำตามรายการ ที่กำหนดได้ น้อยมาก อ่าน ตะกุกตะกัก สื่อ ความหมาย ไม่ได้	1	4
การรู้ความหมาย	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่ อ่านได้เกือบ ทั้งหมด	ตอบคำถาม หลังจากที่ อ่านได้บ้าง	ตอบคำถาม หลังจากที่อ่าน ได้น้อยมาก	2	8
รวม					5	20

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนนระหว่าง 17-20
- ระดับดี คะแนนระหว่าง 13-16
- ระดับพอใช้ คะแนนระหว่าง 9-12
- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 5-8

แบบบันทึกคะแนนใบงาน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน บันทึกคะแนนที่ได้จากการตรวจใบงาน A, B และ C โดยเขียนคะแนน
ที่แต่ละคนทำได้ลงในตารางให้ถูกต้อง

ลำดับที่	คะแนน			รวมคะแนน (38 คะแนน)	สรุปการประเมิน	
	Worksheet A (16 คะแนน)	Worksheet B (12 คะแนน)	Worksheet C (10 คะแนน)		ผ่าน	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนแต่ละคนทำคะแนนรวมได้อย่างน้อย ร้อยละ 65 หรือ 25 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

แบบบันทึกคะแนนใบงาน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน บันทึกคะแนนที่ได้จากการตรวจใบงาน A, B และ C โดยเขียนคะแนน
 ที่แต่ละคนทำได้ลงในตารางให้ถูกต้อง

ลำดับที่	คะแนน			รวมคะแนน (38 คะแนน)	สรุปการประเมิน	
	Worksheet A (16 คะแนน)	Worksheet B (12 คะแนน)	Worksheet C (10 คะแนน)		ผ่าน	ไม่ผ่าน

แบบบันทึกการสังเกตความมุ่งมั่นในการทำงาน

ชื่อนักเรียน ชั้น วันที่ เดือน พ.ศ.

ครั้งที่ ผู้สังเกต

ลำดับที่	พฤติกรรม	ทำ	ไม่ทำ
1	ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด		
2	เตรียมพร้อมที่จะปฏิบัติงาน/เข้าร่วมกิจกรรม		
3	ปฏิบัติงานทันทีที่ได้รับมอบหมาย		
4	มุ่งมั่นทำงานที่ได้รับมอบหมาย		
5	ซักถามปัญหาเมื่อมีข้อสงสัย		
6	ทำงานโดยไม่ละทิ้งก่อนงานจะสำเร็จ		
รวมคะแนน			

คำชี้แจง: ให้ผู้สังเกตบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทำ/ไม่ทำ

การให้คะแนน

1 = ทำ

0 = ไม่ทำ

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหมด

- ระดับดีมาก คะแนน 6

- ระดับดี คะแนน 4-5

- ระดับพอใช้ คะแนน 3

- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-2

แบบบันทึกการสังเกตการรักความเป็นไทย

ชื่อนักเรียน ชั้น วันที่ เดือน พ.ศ.

ครั้งที่ ผู้สังเกต

ลำดับที่	พฤติกรรม	ทำ	ไม่ทำ
1	อารมณ์ดี ชอบยิ้ม		
2	ชอบช่วยเหลือผู้อื่น		
3	ชอบให้สิ่งของที่แสดงความเป็นไทย และแนะนำบุคคลอื่นให้ใช้ของไทย		
4	ร่วมมือทำกิจกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณีไทย		
รวมคะแนน			

คำชี้แจง: ให้ผู้สังเกตบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทำ/ไม่ทำ

การให้คะแนน

1 = ทำ

0 = ไม่ทำ

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหน่วย

- ระดับดีมาก คะแนน 4

- ระดับดี คะแนน 3

- ระดับพอใช้ คะแนน 2

- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-1

ภาคผนวก ข

**แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
(ก่อนเรียนและหลังเรียน)**

แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง แบบทดสอบนี้มีจำนวน 40 ข้อ 60 นาที

Choose the best answer. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

เนื้อเรื่องและภาพ จากหนังสือ ZOOM 5

Meera's story



This is Meera. She is eleven years old. She lives in New Delhi, a big city in India, Meera's got two brothers and two sisters.

