การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี อนุมัติวิทยานิพนธ์เรื่องการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียน วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 เสนอโดย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

.....รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สำราญ พงษ์โอภาส)
วันที่ 8 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิไล ทองแผ่)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรินทิพย์ ภู่สำลี)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทำนอง เจริญรูป)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(นางสาวราตรี ฤทธิสาร)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรินทิพย์ ภู่สำลี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทำนอง เจริญรูป
ชื่อนักศึกษา	ณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว
สาขา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2549

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง ตำบลวังเพลิง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี 2 ห้องเรียน สาขาคอมพิวเตอร์ จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนตามปกติ แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังการเรียนและแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t – test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาที่ใช้การสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าความสนใจต่อการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Thesis Title	A comparision between listening and an interest in learning English for communication using games as supplementary for teaching and by normal methods for the first year vocational certificate students
Thesis Advisors	Assist. Prof. Sarinthip Phusamlee
	Assist. Prof. Tamnong Jaroenroop
Name	Nattira Tadkaew
Concentration	Curriculum and Instruction
Academic Year	2006

ABSTRACT

The purpose of this research was to compare the listening skill and an interest in learning English for communication using games for listening skill with normal methods of 50 the first year vocational certificate students: 2 classrooms, Khoksamrong Industrial and Community Education College, Wangplerng, Khoksamrong District, Lopburi Province.

The instrument used were the games for listening skill lesson plan, the normal method lesson plan, the English communication listening skill pretest and posttest evaluation form, and the interest questionnaire form .The experiment lasted for 4 weeks. The data was statistically analyzed through the mean ($\overline{X}$), the standard deviation ($S.D.$), and t – test.

The findings showed that

1. the English listening skill for English communication 2 of the first year vocational certificate students after using the games for listening skill is higher than before teaching at .05 level of statistical significance.

2. the English listening skill for English communication 2 of the first year vocational certificate students using the games for listening skill is higher than the students using the normal at .05 level of statistical significance.

3. the interest in listening English for communication 2 of the first year vocational certificate students using the games for reading skill is higher than the students using the normal at .05 level of statistical significance.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือแนะนำอย่างดีจากที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรินทิพย์ ภู่สำลี ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ทำนอง เจริญรูป กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำปรึกษาตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และชี้แนวทางที่อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่ได้ตรวจเครื่องมือและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือการทำวิจัยจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณคณาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ทุกท่านที่มิได้กล่าวนามไว้ ที่ได้ให้ความรู้ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะต่างๆ และเป็นกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ จนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาและเป็นกำลังใจสำหรับผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา รวมทั้งต้องขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ทำให้ผู้วิจัยได้ทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูอาจารย์ และนักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง ที่สนับสนุนงานวิจัยนี้จนสำเร็จลุล่วงได้ตามวัตถุประสงค์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ทุกท่าน ด้วยความซาบซึ้งและสำนึกในบุญคุณตลอดมา

ณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ..... 1

ภูมิหลัง..... 1

ความมุ่งหมายของการวิจัย..... 5

ความสำคัญของการวิจัย..... 5

ขอบเขตของการวิจัย..... 5

นิยามศัพท์เฉพาะ..... 7

กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 8

สมมติฐานการวิจัย..... 9

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 10

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545
(ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546)..... 11

หลักการ..... 11

วิสัยทัศน์..... 12

กระบวนการเรียนรู้..... 12

คุณภาพของผู้เรียน 13

การวัดและประเมินผล..... 14

มาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ..... 14

จุดประสงค์กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ..... 16

จุดประสงค์ มาตรฐานและคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2..... 16

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการฟัง..... 17

ความหมายของการฟัง..... 17

ความสำคัญและประโยชน์ของการฟัง..... 17

ความมุ่งหมายในการฟัง..... 19

ประเภทของการฟัง..... 20

องค์ประกอบและขั้นตอนของการฟัง..... 21

หลักในการฟัง..... 24

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

หน้า

บทที่ 2 (ต่อ)

การพัฒนาสมรรถภาพในการฟัง..... 25
การประเมินผลการฟัง..... 27
สาเหตุที่ทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟัง..... 28
การแก้ไขข้อบกพร่องในการฟัง..... 29
ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง..... 30
หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน... 31
ความหมายของเกม..... 31
การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน..... 33
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน..... 34
หลักวิธีในการนำเกม..... 35
ความสำคัญของเกมการสอน..... 36
ประเภทของเกมในการสอนภาษา..... 37
ลักษณะของเกมประกอบการสอน..... 38
จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน..... 39
ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา..... 39
หลักการของการสอนตามปกติ..... 40
ความหมายของการสอนตามปกติ..... 40
ขั้นตอนการสอนตามปกติ..... 40
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ..... 41
ความหมายของความสนใจ..... 41
ลักษณะและองค์ประกอบของความสนใจ..... 42
สาเหตุของความสนใจ..... 43
การสร้างความสนใจในการเรียน..... 44
การวัดความสนใจ..... 44
ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ..... 45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 45
งานวิจัยในประเทศ..... 45
งานวิจัยต่างประเทศ..... 50

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

หน้า

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 52
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล..... 52
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ..... 53
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 58
การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล..... 59
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 59

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 65
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 65
การวิเคราะห์ข้อมูล..... 65
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 66

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 68
ความมุ่งหมายของการวิจัย..... 68
สมมติฐานการวิจัย..... 68
ขอบเขตของการวิจัย..... 69
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล..... 69
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 70
การวิเคราะห์ข้อมูล..... 70
สรุปผลการวิจัย..... 71
อภิปรายผล..... 71
ข้อเสนอแนะ..... 73

บรรณานุกรม..... 75

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

หน้า

ภาคผนวก..... 82
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.... 83
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือ..... 85
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และเฉลยแบบทดสอบ... 91
ภาคผนวก ง แบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร..... 101
ภาคผนวก จ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน..... 106
ภาคผนวก ฉ แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ..... 146
ภาคผนวก ช ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ..... 173
ภาคผนวก ซ ผลคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง..... 185

ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์..... 188

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง..... 66

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง ภายหลังการสอนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 67

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารภายหลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 67

ตาราง 4 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1..... 174

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน..... 177

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนตามปกติ..... 179

ตาราง 7 แสดงค่า IOC ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง..... 181

ตาราง 8 แสดงค่า IOC ของแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร..... 184

ตาราง 9 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการสอนตามปกติ..... 186

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

หน้า

ตาราง 10 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน..... 187

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 9
ภาพ 2 องค์ประกอบของการฟัง..... 21
ภาพ 3 แบบแผนการวิจัย..... 58

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทต่อความเป็นอยู่และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของสังคมไทยมากขึ้นในยุคโลกาภิวัตน์ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารการคมนาคม ตลอดจนวิทยาการต่าง ๆ ได้พัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้มนุษย์เราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็วจนกล่าวได้ว่ายุคนี้โลกเล็กลงเพราะมีการติดต่อสื่อสารกันได้จากทุกมุมโลกและการติดต่อสื่อสารดังกล่าวนี้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งเพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกใช้ติดต่อสื่อสารกันทั้งในด้าน การเมือง การปกครอง การทหาร การเศรษฐกิจ การศึกษา การทูต การติดต่อค้าขายและการท่องเที่ยว (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540, หน้า 1) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เกือบทุกประเทศนั้นให้ความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และอุตสาหกรรม ตลอดทั้งความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อคมนาคม ทำให้ประเทศต่าง ๆ มีความใกล้ชิดกัน ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญและแพร่หลายมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษาชั้นสูงทั้งในและนอกประเทศเพราะตำราทางวิชาการชั้นสูงได้จัดพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษ ผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษดีนั้นจึงสามารถเข้าใจความคิด ทัศนคติ วัฒนธรรมของชนชาติอื่นตลอดจนความก้าวหน้าของทางวิทยาการใหม่ ๆ และความเคลื่อนไหวของโลกในด้านต่างๆ นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจต่อกันได้สะดวกและรวดเร็ว ทุกประเทศจึงต้องมุ่งเน้นให้พลเมืองพัฒนาความรู้และทักษะทางภาษาของทุกประเทศเพื่อการติดต่อสื่อสารในธุรกิจระหว่างประเทศเกิดความสำเร็จตรงตามเจตนารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลได้ในเวลาอันรวดเร็ว เนื่องจากความหลากหลายในการใช้ภาษาในหลายๆ ประเทศ จะต้องกำหนดเลือกใช้ภาษาที่สังคมส่วนใหญ่นิยมใช้และยึดถือเป็นภาษากลางเพื่อให้เลือกเรียนรู้ติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศซึ่งกันและกัน ภาษาอังกฤษจัดเป็นภาษาที่เกือบทุกประเทศทั่วโลกมีการบรรจุการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้อยู่ในระบบของการศึกษา (เกรียงศักดิ์ เจริญวงษ์ศักดิ์, 2543, หน้า 127) สำหรับในสังคมไทยนั้นเห็นอย่างได้เด่นชัดว่าภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยทั้ง ในอดีต ปัจจุบันและอนาคตซึ่งคนไทยในปัจจุบันได้นิยมเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพกันเป็นจำนวนมากทั้งโรงเรียนและสถาบันต่าง ๆ ต่างก็สนองตอบความต้องการของสังคมดังกล่าวด้วยการเปิดโปรแกรมการเรียนการสอนที่เป็นภาษาอังกฤษทั้งในระดับประถมศึกษา

มัธยมศึกษาและอุดมศึกษาและมีแนวโน้มของผู้นิยมเรียนภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ นับวันจะทวีขึ้นเป็นจำนวนมากและการจัดการศึกษาของไทยเรากำลังจะก้าวไปสู่ความเป็นนานาชาติในระดับสากลโดยการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางอย่างเห็นได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษปัจจุบันมีเป้าหมายหลักคือต้องการปลูกฝังและส่งเสริมให้นักเรียน มีทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนไปพร้อมกัน

ในการเรียนของภาษาอังกฤษนั้นผู้เรียนสามารถพูดคุยหรือติดต่อกับชาวต่างประเทศได้น้อยมากทั้งที่ผู้เรียนเรียนมาแล้วเป็นเวลาหลายปีและมีความรู้ทางคำศัพท์และโครงสร้างทางไวยากรณ์พอสมควรสาเหตุเกิดจากการเรียนการสอนที่ยังไม่ได้เน้นถึงการนำภาษาไปใช้อย่างจริงจังหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการเรียนการสอนที่มุ่งให้ความรู้เกี่ยวกับภาษามากกว่าการใช้ภาษาได้ดังนั้นแนวโน้มในการเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันและอนาคตจึงเน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ดังจะเห็นได้จากได้มีการบรรจุไว้ในทุกหลักสูตรของการศึกษาทุกระดับชั้นในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่1 พ.ศ. 2546) ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 จนถึงระดับชั้นปีที่ 3 รวมไปถึงในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 จนถึงระดับชั้นปีที่ 2 ได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษไว้ทุกภาคเรียนและในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกระทรวงศึกษาธิการที่มีเนื้อหาครอบคลุมว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระที่กำหนดให้เป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยนำจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมาจัดเป็นสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับกลุ่มภาษาต่างประเทศกำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้นการเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นเนื่องจาก ผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษานั้นแต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการที่จะติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนการจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งในกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้จักวิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตทั้งด้านภาษาต่างประเทศ โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ในการศึกษาต่อรวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหมายถึงการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเป็นมาตรฐานกลางซึ่งเป็นกรอบด้านความรู้ทักษะกระบวนการและคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม ที่สถานศึกษาสามารถนำไปปรับและพัฒนาเพื่อกำหนดเป็นผลการเรียนรู้ในหลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้เป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของผู้เรียนอันจะนำไปสู่การจัดกระบวนการเรียนรู้และการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีมาตรฐานเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาเพื่อการสื่อสาร เข้าใจกระบวนการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน ตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อ ภาษาและวัฒนธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้อย่างเหมาะสมภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นคือเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลกใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม (กรมวิชาการ, 2545, หน้า 15-17)

จากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ ดังจะเห็นได้จากผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2543-2546 ของวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง ซึ่งมีผลการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 37.29 (ฝ่ายทะเบียนและวัดผลประเมินผลวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง, 2543, หน้า 28) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงแก้ไข จากผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว ทักษะแรกที่ควรพัฒนา คือ ด้านการฟัง เพราะเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งและเป็นทักษะเบื้องต้นที่เป็นพื้นฐาน ในการใช้ภาษาด้านอื่น ๆ ต่อไป ปัจจุบันการฟังเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการศึกษาและใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน การฟังเป็นสิ่งที่เราสามารถฝึกฝนได้เช่นเดียวกับ การเขียน การอ่าน และการพูดถ้าผู้ฟังได้รับการฝึกฝนอย่างถูกต้องก็จะมีความสามารถในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า การฟังเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยในการใช้ภาษาได้ผลสมบูรณ์ ถ้าเกิดข้อผิดพลาดในด้านการฟังอาจส่งผลให้ พูดผิด เขียนผิดและอ่านผิดได้ (ภารดี ศรีประยูร, 2542, หน้า 2) ทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นในการฟังคือผู้ฟังต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลายสิ่งประกอบกันเช่นความสามารถในการจำแนกเสียงความสามารถในการลงเสียงเน้นหนักความสามารถในการฟังคำที่ถูกลดรูปไปความสามารถในการเรียงลำดับคำในประโยคอื่นๆ นอกจากนี้ผู้ฟังควรมีความสามารถในการรับรู้ความหมายของศัพท์ซึ่งใช้ในประโยคที่สำคัญในการสนทนานั้นมีความสามารถในการจับคำศัพท์ที่เป็นหลัก

จากความสำคัญและความจำเป็นในการฟังดังกล่าวจึงควรมีการศึกษาวิธีการฝึกทักษะเพื่อที่จะส่งเสริมความสามารถในการฟังของผู้เรียนอย่างไรก็ตามครูผู้สอนภาษาอังกฤษตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องก็ไม่ได้หยุดอยู่กับที่ในอันที่จะแสวงหาการเรียนการสอนใหม่ ๆ มาใช้เพื่อพัฒนา การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและในด้านการเรียนการสอนและจัดกิจกรรมเสริมการเรียนการสอน ครูผู้สอนมีความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถในเรื่องของการจัดการเรียน การสอนโดยใช้กิจกรรมที่สามารถสร้างความสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในวิชา

ที่เรียนมากยิ่งขึ้นโดยธรรมชาติของผู้เรียนนั้นชอบเล่นมากกว่าที่จะเรียนครูผู้สอนจึงควรใช้ประโยชน์จากข้อเท็จจริงนี้ นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปของการเล่น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้ตัวเลยว่าเป็นการเรียนการสอน การเรียนการสอนที่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนสนุกสนานต่อบทเรียนร่วมกัน ในระหว่างเพื่อนด้วยกันก็คือ การสอนโดยใช้เกม การใช้เกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งในการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูผู้สอนจะสอนได้อย่างมากจุดประสงค์ในการสอนภาษาจะต้องการให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษานั้นได้อย่างคล่องแคล่วเป็นธรรมชาติใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาให้มากที่สุดการใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองฝึกการรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเองไม่ใช่ครูเป็นผู้กำกับบทบาทการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อหน่าย รวมทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540, หน้า 116) ดังนั้นถ้าหากครูผู้สอนรู้จักเลือกใช้และปรับปรุงกิจกรรมเกมในการสอนภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาของภาษาที่ต้องการสอนแล้วกิจกรรมนั้น ๆ ก็จะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาได้ดีและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด รวมทั้งเกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่คนอื่นพูดหรือเขียนและตัวผู้เรียนจะต้องพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของชฎา กาญจนพบู (2535, บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ทดลองสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ทำการสอนด้วยคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2540, บทคัดย่อ) ที่พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าเกมเหมาะสมที่จะใช้ในการส่งเสริมทักษะทางภาษาแก่ผู้เรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการสอนโดยใช้เกมมาใช้กับทักษะการฟังในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 คือการใช้เกมประกอบการสอนและการสอนแบบปกติ โดยมุ่งที่จะเปรียบเทียบดูว่าวิธีการสอนแบบไหนจะเป็นผลดีกับนักเรียนมากกว่ากันเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูภาษาอังกฤษที่จะเลือกวิธีการสอนที่ดีที่สุดมาใช้ เพื่อปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้านทักษะการฟัง ให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ความสนใจนับเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ครูผู้สอนทราบถึงความต้องการของผู้เรียนว่าควรจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใดจึงจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ และสามารถช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางด้านการเรียนของนักเรียนดีขึ้น หรือมี

การพัฒนาขึ้น ดังนั้นการนำเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนจึงนับว่าน่าจะมีส่วนช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญและให้ความสนใจที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น อีกทั้งจะส่งผลถึงการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านการฟังมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ด้านการฟังของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ

3. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบระดับความสามารถและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านการฟังของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง

2. ได้แนวทางให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษศึกษาหาวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและนำมาเพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ดีขึ้น

3. ได้เกมภาษาอังกฤษที่สามารถใช้ในการฝึกด้านการฟังในการนำไปจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

4. ทำให้ผู้อ่านและผู้สนใจทั่วไปที่ศึกษาเรื่องการฟังและเกมประกอบการสอนมีความรู้ความสามารถเพิ่มมากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. **ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย**

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ใน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ซึ่งมีทั้งหมด 5 แผนกวิชาได้แก่ แผนกวิชาช่างยนต์ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ช่างเชื่อม พณิชยกรรม จำนวน 340 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 50 คน ได้มาโดยสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน และแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คนโดยการจับฉลาก (random assignment)

2. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ซึ่งเป็นเนื้อหาเดียวกัน คือเนื้อหาในหนังสือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 รหัสวิชา 2000 - 1202 ของ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546) ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการซึ่งมีหน่วยการเรียนดังต่อไปนี้

1. Talking about weather
2. Talking about past event
3. Describing people
4. Talking about health
5. Describing objects
6. Reading newspapers
7. Giving direction
8. Talking about holiday

โดยมีการคัดเลือกเนื้อหาของเกมที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 จำนวน 8 เกม ดังต่อไปนี้

1. Whisper race
2. Desk spelling
3. A picture dictation
4. Listen and write
5. I can hear it
6. A good memory
7. Directions game
8. Holiday

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนแบ่งออกเป็น 2 วิธี

3.1.1 การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

3.1.2 การสอนตามปกติ

3.2 ตัวแปรตาม

3.2.1 ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง

3.2.2 ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

นิยามศัพท์เฉพาะ

การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึงการใช้เกมด้านการฟังเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการจัดกิจกรรมที่สนุกสนานซึ่งมีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้และเน้นความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดมีการให้คะแนนซึ่งในการนำเกมเข้ามาใช้นั้นผู้สอนมีขั้นตอนในการนำเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
2. ขั้นสอนได้นำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนโดยมีสอดแทรกเกมไว้อย่างหลากหลายและเกมที่นำมาใช้นั้นจะเป็นเกมทางด้านการฟังซึ่งมีขั้นตอนของการเล่นเกมมีดังนี้

2.1 แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น

2.2 อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่นเกม

2.3 ลงมือปฏิบัติ

2.4 สรุปและอภิปรายหลังการเล่นเกม

3. ขั้นสรุปและการนำไปใช้

การสอนตามปกติ หมายถึง วิธีสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่ครูผู้สอนดำเนินการสอนโดยยึดถือตามหนังสือคู่มือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
2. ขั้นสอน
3. ขั้นสรุปและการนำไปใช้

ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง หมายถึง ความสามารถทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านการฟังของนักศึกษาซึ่งวัดได้จากคะแนนผลการเรียนของนักเรียนใน

สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้จากทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ทักษะการฟังก่อนและหลังสิ้นสุดการเรียนแล้ว

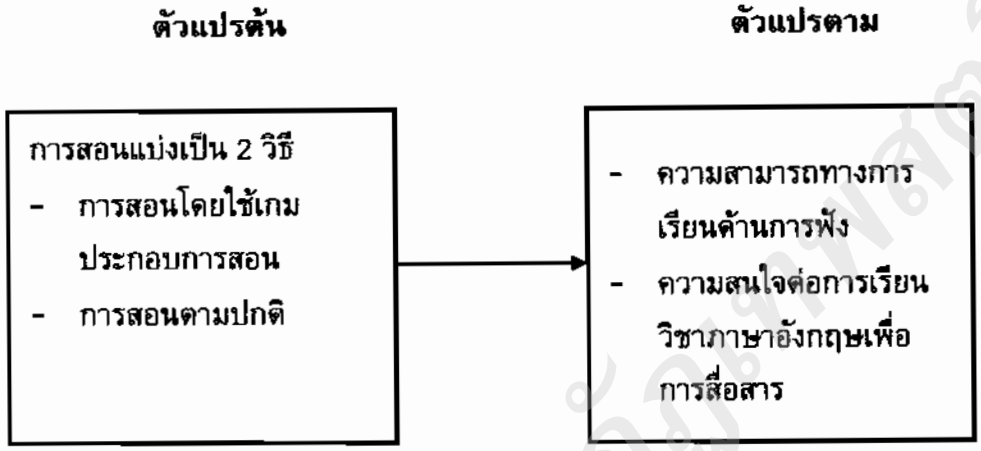
ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึงความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ที่ทำการสอนซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความรู้สึกชอบ พอใจ เอาใจใส่ เพลิดเพลิน กระตือรือร้น มีความมานะพยายามในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนจัดขึ้น

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพณิชยกรรม ของวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทต่อความเป็นอยู่และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของสังคมไทยมากขึ้น ในยุคโลกาภิวัตน์ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสารการคมนาคม ตลอดจนวิทยาการต่าง ๆ ได้พัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้มนุษย์เราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว และทักษะแรกที่ควรพัฒนาคือ ด้านการฟัง เพราะเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งและเป็นทักษะเบื้องต้นที่เป็นพื้นฐานในการใช้ภาษาด้านอื่น ๆ ต่อไป ปัจจุบันการฟังเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการศึกษาและใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน การฟังเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ จากความสำคัญและความจำเป็นในการฟังดังกล่าวจึงควรมีการศึกษาวิธีการฝึกทักษะเพื่อที่จะส่งเสริมความสามารถในการฟังของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนภาษาอังกฤษตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องก็ไม่ได้หยุดอยู่กับที่ในอันที่จะแสวงหาการเรียนการสอนใหม่ ๆ มาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและในด้านการเรียนการสอนและจัดกิจกรรมเสริมการเรียนการสอน ครูผู้สอนมีความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถในเรื่องของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมที่สามารถสร้างความสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในวิชาที่เรียนมากยิ่งขึ้นโดยธรรมชาติของผู้เรียนนั้นชอบเล่นมากกว่าที่จะเรียน ครูผู้สอนจึงควรใช้ประโยชน์จากข้อเท็จจริงนี้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปของการเล่น การเรียนการสอนที่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนสนุกสนานต่อบทเรียนร่วมกันในระหว่างเพื่อนด้วยกันก็คือ การสอนโดยใช้เกม การใช้เกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งในการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูผู้สอนจะสอนได้อย่างมาก การใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองฝึกการรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเองไม่ใช่ครูเป็นผู้กำกับบทบาทการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานไม่น่าเบื่อหน่าย รวมทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย ดังนั้นถ้าหากครูผู้สอนรู้จักเลือกใช้

และปรับปรุงกิจกรรมเกมในการสอนภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาของภาษาที่ต้องการสอนแล้ว กิจกรรมนั้น ๆ ก็จะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนนั้นสามารถเรียนรู้ภาษาได้ดีและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามปกติ

3. ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับต่อไปนี้

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546)
   - 1.1 หลักการ
   - 1.2 วิสัยทัศน์
   - 1.3 กระบวนการเรียนรู้
   - 1.4 คุณภาพของผู้เรียน
   - 1.5 การวัดและประเมินผล
   - 1.6 มาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ
   - 1.7 จุดประสงค์กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ
   - 1.8 จุดประสงค์มาตรฐานและคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2
2. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการฟัง
   - 2.1 ความหมายของการฟัง
   - 2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการฟัง
   - 2.3 ความมุ่งหมายในการฟัง
   - 2.4 ประเภทของการฟัง
   - 2.5 องค์ประกอบและขั้นตอนของการฟัง
   - 2.6 หลักในการฟัง
   - 2.7 การพัฒนาสมรรถภาพในการฟัง
   - 2.8 การประเมินผลการฟัง
   - 2.9 สาเหตุที่ทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟัง
   - 2.10 การแก้ไขข้อบกพร่องในการฟัง
   - 2.11 ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง
3. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน
   - 3.1 ความหมายของเกม
   - 3.2 การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
   - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3.4 หลักวิธีในการนำเกม
3.5 ความสำคัญของเกมการสอน
3.6 ประเภทของเกมในการสอนภาษา
3.7 ลักษณะของเกมประกอบการสอน
3.8 จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน
3.9 ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

4. หลักการของการสอนตามปกติ
4.1 ความหมายของการสอนปกติ
4.2 ขั้นตอนการสอนตามปกติ

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ
5.1 ความหมายของความสนใจ
5.2 ลักษณะและองค์ประกอบของความสนใจ
5.3 สาเหตุของความสนใจ
5.4 การสร้างความสนใจในการเรียน
5.5 การวัดความสนใจ
5.6 ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6.1 งานวิจัยในประเทศ
6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545
(ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546)