Meera's school day

Meera is a happy girl. She loves her school. Her head teacher sometimes says "Well done!" to her in assembly. She starts school at seven o'clock in the morning and she finishes at half past twelve. She always goes to school on foot. She studies English and Hindi. Hindi is her language. She's got a new school uniform. She likes it because blue is her favourite colour.



Meera's favourite things

Meera's favourite subject is I.T. She likes studying and she likes writing and talking on the Internet to her friends around the world. But when she's at home she loves playing with her cat.

Read the story “Meera’s story and choose the correct answer from 1-5.

นักเรียนอ่านเรื่อง Meera’s story และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 1-5

1. The word “Well done!” means _____.

- a) Very much!
- b) Very bad!
- c) Very good!
- d) Vary loud!

2. What is the main idea?

- a) Meera’s school day.
- b) Meera’s favorite colour.
- c) Meera’s favorite subject.
- d) Meera’s activity in a day.

3. How many brothers and sisters does Meera have?

- a) 1 brother and 1 sister.
- b) 1 brother and 2 sisters.
- c) 1 sister and 2 brothers.
- d) 2 sisters and 2 brothers.

4. What is Meera favorite subject?

- a) English
- b) I.T.
- c) Hindi
- d) Arts

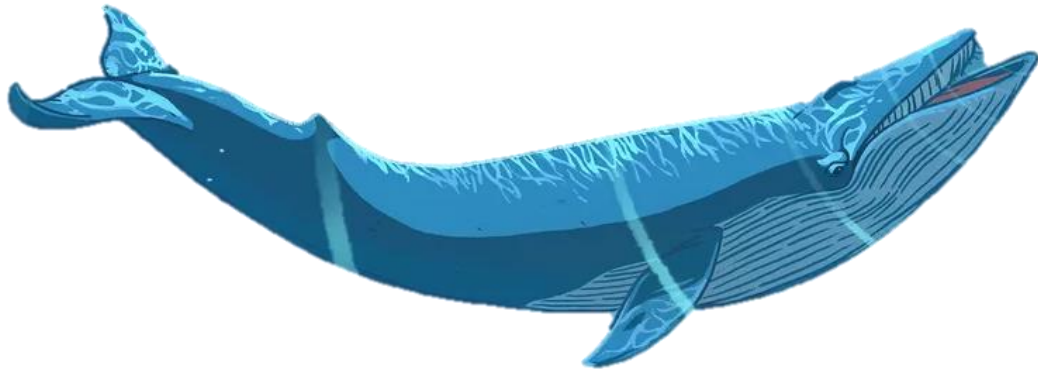
5. Rearrange Meera’s activities in the correct order.

1. Meera walks to school.
2. Meera studies English and Hindi.
3. Meera is playing with her cat.
4. Meera starts school at 7 o’clock.

- a) 1-2-3-4 c) 2-3-4-1
b) 4-1-2-3 d) 3-4-1-2

เนื้อเรื่องจากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ Smile 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Blue Whale



ภาพจาก <https://www.treehugger.com/facts-about-blue-whales-largest-animals-ever-known-earth->

Blue whales are amazing animals. They live in water and they are mammals. They are blue-grey. They are the biggest animals in the world. They are about thirty metres long and weigh about 150,000 kilograms - as much as 2,000 people. The biggest blue whale was 33.6 metres long and weighed 180,000 kilograms.

Blue whales live in all oceans of the world. They are the loudest animals on earth. Their noise is louder than a jet plane. They eat krill, plankton and small fish. People kill blue whales for their oil, their meat and their skin. Now there are between 10,000 - 25,000 blue whales in the world.

Read the story Blue whale and choose the correct answer from 6-10.

นักเรียนอ่านเรื่อง Blue whale และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 6-10

6. The word “noise” in paragraph 2 means _____.

- a) body c) sound
b) colour d) food

7. What is the main idea of this story?

- a) Blue whales are amazing animals.
- b) Blue whales's noise is louder than a jet plane.
- c) Blue whales are not fish.
- d) The biggest blue whale was 33.6 meters long.

8. How long is the blue whale's body?

- a) About 150,000 kilograms.
- b) About 180,000 kilograms.
- c) About 13 metres.
- d) About 30 metres.