1. หลักการ

การจัดหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546) วิชาภาษาอังกฤษใช้มาตรฐานเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้น (standard-based curriculum) เพื่อเป็นแนวทางในการประกันคุณภาพการศึกษา สอดคล้องกับการจัดการศึกษาตามแนวปฏิรูปการศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542

โครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษมุ่งเน้นสมรรถนะ (competency-based) และการแสดงออกทางภาษาและผลการเรียนรู้ (performance-based and outcomes) ของผู้เรียน โดยกำหนดเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่จะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเมื่อผ่านกระบวนการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เรียนรู้ที่จัดให้ครบตามหลักสูตรในระดับชั้น ปวช. 1 - ปวช. 3 ในแต่ละประเภทวิชาและมีการจัดการประเมินผลตามระดับความสามารถและศักยภาพของผู้เรียนในแต่ละระดับ

2. วิสัยทัศน์

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546) มีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษในหมวดวิชาสามัญ วิชาชีพพื้นฐาน วิชาชีพเฉพาะและวิชาเลือกผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศอื่นสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ และการประกอบอาชีพ แสวงหาความรู้ ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมที่หลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

3. กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนของวิชาภาษาอังกฤษในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546) มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การสื่อสารในชีวิตจริง สามารถใช้ภาษาได้เหมาะสมกับบุคคลกาลเทศะใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงความรู้กับสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาชีพเพื่อเป็นพื้นฐานในการนำความรู้ภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อนอกจากนี้ยังมุ่งกระบวนการเรียนรู้โดยฝึกหัดผู้เรียนให้รู้จักวิธีการเรียนรู้ แสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ การวางแผนการเรียนและอาชีพ แสวงหาวิธีการเรียนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับตนเองเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในศูนย์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้โดยใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนทางภาษาโดยการปฏิบัติในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลอง ดังนั้น การจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจึงควรเลือกกลยุทธ์การเรียนรู้ต่าง ๆ (learning strategies) ที่เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีลีลาในการเรียน (learning style) เป็นของตนเอง กลยุทธ์ในการเรียนรู้ ได้แก่ กลยุทธ์ในการสื่อสาร ทักษะการจำ ทักษะการถาม การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การประเมินตนเอง การวางแผนจัดการเรียนรู้ของตนเอง การใช้วิธีการเรียนแบบต่าง ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ฯลฯ

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเชื่อมโยงความรู้กับสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาชีพตามประเภทสาขาวิชาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เป็นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for specific purposes) เป็นการสอนโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือเพื่อรับความรู้ด้านวิชาการอื่น ๆ และวิชาชีพ ในการเรียนภาษามิใช่เป็นเพียงการเรียนเฉพาะตัวเนื้อหาภาษาแต่ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงและบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ

อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษครูผู้สอนจำเป็นที่จะต้องรู้ความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอน วิธีการสอน และแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งเป็นที่มาของการสอนแบบต่าง ๆ ซึ่งยังไม่สามารถสรุปได้ว่าทฤษฎีใด วิธีสอนแบบใดเป็นวิธีที่ดีที่สุดและสมบูรณ์ที่สุด เพราะแต่ละวิธีต่างก็มีจุดดีจุดด้อย ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาวิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีสอนเพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ เข้าใจเหตุผลและความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนและประยุกต์วิธีสอนของตน เพื่อสามารถเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนในแต่ละระดับชั้นและประเภทสาขาวิชาทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคลและเกิดศักยภาพสูงสุดตามความสามารถของแต่ละคน

4. คุณภาพของผู้เรียน

เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดหมายของหลักสูตร การเรียนวิชาภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล และเกิดความมั่นใจในการสื่อสารกับชาวต่างประเทศและการประกอบอาชีพรวมทั้งเกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ โดยยังคงความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย

การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามที่คาดหวังดังกล่าวจึงได้กำหนดองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมอันพึงประสงค์ที่ผู้เรียนพึงมีเมื่อจบหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ไว้เป็นกรอบสาระดังนี้

1. การเข้าใจภาษาอังกฤษในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแสดงความรู้สึกนึกคิด แสดงความคิดรวบยอดในเรื่องที่เกี่ยวกับการศึกษางานอาชีพ ชุมชนและสังคม ในรูปแบบที่เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ

2. มีทักษะในการฟัง–พูด–อ่าน–เขียน ในหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม ลม ฟ้า อากาศ สถานที่ การเดินทางท่องเที่ยว อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์กับบุคคล เทคโนโลยี การศึกษา อาชีพตามประเภทและสาขาวิชาชีพ

3. ใช้ศัพท์ สำนวนทางภาษาสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

4. อ่านและเขียนข้อความในเรื่องทั่วไปเรื่องที่เกี่ยวกับประเภทและสาขาวิชาชีพ

5. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษาและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาตามบริบทของข้อความที่พบในแต่ละระดับชั้น

6. มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ภาษาอังกฤษสืบค้นข้อมูลและหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาอื่น ๆ ที่เรียนตามความสนใจและระดับชั้นจากสื่อที่หลากหลาย

7. ฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษทั้งในและนอกโรงเรียนเพื่อแสวงหาความรู้เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง หาความเพลิดเพลิน และเป็นพื้นฐานในการทำงานและประกอบอาชีพ

5. การวัดและประเมินผล

การประเมินผลตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ. 2546) เน้นการวัดและการประเมินผลที่จะนำไปสู่การชี้ให้เห็นสภาพที่แท้จริงของผู้เรียนและสภาพจริงของการเรียนการสอน จากพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงออก (student performance) สะท้อนให้เห็นความสามารถอย่างหลากหลายในการพัฒนาคนที่ชัดเจนสอดคล้องกับสมรรถภาพที่มีในตนเองและจากการลงมือปฏิบัติจริง (authentic assessment) จะช่วยให้ค้นพบได้ว่าผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ มากน้อยเพียงใดซึ่งลักษณะภาษาที่นำมาใช้ในการประเมินเป็นภาษาที่ใช้ในสถานการณ์ในการสื่อสารตามสภาพจริง คือ เป็นข้อความที่สมบูรณ์ในตัวเอง เป็นภาษาที่เจ้าของภาษาใช้ มีความเป็นธรรมชาติอยู่ในบริบท ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงความสามารถและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ควรประเมินความสามารถในการสื่อสารจริง ๆ ไม่ควรแยกภาษาออกจากสถานการณ์ และควรวัดให้ครอบคลุมองค์ประกอบทางภาษาอันประกอบด้วยความรู้เรื่องเสียง คำศัพท์ โครงสร้าง การใช้ภาษาสถานการณ์ และกลวิธีในการสื่อสาร แนวการประเมินเช่นนี้ช่วยส่งเสริมการเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตร การสอนและการประเมิน ดังนั้นการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาจึงต้องเน้นวิธีการที่หลากหลาย เน้นการปฏิบัติที่สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. มาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

เป้าหมายที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานที่ 1 เข้าใจกระบวนการฟังและอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

1.1 อ่านออกเสียงบทอ่านและพูดได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงและเหมาะสมกับเนื้อหาที่อ่านและพูด

1.2 บอกใจความสำคัญ รายละเอียด เหตุและผล ข้อสรุปจากข้อมูล ข้อความจากการฟัง และอ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต

1.3 เข้าใจ ตีความ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ และภาพประกอบต่าง ๆ โดยถ่ายโอนสื่อความหมายเป็นข้อความ

1.4 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำชี้แจง คำแนะนำ คำบรรยาย คู่มือต่าง ๆ

1.5 หาคำหรือเรื่องที่เราต้องการจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ เช่นการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งสื่อ และการใช้เทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ

มาตรฐานที่ 2 ใช้ภาษาในการสื่อสารถูกตามสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างถูกต้องตามมารยาทสังคม สามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

2.1 สนทนาโต้ตอบในสถานการณ์ต่าง ๆ พูดแนะนำตนเองครอบครัว วิทยาลัย ชุมชน

2.2 กล่าวและตอบรับการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ การขอความกระจ่าง พูดแทรก ด้วยกิริยาที่เหมาะสม

2.3 อธิบาย บรรยาย เปรียบเทียบ การเสนอเงื่อนไข เรื่องราวในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ในปัจจุบัน อดีต และเรื่องราวที่คาดว่าจะเกิดในอนาคต

2.4 สอบถามและให้ข้อมูลนำเสนอเรื่องราวทั่ว ๆ ไป หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพเหมาะสมกับระดับที่เรียน เป็นภาษาอังกฤษในรูปแบบต่าง ๆ

เป้าหมายที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐานที่ 3 เข้าใจความสัมพันธ์ ความเหมือนและความต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาไทยและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

3.1 ใช้ภาษาในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ได้ถูกต้องเหมาะสมกับระดับบุคคล

3.2 แสดงกิริยา ท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก และมารยาทสังคม

3.3 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีของเจ้าของภาษา

3.4 เขียนจดหมาย ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ แลกเปลี่ยนความรู้ทางวัฒนธรรมกับเพื่อนต่างชาติ

เป้าหมายที่ 3 ภาษาเพื่อความสัมพันธ์กับศึกษาวิชาชีพ

มาตรฐานที่ 4 การใช้ภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานเชื่อมโยงกับการเรียนรู้วิชาชีพและวิชาอื่น ๆ

4.1 บอกความหมายคำศัพท์ หรือหัวข้อเรื่องของกลุ่มวิชาชีพเป็นภาษาอังกฤษ

4.2 อธิบาย บรรยาย สาธิต ปฏิบัติตามขั้นตอนเรื่องที่เกี่ยวข้องวิชาชีพได้เหมาะสมกับระดับขั้นและประเภทวิชา

4.3 บันทึกข้อมูล ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิชาอื่น หรือวิชาชีพจากสื่อจริง ทางภาษาที่หลากหลายเป็นภาษาอังกฤษ เช่น เอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต

4.4 ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารในการทำงาน สมัครงาน และประกอบอาชีพ

4.5 ศึกษาแสวงหาความรู้และประสบการณ์ตรงเพิ่มเติมด้านการใช้ภาษาอังกฤษในสถานประกอบการ การทำโครงงานภาษาอังกฤษ

เป้าหมายที่ 4 ภาษาและกลยุทธ์ในการเรียนเพื่อการพัฒนาตนเอง

มาตรฐานที่ 5 มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการแสวงหาวิธีการเรียนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับตนเอง โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในศูนย์การเรียนรู้ในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5.1 วิเคราะห์ความต้องการจำเป็น วางแผน เลือกวิธีการเรียนที่ตนชอบและปฏิบัติ

5.2 กำหนดเป้าหมายการเรียน บันทึกการทำงาน รวบรวมหลักฐานการเรียน ประเมินตนเอง และบอกจุดด้อยทางภาษาอังกฤษที่ต้องปรับปรุง

5.3 ให้ข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อนและครูมาปรับปรุงด้านการพูดการอ่านและการเขียนรวมทั้ง การศึกษาต่อการประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือและการอยู่ร่วมกันในสังคม

7. จุดประสงค์กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ

7.1 เพื่อให้มีความสามารถด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักภาษา และเหมาะสมกับวัฒนธรรม

7.2 เพื่อพัฒนาความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นพื้นฐานบูรณาการกับการเรียนรู้ทางวิชาชีพ นำไปใช้ในการประกอบอาชีพ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

7.3 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษาและสามารถนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

7.4 เพื่อให้มีความสามารถในการใช้กลยุทธ์ในการเรียนการแสวงหาความรู้โดยใช้สื่อ และเทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ เห็นประโยชน์และคุณค่าของภาษาอังกฤษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 1-8)

8. จุดประสงค์ มาตรฐานและคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 (สัณหพงษ์ ก่อวงศ์, 2545, หน้า 1)

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ต่อเนื่องจากภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. เพื่อใช้กลยุทธ์ในการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา
3. เพื่อเห็นประโยชน์ของการรู้ภาษาอังกฤษในการแสวงหาความรู้และเข้าสู่สังคม