9. What food does Blue whale eat?

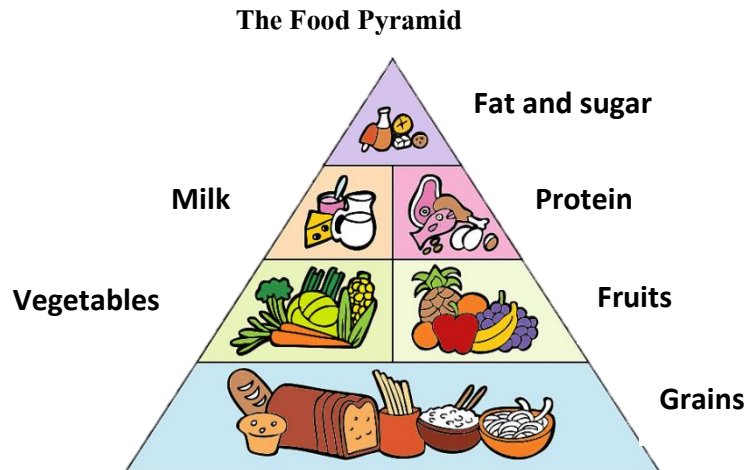
- a) Rice, plankton and small fish.
- b) Krill, plankton and small fish.
- c) Shell, plankton and small fish.
- d) Octopus, plankton and small fish.

10. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. People kill blue whales for their oil, their meat and their skin.
2. Blue whales live in water.
3. Blue whale's body long about thirty meters.
4. Blue whales are the biggest animals in the world.

- a) 1-2-3-4
- b) 2-4-3-1
- c) 4-1-2-3
- d) 3-2-4-2

เนื้อเรื่องจากหนังสือ Let's go ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



Do you know how to choose healthy food? The food pyramid can help you. You need to eat a lot of the food at the bottom of the pyramid and only a little of the food at the top.

You need to eat a lot of grains, like rice and bread, every day. You also need to eat a lot of vegetables, like carrots and spinach. Fruits, like apples and oranges, are good for you, too.

You need to eat some protein every day. There is protein in milk, cheese, fish, and eggs. Dessert is delicious, but be careful. You don't need to eat a lot of fat or sugar.

Use the food pyramid every day and you will stay healthy.

Read the story "The Food Pyramid" and choose the correct answer from 11-15.

นักเรียนอ่านเรื่อง The Food Pyramid และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 11-15

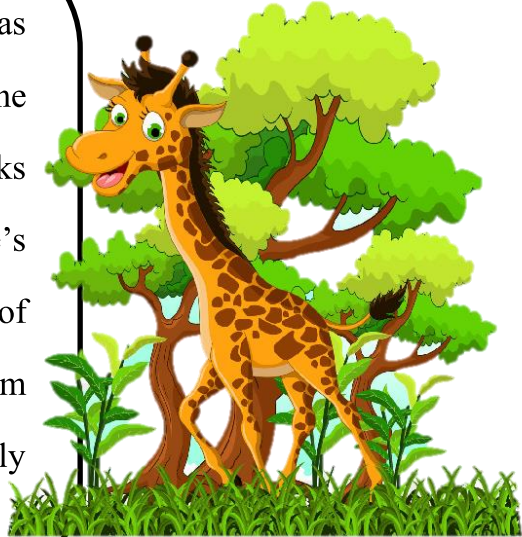
11. The word "grains" in paragraph 2 means _____.

- a) carrots and spinach
- b) apples and orange
- c) rice and bread
- d) milk and cheese

12. What is the main idea of this story?
- a) You need to eat some protein every day.
 - b) You need to eat a lot of grains every day.
 - c) You can stay healthy by using the food pyramid.
 - d) You can stay healthy by using the protein.
13. What kind of the food pyramid at the bottom?
- a) Fat and sugar
 - b) Grains
 - c) Fruits
 - d) Protein
14. How many categories of food pyramid?
- a) three
 - b) four
 - c) five
 - d) six
15. Number the food categories that you need to eat a little to a lot.
- 1. Fat and sugar
 - 2. Fruits
 - 3. Grains
 - 4. Milk
- a) 1-2-3-4
 - b) 2-3-4-1
 - c) 1-4-2-3
 - d) 2-1-3-4

เนื้อเรื่องจากหนังสือ Learning English Book 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

A giraffe is a wonderful animal. It has four legs. Its legs are very long. It has the longest neck in the world. Its face looks like a horse but smaller than horse's face. It likes to eat leaves on the top of the tree very much. It likes warm weather. It lives in the forest, especially in Africa.