มาตรฐานรายวิชา

1. สนทนาโต้ตอบในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเลือกใช้ภาษาท่าทางที่เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ
2. ใช้ภาษาเพื่อให้คำแนะนำและให้ข้อมูลบรรยาย เปรียบเทียบ บรรยายเหตุการณ์
3. ถาม-ตอบ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยใช้คำถามประเภทต่าง ๆ
4. ใช้กลยุทธ์ในการฟังและอ่านที่เหมาะสมกับบริบทเพื่อความเข้าใจ
5. บูรณาการการเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการเรียนรู้ด้วยตนเองในศูนย์การเรียน โดยมีหลักฐานการเรียน บันทึกการเรียนรู้ การประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ฝึกปฏิบัติ การฟัง พูด อ่าน เขียน เรื่องราว เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เหตุการณ์ในอดีต อนาคต การใช้ คำ สำนวน วลีในการสนทนาในชีวิตประจำวันและการทำงาน การบรรยายบุคคล สิ่งของ สถานที่ สุขภาพ การบอกทิศทาง อ่านหนังสือพิมพ์ ข่าว เรื่องทั่วไป ประเภทต่างๆ เข้าใจ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษ และภาษาไทย การใช้ภาษาและท่าทางได้ถูกต้องตามมารยาทสังคมเหมาะสมกับกาลเทศะ ถ่ายโอนข้อมูลจากเรื่องที่อ่าน และฟัง เข้าใจเกี่ยวกับวันสำคัญ และประเพณีของเจ้าของภาษา วางแผนการเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่อยู่ในศูนย์การเรียนรู้ในสถานศึกษา

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการฟัง

1. ความหมายของการฟัง

การฟังเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งในการสื่อสารด้วยเหตุผลที่ว่าการฟังมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากที่สุดจะเห็นว่าในการสนทนาแต่ละครั้งนั้นผู้ฟังจะต้องฟังข่าวสารให้เข้าใจมิฉะนั้นจะก่อให้เกิดผลเสียหลายประการ ดังสำนวนไทยที่ว่า "ฟังไม่ได้ศัพท์จับมากระเดียด"

ชูเกียรติ จารัตน์ (2535, หน้า 11) กล่าวว่าการฟัง หมายถึงกระบวนการรับข่าวสาร (message) ที่มากระทบโสตสัมผัส แล้วสร้างความหมายของข่าวสารที่ได้ยินผู้ฟังจะต้องมีความสามารถที่จะเข้าใจในคำพูดที่ผู้พูดพูดออกมาโดยพิจารณาจุดประสงค์ความสัมพันธ์ของประโยคที่ได้ยินกับข่าวสารของผู้พูด

ยากัง (Yagang, 1993, p. 12) อธิบายการฟัง หมายถึง ความสามารถที่จะบอกและเข้าใจได้ว่าผู้พูดพูดอะไรออกมา คนที่มีความสามารถในการฟังคือคนที่สามารถทำนายได้ว่าผู้พูดกำลังจะพูดอะไรต่อไป กล้าที่จะเดาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ สามารถนำความรู้ที่มีอยู่เดิมไปต่อความรู้ในเนื้อหาที่รับฟังใหม่ได้

สรุปได้ว่า การฟังจะมีประสิทธิภาพดีเมื่อผู้ฟังมีความตั้งใจ สนใจและมีประสบการณ์เดิมมาบ้างแล้ว นอกจากนี้ การฟังเพื่อจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่น ฟังครูอธิบายในชั้นเรียน ผู้ฟังต้องพยายามเข้าใจความหมายของผู้พูดที่ต้องการจะสื่ออย่างตั้งใจ สามารถตีความและวิเคราะห์คำพูดได้

2. ความสำคัญและประโยชน์ของการฟัง

การฟังนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการส่งสารไปถึงผู้รับสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารกันโดยคำพูด ซึ่งมีใช้มาก่อนการสื่อสารด้วยลายลักษณ์อักษรจะเห็นได้ว่าทั้งการสื่อสาร

การพูดและการฟังจึงเป็นกระบวนการสื่อสารที่มนุษย์ใช้มาก่อนการเขียนและการอ่านในปัจจุบันนี้มนุษย์ได้ขยายขอบข่ายการติดต่อสื่อสารออกไปอย่างกว้างขวาง เริ่มตั้งแต่การสื่อสารโดยตรงระหว่างบุคคลจนกระทั่งถึงการสื่อสารผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการติดต่อสื่อสารข้ามทวีปได้ภายในเวลาอันรวดเร็ว

นอกจากการฟังนั้นจะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ แล้วยังเป็นทักษะทางภาษาที่ใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน ซึ่งเราจะใช้ทักษะการฟังมากกว่าทักษะการอ่าน รวมทั้งมากกว่าทักษะการเขียนและทักษะการพูดอีกด้วย จึงจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องมีทักษะในการฟังที่ดี และมีประสิทธิภาพก็จะส่งผลซึ่งความสำเร็จอย่างมหาศาล สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และรู้จักคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ ช่วยส่งเสริมให้มีสมาธิและฝึกนิสัยการฟังที่ดีด้วยซึ่งในสังคมไทยปัจจุบันนี้ ได้มีการพัฒนาด้านการฟังสารทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ฟังวิทยุ โทรทัศน์ และเทปบันทึกเสียง อันเป็นผลิตผลจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงควรฝึกฝนให้มีความชำนาญในการฟัง สามารถจับประเด็น เข้าใจความหมายและขยายจินตนาการให้ได้จึงจะรับสารอิเล็กทรอนิกส์ได้เป็นอย่างดีดังแยกออกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้ซึ่ง กองเทพ เคลือบพนิชกุล (2542, หน้า 22-24) กล่าวไว้ว่า

1. การฟังนั้นเป็นทักษะที่เราใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวันในการติดต่อสื่อสารกันนั้น ในชีวิตประจำวัน เราใช้ทักษะอื่นด้วย แต่เราใช้ทักษะการฟังมากกว่าทุกทักษะและการฟังเป็นทักษะแรกของภาษาที่ใช้เป็นเครื่องมือรับรู้ เรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจ และเป็นพื้นฐานของทักษะอื่น ๆ ทางภาษา

2. การฟังเป็นการสะสมและเพิ่มพูนความรู้ ในการศึกษาหาความรู้และประสบการณ์ การฟังเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ผู้ฟังสามารถจะได้รับความรู้ความเข้าใจและแนวความคิดจากผู้อื่น อันเป็นการสะสมและเพิ่มพูนความรู้ความรอบรู้และเสริมประสบการณ์ได้อย่างกว้างขวางและสามารถนำเอาสิ่งที่ได้ฟังไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

3. ความสามารถในการฟังช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ ได้แก่ การพูด การอ่าน และการเขียน คือ ถ้าฟังมาผิดก็จะเป็นผลให้พูดผิดหรือพูดไม่ชัด รวมทั้งเขียนผิดไปด้วย การที่ให้ผู้เรียนฟังถ้อยคำมาอย่างถูกต้องก็จะเป็นการฝึกทักษะให้ผู้ฟังเคยชินและสามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง หรือเขียนได้ถูกต้อง

4. การฟังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้มาก่อนจะมีการอ่านและการเขียน ในการศึกษาหาความรู้ การฟังเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ผู้ฟังสามารถจะได้รับความรู้ความเข้าใจและแนวความคิดจากผู้อื่นเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ส่วนการอ่านเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากการอ่านตำราต่าง ๆ

5. การฟังเป็นการช่วยให้การสื่อสารด้วยวาจาได้ผลสมบูรณ์ การฟังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการพูด เมื่อพูดแล้วไม่มีผู้ฟัง การพูดนั้นก็ไม่สมบูรณ์ การฟังและการพูดเป็น

กระบวนการสื่อสารที่ควบคู่กัน การพูดที่ไม่มีการฟังไม่ถือว่าเป็นการพูดปฏิกิริยาของผู้ฟังจะเป็นส่วนช่วยให้ผู้พูดไปสู่จุดมุ่งหมายได้อย่างสมบูรณ์

จึงสรุปได้ว่า การฟังเป็นพื้นฐานของทักษะการพูด อ่าน เขียน การฟังจะมีอยู่ตลอดเวลาที่มนุษย์ยังดื่นอยู่ การฟังมีความสัมพันธ์กับการพูดเพราะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เมื่อมีการพูดที่ไหนจะต้องมีผู้ฟังรับรู้อยู่ด้วยจึงจะทำให้การพูดมีความสมบูรณ์ การฟังจึงเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้การฟังยังมีประโยชน์ดังนี้ (กองเทพ เคลือบพนิชกุล, 2542, หน้า 24-26)

1. ให้ประโยชน์แก่สังคมมนุษย์ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน

2. ทำให้ผู้ฟังนั้นได้รับทราบความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นของผู้อื่นทำให้เป็นผู้มีจิตใจกว้างขวางและเปิดใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3. ทำให้ตัวผู้ฟังนั้นรู้จักการคิดใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ เป็นคนมีเหตุผล ไม่หลงเชื่อ ผู้พูดโดยง่าย

4. การฟังดนตรี ฟังเพลง ฟังบทร้อยกรองที่มีความไพเราะ ทำให้ผู้ฟังได้รับความเพลิดเพลินและสร้างจินตนาการให้เกิดขึ้น

5. การฟังในบางครั้งผู้ฟังก็จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ต่อสังคม

6. การฟังจะทำให้ผู้ฟังนั้นได้รับความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นการเรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ เป็นคนทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์

7. ผู้ที่มีความสามารถในการรับฟังย่อมจะช่วยส่งเสริมความคิด การพูดให้เกิดความมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะการฟังเป็นส่วนสำคัญของการคิดและการพูด

จะเห็นได้ว่าประโยชน์ของการฟังมีมากมายคือทั้งให้ประโยชน์ต่อสังคมและต่อตนเอง แต่ก็ต้องขึ้นอยู่ที่ตัวเราด้วยว่าเราจะใช้ประโยชน์จากการฟังมากน้อยเพียงใด

3. ความมุ่งหมายในการฟัง

จุดมุ่งหมายของการฟัง จำแนกได้เป็น 5 ประการ

3.1 การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังเรื่องราวนั้นโดยตลอดด้วยความสนใจ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตลอดทั้งเรื่อง จนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังนั้นได้ เมื่อฟังเรื่องราวจบแล้วผู้ฟังจะต้องตั้งคำถามทบทวนถามตนเองว่าเรื่องที่ฟังนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เกิดขึ้นที่ไหน เกิดขึ้นเมื่อไร คำตอบอาจจะได้ไม่ครบ ทั้งนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับรายละเอียดของเรื่องที่ฟังนั้น ๆ

3.2 การฟังเพื่อจับใจความโดยละเอียด ผู้ฟังจะต้องจับใจความของเรื่องที่ฟังนั้นได้ทั้งใจความสำคัญ พร้อมกับรายละเอียดที่สำคัญ ๆ ในแต่ละตอนของเรื่องที่ฟังให้ได้ ผู้ฟังจะต้องฟังเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ขณะที่ผู้ฟังต้องมีสมาธิในการฟัง และควรจดบันทึกย่อเพื่อช่วยจำ

การปฏิบัติงานในการฟังก็ใช้วิธีการเดียวกับการฟังเพื่อจับใจความสำคัญแต่จะต้องให้ได้รายละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้น การตั้งคำถามทบทวนเรื่องที่ฟังนอกจากถามว่าเรื่องอะไร ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ แล้วควรจะถามเพิ่มอีกว่า ทำไม และอย่างไร เพื่อให้ได้คำตอบในรายละเอียดเพิ่มเติมขึ้นมามากกว่าการเก็บใจความสำคัญ

3.3 การฟังเพื่อหาเหตุผลมาโต้แย้งหรือคล้อยตาม เป็นการฟังที่ผู้ฟังต้องให้ความสนใจเอาใจใส่เรื่องที่ฟังมากยิ่งขึ้นและต้องใช้วิจารณญาณพิจารณาว่าเรื่องราวที่ฟังนั้นมีข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใด น่าเชื่อถือได้หรือไม่ ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้พูดเอง ผู้ฟังจะต้องรู้จักพิจารณาว่าเป็นความคิดเห็นที่ชอบด้วยเหตุผลหรือไม่ ผู้พูดมีเจตนาอะไรแอบแฝงอยู่ การฟังตามความมุ่งหมายข้อนี้เป็นการฝึกผู้ฟังให้เป็นผู้มีเหตุผล และเพื่อค้นหาเหตุผลมาโต้แย้งหรือคล้อยตาม แต่ผู้ฟังจะต้องพิจาณาเรื่องราวที่ฟังด้วยใจเป็นธรรมไม่มีอคติเกิดขึ้นต่อตัวผู้พูด

3.4 การฟังเพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง และผู้ฟังเรื่องราวที่เร้าใจ ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการฟังเพื่อให้เข้าใจถึงความงดงามทางภาษาเกิดความไพเราะซาบซึ้งในรสของภาษา นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพักผ่อนหย่อนใจ การฟังตามจุดหมายข้อนี้ผู้ฟังอาจแสวงหาได้จากการฟังเพลงที่ตนชื่นชอบฟังจากบทร้อยกรองที่มีความไพเราะเพราะพริ้งจากวรรณคดี หรือวรรณกรรม เช่น การฟังวิทยุในรายการอ่านหนังสือให้คุณยายฟัง ฟังลำนำเพลง ฟังการแสดงลำตัด การแสดงอีแซวทั้งนี้ผู้ฟังต้องมีความสามารถในการตีความและเข้าใจความหมาย ทั้งโดยอรรถและโดยนัย และรู้เรื่องฉันทลักษณ์ที่จะแสดงถึงความงามความไพเราะของบทกวีแต่ละชนิดได้อย่างดี ทั้งนี้รวมทั้งการฟังดนตรีต่าง ๆ ด้วย

3.5 การฟังเพื่อให้เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการฟังที่ผู้ฟังฟังเรื่องราวใดแล้วเกิดความคิดคำนึง อันเป็นความคิดที่ผู้ฟังมองเห็นทำให้เกิดภาพลักษณ์ขึ้นในใจและเป็นความคิดที่แปลกใหม่ที่ผู้ฟังอื่น ๆ ไม่ได้คิดคำนึงถึงอันเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีและเป็นการเสริมสติปัญญาแก่ผู้ฟังหรือภายหลังฟังเรื่องจบแล้ว ซึ่งอาจจะออกมาในรูปของการสร้างสรรค์คำพูด สำนวนโวหารใหม่ ๆ การวาดภาพ การสร้างงานศิลปะ งานประพันธ์ งานประดิษฐ์ การแสดงออกอื่น ๆ ในทางที่ดีมีคุณค่า เป็นต้น

จุดมุ่งหมายในการฟังทั้ง 5 ประการ นี้ อาจจะเกิดขึ้นเพียงลำพังประการใดประการหนึ่ง หรือเกิดขึ้นพร้อมกันในจุดมุ่งหมาย 2 หรือ 3 ประการพร้อม ๆ กัน

4. ประเภทของการฟัง

วรรณี โสมประยูร (2539, หน้า 87) สรุปประเภทของการฟังไว้ดังนี้

4.1 การฟังเพื่อจำแนกเสียง เป็นการฟังเพื่อแยกเสียงต่าง ๆ ให้ทราบว่าเป็นเสียงของคนสัตว์หรือสิ่งของประเภทใด

4.2 การฟังเรื่องง่าย ๆ ทั่วไปในชีวิตประจำวันนั้น เป็นการฟังเพื่อความรู้ ความเข้าใจที่ใช้สำหรับการดำรงชีวิตประจำวัน และการฟังประเภทนี้เป็นพื้นฐานของการฟังประเภทอื่น ๆ เช่น การฟังคำสนทนา การฟังเสียงตามธรรมชาติ

4.3 การฟังเพื่อสาระสำคัญ ซึ่งเป็นการฟังที่ผู้ฟังต้องตั้งใจฟังเพื่อที่จะให้เข้าใจและจับใจความสำคัญจากสิ่งที่ฟังได้ เช่น การฟังบทเรียน การฟังเทศน์ การฟังปาฐกถา

4.4 ในการฟังเพื่อทำการพักผ่อนนั้น เป็นการฟังที่ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเกิดความรู้สึกนิยมชมชอบและคล้อยตาม เช่น การฟังเพลง การฟังกลอน การฟังละคร การฟังนิทาน

4.5 การฟังเพื่อเกิดความคิดและสรุปเป็นการฟังที่ผู้ฟังนำสิ่งที่ได้ฟังนั้นมาเทียบเคียงกับความรู้และประสบการณ์เดิมของตน แล้วจึงสรุปเป็นความคิดของตน

4.6 การฟังเพื่อเกิดให้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการฟังที่ผู้ฟัง เมื่อได้ฟังแล้วก็นำสิ่งที่รู้นั้นมาผสมกับความรู้เดิม ทำให้ได้ความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้น เช่น การฟังเพลงหรือกลอนก็คิดแต่งเพลงหรือกลอนในขณะที่ฟังด้วย

4.7 การฟังเพื่อปฏิบัติตามนั้น เป็นการฟังที่ผู้ฟังตั้งใจฟัง ฟังแล้วจดจำตามลำดับขั้นตอนและเหตุการณ์อย่างละเอียด เพื่อปฏิบัติตามภายหลัง การฟังประเภทนี้ต้องท่องจำหรือจดไว้ เพื่อการปฏิบัติจะได้ไม่ผิดพลาด

4.8 การฟังอย่างพินิจพิเคราะห์ หรือการฟังอย่างมีวิจารณญาณ เป็นลักษณะการฟังที่ผู้ฟังเข้าใจและสามารถแยกแยะสิ่งที่ได้ฟังว่าอะไรเป็นความคิดเห็นของผู้พูดอะไรเป็นข้อเท็จจริง หรือพิจารณาได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ถูกและอะไรน่าเชื่อถือ เช่น ฟังการโฆษณา ฟังการหาเสียงต่าง ๆ

สรุปในการฟังแต่ละครั้งอาจจะเป็นการฟังประเภทเดียวหรืออาจจะประสมประสานกันมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไปก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ฟัง วัตถุประสงค์ในการฟัง และผลที่ได้จากการฟังประกอบกัน

5. องค์ประกอบและขั้นตอนของการฟัง

การฟังมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังที่ ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542, หน้า 2-4) ได้อธิบายไว้ในหนังสือการใช้ภาษาไทย ดังแผนภูมิต่อไปนี้

ภาพ 2 องค์ประกอบของการฟัง

ที่มา : (ทัศนีย์ ศุภเมธี, 2542, หน้า 2)

การฟังจึงประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ

1. การได้ยิน คือ ผู้ฟังจะต้องให้เสียงส่งผ่านหูชั้นนอกเข้ามาสู่หูชั้นกลาง แต่ไม่ทะลุเข้ามาถึงหูชั้นใน

2. การรับฟัง เมื่อเสียงผ่านเข้ามาถึงหูชั้นกลาง ก็จะเกิดการรับฟัง ความสนใจของผู้ฟังก็จะติดตามมาด้วยทันที

3. การทำความเข้าใจเมื่อผู้ฟังรับฟังแล้วรับรู้จากเสียงก็จะส่งคลื่นเสียงผ่านต่อไปยังประสาทรับเสียงที่อยู่ในหูชั้นในก็จะแปลงเป็นกระแสเสียงส่งผ่านประสาทหูไปยังสมองเพื่อทำความรู้สึกเข้าใจ และบันทึกความจำไว้จากเสียงที่ผ่านเข้ามานั้น

4. การคิด เมื่อเสียงผ่านการรับรู้ และส่งกระแสเสียงมายังประสาทหูไปยังสมองเพื่อทำความเข้าใจซึ่งผู้ฟังจะแปลความหมายได้จากประสบการณ์ของผู้ฟังเอง ซึ่งจะต้องใช้ความคิดพิจารณาประกอบด้วยเสมอ

5. การนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์เมื่อสมองแปลความหมายของเรื่องที่ได้รับฟังได้แล้วก็จะเลือกจดจำ และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

นอกจากนี้ลำดับขั้นในการฟังถือเป็นสิ่งที่ควรทำความเข้าใจเพื่อให้การฟังนั้นเกิดประสิทธิภาพ คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทยคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2542, หน้า 27-29) ได้มีลำดับขั้นตอนในการฟังดังนี้

1. การได้ยิน (hearing) ขั้นแรกของการฟังนั้น ผู้ฟังจะต้องมีโสตประสาทที่สามารถจะได้ยินเสียงที่ผู้พูดพูด การได้ยินเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการฟังเท่านั้น เช่น เมื่อนักศึกษากำลังเรียน นักศึกษาได้ยินเสียงอาจารย์ผู้สอนเริ่มบรรยายเนื้อหาสาระแต่นักศึกษาไม่ได้สนใจเพราะมัวคุยกับเพื่อนอยู่แสดงว่านักศึกษาได้ยินเสียงอาจารย์พูดเท่านั้นแต่ไม่ได้ฟังอาจารย์สอน

2. การรับรู้ (perception) เป็นขั้นตอนต่อจากการได้ยิน คือเมื่อโสตประสาททำงานแล้วก็จะส่งสารที่ได้ยินนั้นไปสู่สมอง สมองจะรับรู้ว่าสิ่งที่ได้ยินนั้นคืออะไร ก่อให้เกิดความรู้สึกอย่างไรบุคคลที่มีวุฒิภาวะความรู้และประสบการณ์ที่ต่างกันย่อมมีการรับรู้ที่แตกต่างกันด้วย เช่น ถ้าเราพูดว่า "ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีทำให้ค่านิยมของคนไทยเปลี่ยนแปรไปจากที่เคยมีกันมาในอดีต" ถ้าหากเราไปพูดกับเด็กวัย 4-5 ขวบ เด็กนั้นก็จะไม่สามารถรับรู้ข้อความและคำบางคำได้ เช่น เทคโนโลยี ค่านิยม เป็นต้น แต่ถ้าหากเราพูดกับนักศึกษา นักศึกษาเป็นบุคคลที่มีวุฒิภาวะ ความรู้ และประสบการณ์มากกว่าเด็กในวัย 4-5 ขวบมาก จึงย่อมจะรับรู้ข้อความที่เราพูดได้

3. ความจำได้ (recognition) เมื่อผู้ฟังได้ยินและรับรู้ในสารนั้นแล้ว ขั้นต่อมาก็คือการจดจำสิ่งที่ได้ยินนั้นได้โดยนำประสบการณ์เดิมมาเปรียบเทียบ หรือประสบการณ์ใหม่อาจทำให้นึกถึงประสบการณ์เดิมก็ได้ เช่น นักเรียนฟังครูสอนวิชาหลักภาษาไทยเรื่องคำ เมื่อนักเรียนได้ยินและรับรู้ว่าครูพูดถึงเรื่องคำนักเรียนก็สามารถนำความรู้เดิมในเรื่องพยางค์

มาเปรียบเทียบกับความรู้ใหม่ในเรื่องคำได้ หรือความรู้ใหม่เรื่องคำทำให้นึกถึงเรื่องที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้

4. ความเข้าใจ (comprehension) เมื่อเรารับสารและจำสารนั้นได้แล้ว ขั้นตอนที่สำคัญต่อมาก็คือผู้ฟังต้องเข้าใจในเนื้อหาสาระของสารนั้นให้ตรงกับผู้ส่งสารมากที่สุด ความเข้าใจจะเกิดได้เมื่อผู้ฟังหัดคิดและตีความสิ่งที่ได้ยิน โดยอาศัยความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และการสังเกต เป็นสิ่งที่ช่วยในการตีความ

5. การเลือกสรร (selection) เป็นขั้นตอนที่ผู้รับสารจะต้องวิเคราะห์ พินิจพิจารณาสารที่ได้ฟังอย่างมีเหตุผลคือในขณะที่ฟัง ผู้ฟังจะต้องรู้จัดติดตามสารที่ได้ฟังและพิจารณาเลือกสรรว่าข้อความที่ได้ฟังนั้น ส่วนใดเป็นใจความสำคัญ เป็นความคิดหลัก ส่วนใดเป็นความคิดสนับสนุนหรือรายละเอียดปลีกย่อยหรือพิจารณาสิ่งที่ผู้พูดพูดว่าสิ่งใดเป็นข้อเท็จจริง และสิ่งใดเป็นความคิดเห็นของผู้พูด

6. การปฏิเสธข้อมูลที่คลาดเคลื่อน (rejection) ขั้นตอนนี้เกือบจะเป็นขั้นตอนเดียวกันกับขั้นตอนการเลือกสรร เพราะในขณะที่ฟังนั้น ผู้ฟังได้พิจารณาเลือกสรรเนื้อหาสาระที่สำคัญและมีคุณค่าไว้แล้วผู้ฟังยังต้องรู้จักตัดสิ่งที่ไร้สาระหรือไม่มีความสำคัญได้ด้วย เพราะสมองของคนเราไม่สามารถจดจำทุกสิ่งทุกอย่างที่ฟังได้ ฉะนั้นจึงจำเป็นที่ผู้ฟังจะต้องรู้จักเลือกสรรและปฏิเสธข้อมูลบางอย่างที่ไม่สำคัญเพื่อให้สมองได้จดจำเฉพาะสิ่งที่สำคัญไว้เท่านั้น

7. การประเมินผล (evaluation) คือ การตัดสินคุณค่าของสิ่งที่ได้ฟัง เมื่อผู้รับสารเข้าใจสารนั้น และรู้จักคัดเลือกสารบางอย่าง รวมทั้งรู้จัดตัดข้อมูลบางอย่างที่คลาดเคลื่อน ผู้ฟังจะต้องประเมินผลสิ่งที่ได้ฟังด้วยว่ามีคุณค่าเพียงใด มาตรฐานการประเมินผลสิ่งที่ได้ฟังนี้ขึ้นอยู่กับความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของผู้ฟังเป็นสำคัญ ผู้ฟังที่มีความรู้ ความคิด และประสบการณ์ที่ต่างกันมักจะประเมินผลแตกต่างกัน

8. การรวบรวม (organization) ผู้ฟังที่ดีต้องรู้จักรวบรวมความคิดและข้อมูลต่าง ๆ ในขณะที่ฟัง แล้วจัดระเบียบความคิดและเนื้อหาที่ได้ฟังไว้อย่างเป็นระบบ การจัดความคิดและข้อมูลเป็นระบบจะช่วยให้เราจดจำสิ่งที่ได้ฟังนั้นง่ายขึ้น