ภาพจาก [https://www.thaipng.com/png-](https://www.thaipng.com/png-tke7uv/)

tke7uv/

Read the story and choose the correct answer from 16-20.

นักเรียนอ่านเรื่องและเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 16-20

16. What does a giraffe's face look like?

- a) dog
- b) cat
- c) horse
- d) tiger

17. Which one is wrong about giraffe?

- a) It has four legs.
- b) Its face looks like horse.
- c) It lives in the zoo.
- d) It likes warm weather.

18. What does giraffe eat?

- a) rice
- b) leaves
- c) carrot
- d) cucumber

19. What is the main idea of this story?

- a) A giraffe is a wonderful animal.
- b) A giraffe has the longest neck in the world.
- c) A giraffe lives in the forest, especially in Africa.
- d) A giraffe likes to eat leaves.

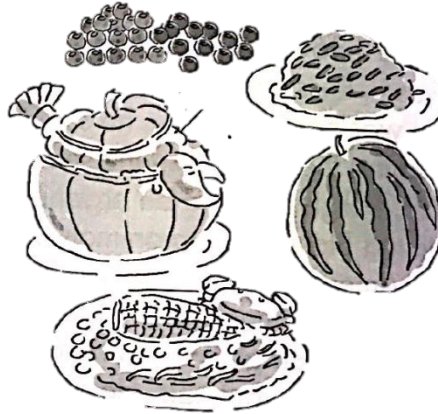
20. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. Giraffe lives in the forest.
2. Giraffe likes warm weather.
3. Giraffe has the longest neck.
4. Giraffe has four legs.

- a) 1-2-3-4
- b) 4-2-3-1
- c) 4-3-2-1
- d) 1-2-4-3

เนื้อเรื่องและภาพจากหนังสือ Comprehension skills ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Food in the Americas



When the first English settlers arrived in America, they were amazed at the foods they found. The Indians had developed techniques for growing corn, squash, watermelons and other crops. The settlers also found blueberries, cranberries, wild rice and pumpkin. They learned to eat lobster and crab as well as cod and striped bass. Still other foods included nuts such as *cashews*, black walnuts, hickory nuts and pecans. Wild

Read the story “Food in the Americas” and choose the correct answer from 21-25.

นักเรียนอ่านเรื่อง Food in the Americas และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 21-25

21. The word “cashews” in line 5 means _____.

- a) A type of rice
- b) A type of pumpkin
- c) A type of nut
- d) A type of lobster

22. What is the main idea of this story?

- a) Local foods found by English settlers.
- b) How Indians caught seafood.
- c) A variety of new nuts to eat.
- d) Berries were plentiful.

23. How the settlers feel when they found the foods?

- a) They feel good.
- b) They feel bad.
- c) They feel amazed.
- d) They feel lucky.

24. What kind of foods that the Indians had developed techniques for growing?

- a) Blueberries, cranberries, wild rice and pumpkin.
- b) Corn, squash, watermelons and other crops.
- c) Lobster and crab.
- d) Cashews, black walnuts, hickory nuts and pecans.

25. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. The Indians had developed techniques for growing corn, squash, watermelons and other crops.

2. The first English settlers arrived in America

3. The settlers learned to eat lobster and crab.

4. Wild turkeys were also a first for the settlers.

- a) 1-2-3-4
- b) 2-1-3-4
- c) 4-3-2-1
- d) 1-2-4-3

เนื้อเรื่องและภาพจากหนังสือ Comprehension skills ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Oscars



If you are a movie fan, you have probably watched the Oscars on television. These awards for excellence in the film industry were first given in 1927. At that time there was no TV. Instead, 250 people attended a banquet in Hollywood sponsored by the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. The winning film that year was *Wings*, a war story. As for the name Oscar, a secretary at the academy said the statue looked like her Uncle

Read the story “The Oscar” and choose the correct answer from 26-30.

นักเรียนอ่านเรื่อง The Oscar และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 26-30

26. The word “TV” in line 3 stands for _____.

- | | |
|---------------|----------------|
| a) Thai Vote | c) Telecom |
| b) Television | d) The winning |

27. What is the main idea of this story?

- | | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| a) How the Oscars were named. | b) What movie fans do. |
| c) The first Oscar awards. | d) Wings won the first film award. |

28. When is the first Oscars award?

- a) In 1997
- b) In 1998
- c) In 1992
- d) In 1990

29. What is the movie *Wings* about?

- a) A school story.
- b) An academy story.
- c) A war story.
- d) An Arts and sciences story.

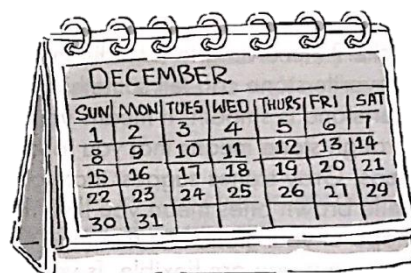
30. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. 250 people attended a banquet in Hollywood.
2. The Oscars awards for excellence in the film industry were first given in 1992.
3. There was no TV in 1992.
4. The winning film was *Wings*.

- a) 1-2-3-4
- b) 4-2-3-1
- c) 2-3-1-4
- d) 3-2-4-1

เนื้อเรื่องและภาพจากหนังสือ Comprehension skills ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Calendars



Not everyone in the world uses the same calendar. If you are a Hindu, you follow the Hindu calendar. It has 360 days divided into 12 months of 30 days each. The months are counted from full moon to full moon. A leap month is added every five years to keep the calendar in line with the seasons. Each month has two parts; Krsna is the first part, when the moon is getting smaller, and Sukla is the second part, when the moon is getting fuller. Some names of months are Chaitra, Asadha and Pausa.

Read the story “Calendar” and choose the correct answer from 31-35.

นักเรียนอ่านเรื่อง Calendar และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 31-35

31. The word “calendars” means _____.
- a) A chart of pages showing the details of each event.
 - b) A chart of pages showing the days, weeks, and months of a particular year.
 - c) A chart of pages showing the picture of each event.
 - d) A chart of pages showing the times, price, and numbers.
32. What is the main idea of this story?
- a) Calendars around the world.
 - b) The two parts of a Hindu month.
 - c) Understanding the Hindu calendar
 - d) A year of 12 months.
33. How many days in a year of Hindu calendar?
- a) 12 days
 - b) 30 days
 - c) 31 days
 - d) 360 days

34. What is the first part of a Hindu month?

- a) Krsna
- b) Sukla
- c) Chaitra
- d) Pausa

35. Rearrange these sentences in the correct order of story.

1. A leap month is added every five years to keep the calendar in line with the seasons.

2. Hindu calendar has 360 days divided into 12 months of 30 days each.

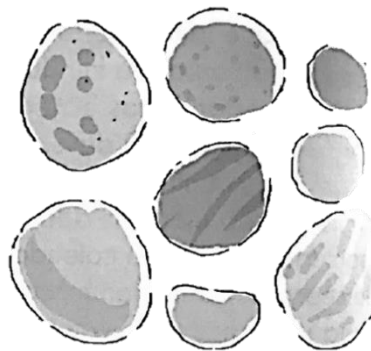
3. Each month has two parts in Hindu calendar.

4. The months are counted from full moon to full moon.

- e) 1-2-3-4
- a) 4-3-2-1
- b) 2-4-1-3
- d) 1-4-2-3

เนื้อเรื่องและภาพจากหนังสือ Comprehension skills ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Favorite Stones



Have you ever carried a stone around in your pocket? According to a tradition of the Seneca, a favorite stone can tell something about you. If your stone is smooth, it means you are gentle. A rough stone means that you follow creative ideas. Gray stones suggest that you are friendly, while brown ones mean you love nature. The shape of your stone has meaning too. A round stone says you are flexible. Is your stone oval? You are seeking a better life.

Read the story "Favorite Stones" and choose the correct answer from 35-40.