9. การเก็บรักษาจดจำไว้ (retention) เป็นขั้นตอนที่ผู้ฟังได้คัดเลือกประเมินค่า และรวบรวมข้อมูลไว้แล้ว ผู้ฟังจะต้องรู้จักเก็บจดจำเนื้อหาสาระที่ได้เลือกสรรและประเมินค่าแล้วว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าไว้ เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการฟัง พูด อ่าน และเขียนครั้งต่อ ๆ ไป ดังนั้นการมีสมาธิในการฟังจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมาก เพราะการที่จะเก็บรักษาจดจำเนื้อหาสาระได้มากเพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความตั้งใจในการฟังนั่นเอง

10. การระลึกได้ (recall) ในการฟังนั้นเมื่อได้จดจำเนื้อหาสาระที่สำคัญไว้แล้วผู้ฟังต้องสามารถระลึกถึงข้อมูลที่จดจำไว้ได้ทันทีที่ต้องการจะใช้ข้อมูลนั้น ๆ เช่น เมื่อเราฟังเนื้อหาสาระเรื่องใดก็ต้องจับใจความสำคัญของเรื่องนั้นแล้วจดจำไว้ เมื่อฟังจบแล้วไม่เข้าใจเนื้อหาสาระ

ตอนใดก็สามารถที่จะระลึกถึงข้อความหรือประเด็นที่ไม่เข้าใจมาถามผู้พูดเพื่อให้ผู้พูดตอบข้อสงสัยหรืออธิบายเพิ่มเติม หรือเมื่อฟังแล้วก็สามารถระลึกเนื้อหาที่ได้ฟังได้สามารถสรุปความหรือตอบคำถามข้อความในเรื่องที่ฟังได้

11. การอนุมาน (inference) เป็นขั้นปฏิบัติที่สืบเนื่องกันมา กล่าวคือเมื่อเก็บจดจำเนื้อหาสาระและระลึกถึงเนื้อหาเหล่านั้นได้ ก็ถึงขั้นที่เราสามารถจะนำเนื้อหานั้น ๆ มาใช้เป็นข้ออ้างได้ เช่น ในขั้นระลึกได้นั้นเราเพียงระลึกถึงข้อความหรือประเด็นที่ไม่เข้าใจได้ แต่ในขั้นอ้างอิงนี้เราสามารถ "หยิบยก" ข้อความหรือประเด็นเหล่านั้นมาอ้างอิงได้

12. การสรุปสาระ (summarization) ขั้นสุดท้ายของการฟังผู้ฟังต้องสามารถสรุปความคิดรวบยอดและรายละเอียดที่สำคัญได้อย่างครบถ้วน

ขั้นตอนการฟังในแต่ละขั้นนั้นเป็นพฤติกรรมที่ผู้ฟังต้องทำอย่างรวดเร็วซึ่งนั่นหมายถึงต้องมีการฝึกทักษะในการฟังเสมอ ๆ ผู้ฟังที่สามารถปฏิบัติได้ทั้ง12 ขั้นตอนนี้ จึงเรียกได้ว่าเป็นผู้ฟังที่มีประสิทธิภาพ

6. หลักในการฟัง

เจือจันทร์ ไหวพริบ (2542, หน้า 79) ได้กล่าวถึงหลักในการฟังไว้ดังนี้

6.1 ผู้ฟังควรเตรียมตัวล่วงหน้า ในการฟังบางเรื่องผู้ฟังควรทราบรายละเอียดบางประการก่อนการฟัง โดยการอ่านเอกสารประกอบศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้พูดและแนวเนื้อหาที่จะฟัง สิ่งเหล่านี้ จะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้เร็วขึ้น หรือทำให้เรื่องน่าสนใจขึ้น

6.2 ควรจดบันทึกประเด็นสำคัญ เนื้อหาที่น่าสนใจตลอดจนสำนวนโวหารที่ดีเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ โดยเฉพาะการฟังเชิงวิชาการ ฟังการบรรยาย ปาฐกถา เป็นต้น

6.3 ควรทำใจเป็นกลางต่อผู้พูดและต่อเรื่องที่ฟังรับฟังข้อคิดเห็นต่าง ๆ แม้ว่าความคิดเห็นอาจจะไม่ตรงกับผู้ฟัง ฟังด้วยความสนใจ ไม่ว่าเรื่องที่ฟังจะยากหรือสลับซับซ้อนเพียงใด

6.4 รู้จักสังเกตน้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง อากัปกิริยาของผู้พูดในขณะที่ฟังพยายามทำความเข้าใจความหมายของคำพูด กับความหมายของกิริยาท่าทางให้ตรงกัน จะทำให้รับสารจากผู้พูดได้ครบถ้วน

6.5 ควรตั้งใจฟัง ไม่นึกถึงเรื่องอื่น คิดตามเนื้อหาและจุดประสงค์ของผู้พูด ไม่คิดล่วงหน้า

6.6 มีความสามารถในการจับใจความสำคัญอีกทั้งแยกแยะประเด็นสำคัญและส่วนประกอบตลอดจนวิจารณ์และประเมินผลในการฟังได้

6.7 พิจารณาเรื่องราวที่รับฟัง นำความรู้ ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นที่น่าเชื่อถือไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์

6.8 สนใจใฝ่รู้ในเรื่องราวต่าง ๆ และจะช่วยให้สามารถติดตามเรื่องและเข้าใจเรื่องได้กว้างขวาง และรวดเร็ว สามารถรับฟังเรื่องได้ทุกแนว

สรุป การฝึกวิเคราะห์ ผู้ฟังและผู้อ่านควรติดตามเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นประจำ หากมีโอกาสควรแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นจะทำให้ทราบความคิดของผู้อื่น ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ

7. การพัฒนาสมรรถภาพในการฟัง

สมรรถภาพในการฟังเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนและพัฒนาได้แต่การฝึกฝนนั้นต้องกระทำอย่างสม่ำเสมอและด้วยความตั้งใจจริงของผู้ฝึกการพัฒนาจึงจะเกิดผล ธิดา โมสิกรัตน์ (2539, หน้า 198 – 200) ได้เสนอขั้นตอนของการพัฒนาสมรรถภาพการฟัง สรุปได้ดังนี้

7.1 การพัฒนาบุคลิกภาพ บุคลิกภาพที่ควรสร้างเสริมให้แก่ตนเอง เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถภาพในการฟัง ได้แก่

7.1.1 สังสรรค์เป็นเนืองนิจ หมายถึง มีความสนใจที่จะติดต่อสมาคมกับบุคคลอื่นอย่างสม่ำเสมอ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้ทุกเพศ วัยและกลุ่ม การสังสรรค์จะทำให้รับรู้เรื่องราว ข้อคิดความเห็นต่าง ๆ จากบุคคลอื่นได้อย่างกว้างขวาง เหล่านี้เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้มีโลกทัศน์กว้างไกลและรอบรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

7.1.2 เป็นนักประชาธิปไตย หมายถึง พัฒนาตนเองให้เป็นคนใจกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นคนอื่น ๆ ด้วยจิตใจที่เป็นกลางยินดีรับฟังความคิดเห็นโดยปราศจากอคติ แม้ว่าผู้นั้นจะมีทรรศนะที่ขัดแย้งหรือเป็นฝ่ายตรงข้าม

7.1.3 มองโลกในแง่ดี มีเจตคติที่ดีต่อบุคคลและสิ่งต่าง ๆ เข้าใจว่า แต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน แต่ละคนย่อมมีข้อดีและข้อบกพร่องในตัวเอง ก็จะรับสารด้วยจิตใจที่เป็นกลาง ไม่มีอคติใด ๆ ทำให้การรับสารมีคุณภาพยิ่งขึ้น

7.1.4 ควบคุมตนเองทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และความคิดให้เหมาะสมและสัมพันธ์กับผู้ส่งสารนอกจากนี้จะควบคุมตนเองให้สามารถฟังเรื่องได้ทุกประเภทแม้จะนำเสนอด้วยวิธีที่น่าสนใจชวนให้ฟังหรือไม่ก็ตาม

7.2 การพัฒนาวิธีฟัง การพัฒนาวิธีการฟังอย่างต่อเนื่องและหลากหลายก็เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาสมรรถภาพการฟัง แนวทางการพัฒนาวิธีการฟังมีดังนี้

7.2.1 ความรู้สึกในการรับสาร หมายถึง ฝึกฝนความสามารถในการรับสาร ให้มีปฏิกิริยาต่อสารทั้งวัจนสารและอวัจนสารได้อย่างรวดเร็วและสามารถตีความของสารได้อย่างถูกต้องการฝึกฝนให้เป็นผู้มีความ รู้สึกในการรับสาร อาจทำได้หลายวิธีดังนี้

1) ฟังวัจนสารทุกถ้อยคำจนจบเรื่องพยายามจับใจความสำคัญของเรื่องให้ระลึกอยู่เสมอว่าเป็นเรื่องที่ยังไม่เคยฟังมาก่อนและไม่ควรด่วนสรุปว่าเป็นเรื่องไม่มีคุณค่าสาระ เพราะจะทำให้ไม่มีสมาธิในการฟัง

2) พิจารณาไตร่ตรองจุดมุ่งหมายของผู้พูดและเนื้อหาที่พูดว่าสอดคล้องกันหรือไม่เพียงใด ข้ออ้างและเหตุผลต่าง ๆ ที่ยกมาสนับสนุนคำพูด เชื่อถือได้หรือไม่ อย่างไร เป็นต้น การไตร่ครวญไตร่ตรองขณะฟังจะทำให้ไม่เกิดช่องว่างของอัตราความเร็วระหว่างความคิดกับการฟัง

3) จับตาดูผู้พูดตลอดเวลา สังเกตการใช้ถ้อยคำ ลักษณะกระเสียง การเคลื่อนไหวอวัยวะร่างกาย อากัปกิริยา สีหน้าแววตาที่ผู้พูดแสดงออกพินิจพิเคราะห์ว่าอวัจนสารอันจะสะท้อนให้เห็นว่า ผู้พูดกำลังคิดอะไร มีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร มีความหมายแฝงหรือมีความหมายที่จงใจสื่อผ่านกระแสเสียงและอากัปกิริยาท่าทางต่าง ๆ อย่างไร

7.2.2 การฝึกฟังแบบต่าง ๆ เลือกใช้วิธีการฟังให้เหมาะสมกับสารรู้จักบันทึกสาระสำคัญ เรื่องราว แง่คิด ข้อสังเกต เป็นต้น

7.2.3 การนำสารที่ฟังนั้นไปใช้ประโยชน์

7.3 การพัฒนานิสัยการฟังและการสร้างนิสัยในการฟังนั้นเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาสมรรถภาพการฟัง เพราะนิสัยการฟังจะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมการฟังที่ยั่งยืนการพัฒนานิสัยการฟังมีหลายวิธีการดังนี้

7.3.1 สร้างนิสัยสนใจใฝ่หาความรู้อยู่เสมอไม่ควรเลือกฟังเฉพาะเรื่องที่ตนชอบหรือสิ่งที่มีประโยชน์เท่านั้น

7.3.2 สร้างความรู้สึกที่จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นและควรสร้างความรู้สึกที่กระปรี้กระเปร่า ปลอดโปร่งและสบายใจในขณะที่ฟัง ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจเรื่องที่ฟังได้ดี

7.3.3 สร้างความรู้สึกจริงใจต่อผู้ส่งสารและมีจิตใจที่เป็นกลางไม่อคติต่อผู้พูดมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสารมากกว่าต่อตัวผู้พูด

7.3.4 สร้างไหวพริบและสร้างปฏิภาณในการที่จะตอบสนองสารซึ่งไม่ทำให้ผู้ส่งสารรู้สึกอึดอัดใจหรือรำคาญที่ไม่ได้รับการตอบสนองจากผู้ฟังและเพื่อจะได้ตอบสนองสารได้ดี จึงควรฝึกฝนตนเองในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) ยิ่งอ่านมากก็จะทำให้มีความรอบรู้ มีประสบการณ์ในเรื่องต่าง ๆ จากการอ่าน

2) ศึกษาและใช้ภาษาอย่างเหมาะสมชัดเจนและถูกต้องรวมทั้ง คำศัพท์ ความหมาย สำนวนคำพังเพยและรูปแบบประโยคต่าง ๆ

3) พูดเป็น หมายถึง รู้วิธีการพูดและมีความสามารถในการพูด ซึ่งจะทำให้มีบทบาทเป็นผู้ส่งสารได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ โอกาสและบุคคล

สรุป การพัฒนาสมรรถภาพในการฟังตามขั้นตอนดังกล่าวจะช่วยให้การรับสารโดยผ่านกระบวนของการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้รับสารสามารถพัฒนากระบวนการรับสารจากการฟังได้อย่างมีประสิทธิผล