นักเรียนอ่านเรื่อง Favorite Stones และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ข้อ 35-40

36. What kind of stone means gentle?

- a) oval
- b) rough
- c) smooth
- d) round

37. What shape of stone means you are seeking a better life?

- a) oval
- b) rough
- c) smooth
- d) round

38. What colour of stone means friendly?

- a) gray
- b) brown
- c) white
- d) black

39. What is the main idea of this story?

- a) It's good to carry stones in your pockets.
- b) Stones are previous possessions.
- c) Rough stones mean creativity.
- d) Stones have meaning to the Seneca.

40. Rearrange these sentences in the correct order of story.

- 1. If your stone is smooth, it means you are gentle.
- 2. A rough stone means that you follow creative ideas.
- 3. While brown ones mean you love nature.
- 4. A round stone says you are flexible.

- a) 1-2-3-4
- b) 4-2-3-1
- c) 4-3-2-1
- d) 1-2-4-3

+++++

เฉลยแบบทดสอบแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ
1	C	21	C
2	D	22	A
3	D	23	C
4	B	24	B
5	B	25	B
6	C	26	B
7	A	27	C
8	D	28	C
9	B	29	C
10	B	30	C
11	C	31	B
12	C	32	C
13	B	33	D
14	D	34	A
15	C	35	B
16	C	36	C
17	C	37	A
18	B	38	A
19	A	39	D
20	C	40	A

ภาคผนวก ค

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย**

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

คำชี้แจง

แบบสอบถามความพึงพอใจนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย เพื่อผู้วิจัยจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์ ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความพึงพอใจตามความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

การแปลความหมายระดับความพึงพอใจ

- 3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก
- 2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง
- 1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย

ตอนที่ 1

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
		3	2	1
1	กิจกรรมการเรียนรู้			
	1.1 นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้/ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย			
	1.2 นักเรียนพึงพอใจต่อวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามวิธีการสอนการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย			
	1.3 นักเรียนพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย			
	1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน			
	1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนและสนุกกับการทำงานเป็นทีม			
2	เนื้อหาและสื่อที่ใช้			
	2.1 นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย			
	2.2 นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย			

ตอนที่ 1 (ต่อ)

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
		3	2	1
3	ประโยชน์ที่ได้รับ			
	3.1 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อย มีประ โยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน			
	3.2 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อย ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการ ฟัง การพูด และการเขียน ควบคู่ไปกับทักษะอ่าน			
	3.3 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อย ทำให้นักเรียนเกิดทักษะทางด้านสังคม			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ภาคผนวก ง
ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน ทรงเสียง ไชย

ตำแหน่ง ประธานสาขาวิชาภาษาอังกฤษ (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต)

คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่อยู่: 1061 ซอย อิศรภาพ 15 แขวง หิรัญบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วาปี คงอินทร์

ตำแหน่ง 1. ประธานสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล

(หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต)

2. อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต)

คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่อยู่: 1061 ซอย อิศรภาพ 15 แขวง หิรัญบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

3. อาจารย์ศศิภาณจน์ โสมาเกตู

ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่อยู่: 1061 ซอย อิศรภาพ 15 แขวง หิรัญบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาค่าความสอดคล้อง
แผนการเรียนรู้ที่ 1 Thailand

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.1 2.1 มีองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับ ระดับการเรียนรู้ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของ วิธีการใช้กิจกรรมร่วมกับแนวคิดการปล่อย ความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตาม แนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
4.	สื่อการเรียนรู้					
	3.4 กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความ รับผิดชอบที่ละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอน นักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและ ประเมินได้จริง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 1 Thailand มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

แผนการเรียนรู้ที่ 2 Environment

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้าน ได้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.2 2.1 มีองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ นักเรียน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตามรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	3.4 กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
	ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้					
4.	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนนักเรียน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและประเมินได้จริง	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 2 Environment มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 สามารถนำไปใช้ได้

แผนการเรียนรู้ที่ 3 My self

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.3 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.3 2.1 มุ่งองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับ ระดับการเรียนรู้ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของ วิธีการใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อย ความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตาม รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.4 กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
	ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้					
4.	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและประเมินได้จริง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 3 My self มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