8. การประเมินผลการฟัง

ฮับบาร์ด (Hubbard, 1983, pp. 263-265) จำแนกการทดสอบการฟังภาษาอังกฤษออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่

8.1 ในการทดสอบการฟังที่แท้จริง (pure listening test) เป็นการทดสอบการฟังและการจำแนกเสียงของคำที่ได้ยิน เช่น

8.1.1 การทดสอบจำแนกเสียงโดยใช้การเทียบเสียง

8.1.2 การทดสอบจำแนกเสียงโดยวัดการฟังเสียงเน้นหนัก (stress) ในคำและประโยค

8.1.3 การทดสอบการฟังระดับเสียงสูงต่ำในประโยค

8.2 การทดสอบความเข้าใจในการฟัง (listening comprehension test) เป็นการทดสอบความเข้าใจในสิ่งที่ฟัง เช่น ฟังเสียงแล้วตอบคำถาม เป็นต้น

เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์ (2531, หน้า 116-122) ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับการฟัง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดเขียนตามคำบอก โดยแยกออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนในการเตรียม ประกอบด้วย

1.1 เลือกข้อความและลำดับขั้นตอนในการเตรียมทำแบบทดสอบ กำหนดจุดมุ่งหมายของการทดสอบ

1.2 เลือกชนิดของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการทดสอบ

1.3 กำหนดเนื้อหาต่าง ๆ ที่จะออกข้อสอบ

1.4 กำหนดเวลาที่ใช้ในการทดสอบ การตรวจให้คะแนน และการกำหนดวิธีแปลความหมายของคะแนนที่ได้จากการทดสอบ

2. ขั้นตอนในการดำเนินการสอบการเขียนตามคำบอกแบบมาตรฐาน

2.1 ผู้สอนควรที่จะอ่านข้อความทั้งหมดด้วยความเร็วปกติ ผู้สอบตั้งใจฟังและพยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในข้อความนั้นให้มากที่สุด

2.2 ผู้สอน อ่านข้อความครั้งที่ 2 ซึ่งการอ่านครั้งนี้ผู้สอนจะอ่านวลี หรือประโยคซ้ำ ๆ และมีการหยุดพักเป็นช่วง ๆ จะมีการแบ่งวรรคตอน ผู้สอนก็จะอ่านออกเสียงด้วย ในขั้นนี้ผู้สอบจะฟังแล้ว เขียนประโยคหรือวลีที่ได้ยิน

2.3 ผู้สอนอ่านข้อความทั้งหมดด้วยความเร็วปกติอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้ผู้สอบได้ตรวจทานสิ่งที่เขียนไว้ และเติมส่วนที่ขาดตกบกพร่องให้สมบูรณ์

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538, หน้า 130-135) อธิบายว่า การทดสอบการฟังสามารถวัดได้ทั้งที่เป็นหน่วยความหมายย่อย และความเข้าใจสารโดยรวม ที่อาศัยโครงสร้างความรู้ของ

ผู้เรียนการทดสอบการฟัง อาจวัดโดยบทฟัง และมีตัวเลือกคำตอบแล้วให้ผู้ฟังเลือกคำตอบหรืออาจเป็นการฟัง แล้วเขียนคำตอบ หรือพูดตอบ เป็นคำ วลี และข้อความ

นอกจากนี้ อัจฉรา วงศ์โสธร เสนอว่า เกณฑ์การประเมินทักษะฟังควรเป็นไปตามรูปแบบการฟัง เช่นถ้าเป็นการฟังแบบตัวต่อตัวในการสนทนา ควรใช้เกณฑ์ที่กำหนดความสามารถในการจับใจความ การตีความ การสังเกตเกี่ยวกับกิริยาอาการ สีหน้าท่าทางของผู้พูด วัตถุประสงค์ของการพูด บริบทของการพูด สัมพันธภาพระหว่างผู้พูดและผู้ฟังสถานภาพของผู้พูด ลีลาภาษาที่ใช้ ถ้าเป็นการฟังที่ไม่ใช่แบบตัวต่อตัว เช่น การฟังวิทยุ โทรทัศน์ การบรรยาย ฯลฯ ก็ควรเพิ่มเกณฑ์การกำหนดความสามารถในการระบุประเภทของเนื้อความของการพูดว่าเป็นโวหารใด มีหน้าที่ภาษาและความสัมพันธ์ของเนื้อความทางด้านภาษาและความสัมพันธ์ของเนื้อความทางด้านประสบการณ์ของผู้พูดและผู้ฟังอย่างไร นอกจากนี้เกณฑ์การประเมินอาจเป็นไปตามเนื้อหาว่าเป็นภาษาทั่วไป หรือภาษาอังกฤษเฉพาะกิจเช่นการฟังการบรรยายทางสาขาวิชาการ หรือการฟังด้านวิชาชีพ

9. สาเหตุที่ทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟัง

การฟังกับการพูดเป็นองค์ประกอบที่ควบคู่กัน การที่ผู้พูด พูดเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้ฟังได้ติดตามเรื่องได้โดยตลอดนั้น จะต้องอาศัยสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับพูดและเนื้อหาสาระที่นำมาพูดน่าสนใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีส่วนทำให้เกิดปัญหาหรืออุปสรรคในการฟังได้ไม่มากก็น้อย ดังรายละเอียดของสาเหตุที่ทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟังมีอยู่ 4 ด้านด้วยกัน คือ

9.1 ด้านตัวผู้พูดเป็นต้นเหตุ ทำให้เกิดข้อบกพร่องขึ้นมาเอง ดังนี้

9.1.1 ผู้พูดพูดไม่ชัดเจน พูดเสียงคลุมเครือ

9.1.2 ผู้พูดพูดเสียงค่อยไป ทำให้ผู้ฟังไม่ได้ยินชัดเจน

9.1.3 ผู้พูดพูดเร็วไป ผู้ฟังฟังไม่ทัน หรือพูดช้าไปจนผู้ฟังรำคาญ

9.1.4 ผู้พูดพูดเรื่องราวไม่ติดต่อกัน หรือพูดวกวนสับสน

9.1.5 ผู้พูดใช้เวลาพูดนานเกินไป นานเกินกว่าเวลาที่กำหนดให้

9.2 ด้านตัวผู้ฟังเป็นต้นเหตุทำให้เกิดข้อบกพร่อง ได้ดังนี้

9.2.1 ผู้ฟังขาดสมาธิ หรือไม่สามารถควบคุมสมาธิของตนในขณะที่ฟังได้

9.2.2 ผู้ฟังมีความวิตกกังวลใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ทำให้ฟังไม่รู้เรื่อง

9.2.3 ผู้ฟังไม่ได้ตั้งใจฟังตั้งแต่เริ่มแรกที่มีการพูด

9.2.4 อวัยวะในการรับเสียงของผู้ฟังผิดปกติ

9.2.5 ผู้ฟังฟังโดยไม่คิดตามเรื่องที่ฟัง

9.2.6 ผู้ฟังง่วงนอน ทำให้ฟังเรื่องราวได้ไม่ติดต่อกัน

9.3 ข้อบกพร่องในการฟังที่เกิดจากสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอีก อย่างหนึ่งที่ก่อให้เกิดข้อบกพร่องในการฟังได้ คือ

9.3.1 ในขณะรับฟังมีเสียงรบกวนจากภายนอก

9.3.2 เพื่อนที่มาฟังด้วยกันชวนคุย จึงทำให้ฟังเรื่องราวได้ไม่ติดต่อกัน

9.3.3 มีกลิ่นเหม็นอับชื้นภายในห้องประชุมที่นั่งฟัง

9.3.4 อากาศภายในห้องประชุมร้อนอบอ้าว

9.4 ข้อบกพร่องในการฟังที่เกิดจากเนื้อเรื่องที่นำมาพูด ได้แก่

9.4.1 เนื้อหาที่นำมาพูดไม่น่าสนใจ หรือเป็นเรื่องล้าสมัย

9.4.2 เรื่องที่นำมาพูดยาวเกินไป

9.4.3 เรื่องที่ฟังนั้นเป็นเรื่องที่ผู้ฟังเคยฟังมาหลายครั้งแล้ว

9.4.4 เรื่องที่นำมาพูดเป็นเรื่องที่หยาบคายไม่น่ารับฟัง

สรุปได้ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟังนั้น มาจาก ด้านตัวผู้พูดซึ่งอาจเกิดจากผู้พูดพูดไม่ชัดเจน พูดค่อยเกินไป หรือแม้แต่ตัวผู้ฟังเช่นผู้ฟังขาดสมาธิ ไม่คิดตามเรื่องที่ฟัง หรือเกิดจากสภาพแวดล้อม จากเนื้อเรื่องที่พูด สาเหตุที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นการทำให้เกิดข้อบกพร่องในการฟัง ซึ่งมีทางที่จะแก้ไขข้อบกพร่องในการฟังต่อไป

10. การแก้ไขข้อบกพร่องในการฟัง

วิธีแก้ไขที่ได้ผลดีที่สุดคือควรแก้ไขให้ตรงจุดที่บกพร่องโดยพิจารณาว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้การฟังไม่ได้ผลอย่างสมบูรณ์ก็ต้องแก้ที่จุดนั้นจึงควรแก้ไขแต่ละด้านที่มีข้อบกพร่องดังนี้

10.1 การแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดจากตัวผู้พูด ข้อบกพร่องที่เกิดจากตัวผู้พูดมีหลายประเด็น เช่น พูดเสียงค่อย พูดวกวน พูดไม่ชัดเจน พูดเร็วไป พูดช้าเกินไปเหล่านี้ผู้ฟังจะต้องแจ้งให้ผู้พูดได้ทราบโดยตอบแบบประเมินผลในการพูดแต่ละครั้ง เพื่อผู้พูดจะได้แก้ไขปรับปรุงฝึกฝน การพูดของตนเองใหม่ และระมัดระวังไม่ให้เกิดข้อบกพร่องดังกล่าวขึ้นมาอีก

10.2 การแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดจากผู้ฟัง เช่น ถ้าไม่มีสมาธิในการฟัง ผู้ฟังต้องพยายามฝึกตนเองให้มีใจจดจ่อต่อเรื่องที่ฟัง ฝึกการขจัดความวิตกกังวลใจออกให้หมดขณะรับฟังเรื่องราว ถ้าสาเหตุเกิดจากการง่วงนอนเพราะรับประทานอาหารอิ่มเกินไป ก็ควรแก้ไขรับประทานอาหารน้อยลงในกรณีที่เกิดจากอวัยวะในการฟังผิดปกติ ก็ควรหาทางให้แพทย์รักษาหรือหาเครื่องช่วยฟังมาใส่ช่วยให้ฟังได้ยินชัดเจนตามคำแนะนำของแพทย์

10.3 การแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดจากสภาพแวดล้อมสาเหตุเกิดจากสถานที่ คือ ห้องประชุมไม่ดี ไม่สะดวก ก็ต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขให้เหมาะสมหรือเลือกสถานที่ใหม่ที่ปราศจากสิ่งรบกวนใดๆ จากภายนอกได้

10.4 การแก้ไขข้อบกพร่องในการฟังที่เกิดจากเรื่องที่นำมาพูด ผู้จัดหรือผู้พูดก็ควรเลือกเรื่องที่ทันสมัยและเป็นเรื่องที่กำลังอยู่ในความสนใจของผู้ฟังและผู้พูดควรเลือกเรื่องที่

พูดไม่ยาวมากนัก ควรจัดสรรเนื้อหาสาระให้พอเหมาะกับเวลาที่พูด และเรื่องไม่สลับซับซ้อนมากเกินไป และควรเลือกเรื่องที่เหมาะสมจะนำมาพูดต่อที่ประชุม

สรุปได้ว่า เมื่อแก้ไขข้อบกพร่องในการฟังได้ ก็จะกลายเป็นปัจจัยที่จะช่วยให้การฟังมีประสิทธิภาพในการพูดจะติดต่อสื่อสารกันนั้น ทั้งฝ่ายผู้พูดกับผู้ฟังนอกจากจะอาศัยคำพูด บุคลิกภาพ กิริยาท่าทางของผู้พูด และผู้ฟัง มีมารยาทในการฟังที่ดีแล้ว ยังมีสิ่งแวดล้อมและอารมณ์ของทั้งสองฝ่ายมาเกี่ยวข้องที่อาจจะทำให้เข้าใจกันง่าย หรือทำให้ไม่สามารถเข้าใจกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระที่นำมาพูด จะต้องเป็นเรื่องที่ทันสมัยน่าสนใจและเข้าใจง่ายทั้งเป็นเรื่องที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ฟัง

11. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง

คณะกรรมการผลิตและบริหารชุดวิชาการพัฒนาทักษะทางภาษา (2537, หน้า 143) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญที่ทำให้เกิดความสามารถในการฟังนั้นเกิดจาก