แผนการเรียนรู้ที่ 4 My school

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.4 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้าน ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.4 2.1 มีองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับ ระดับการเรียนรู้ นักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของ วิธีการใช้กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อย ความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตาม รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.4 กิจกรรมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
	ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้					
4.	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและประเมินได้จริง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 4 My school มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

แผนการเรียนรู้ที่ 5 My Family and friends

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.5 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้าน ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.5 2.1 มุ่งองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับ ระดับการเรียนรู้ นักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของ วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อย ความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตาม รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.4 กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
	ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้					
4.	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและประเมินได้จริง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 5 My Family and friends มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

แผนการเรียนรู้ที่ 6 Transportation

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.6 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 มีความครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.3 สามารถวัดและประเมินผลทั้ง 3 ด้าน ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2.	สาระการเรียนรู้					
	2.6 2.1 มีองค์ประกอบครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.2 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ ของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	2.4 คำศัพท์ที่ใช้สอนมีความเหมาะสมกับ ระดับการเรียนรู้ นักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	3.1 จัดกิจกรรมการสอนครบถ้วนตามขั้นตอนของ วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อย ความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมตรงตาม รูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 จัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.4 กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความ รับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
	ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้					
4.	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่นำมาใช้สอนนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	4.2 ใช้สื่อที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลชัดเจน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความยุติธรรมและประเมินได้จริง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป แผนการเรียนรู้ที่ 6 Transportation มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

ผลการประเมินแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
จากผู้เชี่ยวชาญมาเพื่อหาค่าความสอดคล้อง

Question No.	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2	จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
3	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
4	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
6	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
7	จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
8	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
9	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
10	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
11	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
12	จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
13	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
14	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
15	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
16	บอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

Question No.	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
17	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
18	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
19	จับใจความสำคัญของเรื่องที่ได้	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
20	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
21	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
22	จับใจความสำคัญของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
23	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
24	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
25	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
26	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
27	จับใจความสำคัญของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
28	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
29	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
30	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
31	บอกความหมายคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
32	จับใจความสำคัญของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
33	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
34	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

Question No.	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
35	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่ได้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
36	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
37	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
38	บอกรายละเอียดของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
39	จับใจความสำคัญของเรื่องที่ได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
40	เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่ได้	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้

สรุป ผลการประเมินแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากผู้เชี่ยวชาญ มาเพื่อหาค่าความสอดคล้องมีค่า 0.67 – 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม
ร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย จากผู้เชี่ยวชาญมาเพื่อหาค่าความสอดคล้อง

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
1	กิจกรรมการเรียนรู้					
	1.1 นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้/ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.2 นักเรียนพึงพอใจต่อวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามวิธีการสอนการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	1.3 นักเรียนพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนและสนุกกับการทำงานเป็นทีม	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			สรุป	แปลผล
		1	2	3		
2	เนื้อหาและสื่อที่ใช้					
	2.1 นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
	2.2 นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3	ประโยชน์ที่ได้รับ					
	3.1 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.2 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการเขียน ควบคู่ไปกับทักษะอ่าน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
	3.3 วิธีการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย ทำให้นักเรียนเกิดทักษะทางด้านสังคม	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

สรุป ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบที่ละน้อย จากผู้เชี่ยวชาญมาเพื่อหาค่าความสอดคล้องมีค่า 0.67 – 1.0 สามารถนำไปใช้ได้

ภาคผนวก จ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

T-Test One-Sample (เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80)

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับแนวความคิดการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00001	36	34.0000	2.11119	.35187

One-Sample Test

	Test Value = 32					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
VAR00001	5.684	35	.000	2.00000	1.2857	2.7143

T-Test Paired Samples

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อย

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 หลังเรียน	34.0000	36	2.11119	.35187
ก่อนเรียน	24.3889	36	2.62164	.43694

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 หลังเรียน & ก่อนเรียน	36	.779	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 หลังเรียน - ก่อนเรียน	9.61111	1.64365	.27394	9.05498	10.16724	35.085	35	.000

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ- นามสกุล

นายอนุชา มาตา

ประวัติการศึกษาปี

พ.ศ. 2559 ครุศาสตรบัณฑิต (คบ.)

สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

อาจารย์ปฏิบัติการ

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ

เจ้าพระยา