11.1 ความสามารถทางไวยากรณ์โดยเน้นที่การใช้ภาษาในการสื่อความหมาย

11.2 ความสามารถทางภาษาสังคม ส่วนใหญ่จะเป็นภาษาพูดที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน

11.3 ความสามารถในการตีความตามเนื้อหา

11.4 ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ฟังกับความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์ของตน

เจอเรอมี (Jeremy, 2003, p. 15) ได้กล่าวถึงการในการสอนครูสามารถสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการฟังดังนี้

1. การเตรียมตัวเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งครูและผู้เรียนจำเป็นต้องเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการฟัง ครูต้องพยายามอย่างดีที่สุดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากติดตามงานที่ต้องทำเพื่อที่ว่าผู้เรียนจะได้เกิดความรู้สึกอยากฟังจริง ๆ

2. ฟังครั้งเดียวไม่พอ คือการฟังรอบแรกมักจะเป็นการให้ผู้เรียนฟังดูว่าเรื่องที่ฟังนั้นเป็นอย่างไร เพื่อที่ว่าการฟังครั้งต่อ ๆ ไปจะง่ายขึ้น

3. ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบสนองต่อเนื้อหาของสิ่งที่ฟังด้วย ไม่ใช่เฉพาะแต่เพียงภาษาเท่านั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดในการฝึกฝนทักษะการฟังคือ การพยายามจับความหมายเจตนารมณ์ของผู้พูด หรือผู้เรียนฟังแล้วรู้สึกอย่างไร

ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังครูก็มีส่วนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถขึ้น และผู้เรียนก็ต้องมีการตอบสนองและ ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ด้วยตนเอง จึงขึ้นอยู่กับตัวของผู้เรียนเองที่จะมีความสามารถมากน้อยเพียงใด

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

1. ความหมายของเกม

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมดังนี้

สารานุกรมนิวสแตนดาร์ด (New standard encyclopedia, 1969, p. 21) ได้ให้ความหมายของเกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (quiet games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (active games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายเป็นพิเศษ

ดรัมเฮเลอร์ (Drumheler, 1972, p. 13) ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง การแข่งขันระหว่างคู่แข่งขันซึ่งเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้เล่นตามกติกาที่กำหนดให้ถึงจุดมุ่งหมายของเกมที่ตั้งไว้

ทิศนา แขมมณี (2522, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเกมนั้นจะใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้รู้ชนะ วิธีการแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วงให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 32) ได้กล่าวว่า เกม คือสถานการณ์สมมติที่ผู้สอนสร้างขึ้นให้ผู้เรียนเล่นภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้โดยผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปการแพ้ การชนะ ฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ในการตัดสินใจและยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ส่วนความหมายของวิชาทักษะอื่น ๆ เช่น ในกิจกรรมลูกเสือ เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อให้เด็กได้เพลิดเพลิน และได้ออกกำลังกายประกอบกับการได้ฝึกทักษะทางกลไก

คุณค่าสำคัญของเกมก็คือ การพัฒนาด้านสังคม มนุษยสัมพันธ์ การปรับปรุงลักษณะนิสัย ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การยอมรับซึ่งกันและกัน ตลอดจนการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ เป็นต้น ซึ่งจัดเป็นคุณค่าด้านการพัฒนาสร้างเสริมลักษณะนิสัย

สิ่งที่น่าพิจารณาในการสอนเกมก็คือ การจัดเกมให้มากเกินไป หรือไม่ได้มีคุณค่าตามความเหมาะสมของเกมที่เลือกมาสำหรับเด็ก เกมใช้เพื่อความสนุกสนาน และส่งเสริมสมรรถภาพเกมแต่จะมีจุดมุ่งหมายเฉพาะในตัวได้มีนักการพลศึกษาและนันทนาการให้ความหมายของเกมดังต่อไปนี้

เกม หมายถึง กิจกรรมนันทนาการแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและพัฒนาไปสู่ทักษะกีฬาอื่น ๆ

เกม หมายถึง การเล่นด้วยความเต็มใจจนการแข่งขันได้สิ้นสุดลงหรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการ หรือจนได้ชัยชนะ กิจกรรมนี้ไม่ใช่เหมาะสำหรับเด็กหรือวัยรุ่นหรือนักกีฬาเท่านั้น แต่เหมาะสำหรับทุกคนทุกเพศ

เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ มีระบบ มีกฎ มีเกณฑ์ ทุกสิ่งมีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัว และเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย

เกม หมายถึง กิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

กิจกรรมที่เรียกว่าเกมนั้น จึงมีความละเอียดแตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ในการใช้ตามโอกาสเวลาหรือสถานที่ เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าไม่เคยใช้เกม หรือการเล่นเข้ามาประกอบในกิจกรรมอื่นๆ เลย ในบางครั้งของชั่วโมงการเรียนการสอน ถ้ารู้สึกว่าเด็กนักเรียนเริ่มเบื่อหน่ายง่วงเหงาหาวนอน ครูก็จะเอากิจกรรมนอกแบบมาใช้ เช่น ร้องเพลง ทำท่าประกอบหรือเล่นเกม และในปัจจุบัน นอกจากการสอนเกม ในชั่วโมงกิจกรรมพลศึกษาแล้วยังมีการนำเอาเกมไปใช้ในการประกอบการเรียนการสอนในวิชาอื่นอีกด้วย แม้แต่สายวิชาบางสายเช่น วิชาคณิตศาสตร์ที่ต้องอาศัยสมาธิ ความสงบ ในการเรียนอีกด้วย

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้โดยมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินมีการให้คะแนนและได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกาย

ดังความหมายโดยสรุปต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมสุขภาพจิต
2. สร้างเสริมทักษะความสามารถเฉพาะตัว ทั้งในด้านการเคลื่อนไหวและกลไกการเคลื่อนไหวร่างกาย
3. พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวไปสู่ทักษะกีฬาเบื้องต้น เป็นการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ที่ต่างจากทักษะในชีวิตประจำวัน
4. เป็นกิจกรรมที่สร้างความพร้อมทางกาย ช่วยให้ระบบต่าง ๆ ของร่างกายได้มีการปรับสภาพการทำงานดีขึ้น
5. สามารถดัดแปลงประยุกต์รูปแบบวิธีการเล่นไปใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการได้
6. มีระเบียบการเล่นหรือกฎกติกาน้อย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน

7. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกเพศทุกวัย และไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
8. ใช้เวลาและอุปกรณ์ประกอบการเล่นไม่มาก ประหยัด หาง่าย
9. ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2. การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

การเรียนภาษาเป็นงานที่ค่อนข้างหนัก ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการทำความเข้าใจ พูดตามอย่างถูกต้อง หรือใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนไป ตลอดจนการนำภาษาที่เรียนมาทั้งหมดไปใช้ในการพูดหรือเขียนข้อความ เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้ได้นาน นอกจากนั้นเกมยังช่วยให้ครูสร้างปริบท (context) ซึ่งทำให้ภาษามีความหมายมากยิ่งขึ้น เกมจะทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่คนอื่นพูดหรือเขียน และตัวผู้เรียนจะต้องพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน (นิดยา สุวรรณศรี, 2536, หน้า 11)

การผนวกเกมเข้าในการสอน

ถึงแม้ว่าการใช้เกมเพียงอย่างเดียวตลอดหลักสูตรภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ย่อมทำได้ แต่ครูส่วนใหญ่มักจะใช้เกมร่วมกับแบบเรียนที่กำหนดไว้ตามหลักสูตร เกมจึงอาจจะนำมาใช้เป็นการเสริมสื่อหลักหรือนำมาแทนกิจกรรมในแบบเรียนซึ่งครูไม่ชอบหรือไม่สบายใจที่จะใช้ สิ่งสำคัญที่ครูต้องปฏิบัติ คือ อ่านแบบเรียน หรือประมวลการสอนอย่างละเอียด แล้วพิจารณาว่ามีส่วนใดบ้างที่เป็นจุดอ่อนทั้งนี้อาจจะเป็นด้านตัวภาษา ซึ่งไม่ครอบคลุมตามกำหนดในหลักสูตร เกมจึงสามารถนำมาใช้เพื่อเติมให้เต็มได้ แต่ประการสำคัญที่สุดก็คือ เกมสามารถทำให้การวางแผนการสอนของครูง่ายขึ้น ถ้าหากครูได้ลองนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนสักสองสามครั้งแล้วรู้สึกพอใจ ก็จะสามารถนำเกมมาสอดแทรกในโครงการสอนโดยไม่ต้องมีการเตรียมการมากนัก ครูสามารถใช้เกมภาษาเพื่อนำเสนอสื่อใหม่ ๆ เพื่อฝึกตัวภาษาที่ได้เรียนมาแล้ว เพื่อนำเสนอหรือฝึกสาระบางเรื่อง หรือเพื่อให้รู้สึกผ่อนคลาย เกมบางอย่างสามารถใช้ประโยชน์ได้ในทุกเรื่อง ครูต้องมีความชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไร จุดเน้นของภาษาแต่เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะใช้เป็นเหตุผลในการตัดสินใจเลือกเกมใดเกมหนึ่ง ครูควรต้องพิจารณาความรู้ทางภาษาของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด (Gordon, 2002, p. 14)

การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น เป็นการสอนที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผู้เรียนมีความต้องการที่อยากจะเรียน และสิ่งสำคัญของการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นคือตัวเกมที่น่าสนใจเพื่อที่จะมาผนวกกับภาษาที่เราใช้สอนและจะดียิ่งขึ้นถ้าในเกมนั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน (สุวิทย์ มูลคำ, 2545, หน้า 97-99)

3.1 ขั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ดังนี้

3.1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

3.1.2 ผู้สอนควรจะเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นจะต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อที่จะได้เห็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

หลักในการเลือกเกม

องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

- วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด
- ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรพิจารณาถึงเกมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
- สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น
- จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้
- อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่จัดหาอุปกรณ์ง่าย สะดวก เหมาะสม
- กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น

3.2 ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

3.2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

3.2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและรายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

3.2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อนซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3.3 ขั้นเล่นเกม

3.3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

3.3.3 ครูผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น

3.4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายหลังการเล่น โดยมีการตั้งประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของสุวิทย์ มูลคำ มาประยุกต์ใช้ในการจัดทำแผนการเรียนรู้ และได้มีการปรับขั้นตอนบางอย่างเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนโดยมี 3 ขั้นตอน คือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ในขั้นสอนนั้นได้มีการอธิบายวัตถุประสงค์อธิบาย กติกาและสรุปผลการเล่นเกม และขั้นสรุปและการนำไปใช้ โดยมีสื่อและอุปกรณ์ รวมทั้งการวัดผลประเมินผลรวมอยู่ด้วย

4. หลักวิธีในการนำเกม

พิชิต เพชรานนท์ (2541, หน้า 120) กล่าวว่า ในการนำหรือสอนเกม ถือเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องพิจารณา เพราะเป็นการส่งเสริม สร้างเสริมและแนะแนวด้านบุคลิกภาพ ความมีคุณธรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้สอนเกมจึงควรมีหลักวิธีการสอนที่เหมาะสมดังนี้

4.1 กำหนดโครงการหรือแผนการสอนไว้ล่วงหน้า

4.2 ศึกษาทำความเข้าใจในวิธีการเล่นเป็นอย่างดี

4.3 จัดเตรียมอุปกรณ์สถานที่ให้เหมาะสมกับเกมที่จัด

4.4 คัดเลือกให้เหมาะสมกับเพศ วัย ระดับชั้น และระดับความสามารถของผู้เข้าร่วม

4.5 ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจกฎกติกา สัญญาณในการเล่น

4.6 อธิบายถึงชื่อเกม และวิธีการเล่นให้เข้าใจ โดยใช้ภาษาพูด กิริยาท่าทางที่เข้าใจง่าย ชัดเจน ตรงตามจุดมุ่งหมาย

4.7 สาธิตวิธีการเล่นเกมให้เข้าใจ โดยวิธีการสาธิตตามลำดับขั้น หรือสาธิตร่วมกับการปฏิบัติไปทีละขั้น

4.8 จัดหาเกมแปลก ๆ และเป็นเกมทั้งหนัก และเบาสลับกัน

4.9 ควรส่งเสริมที่จะให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานอย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

4.10 ส่งเสริมสนับสนุนให้ทุกคนมีโอกาสเข้าเล่นอย่างเสมอภาค

4.11 ให้คำชมเชย ให้กำลังใจ เพื่อตัวอย่างที่ดี

4.12 เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

5. ความสำคัญของเกมการสอน

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า เกมการสอนนั้นจัดเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างสนุกสนาน ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างรวดเร็วสามารถจดจำได้ง่ายและยาวนานจึงมีนักการศึกษาหลายท่าน กล่าวถึงความสำคัญของเกมการสอนไว้ ดังนี้

รีส (Reese, 1977, p. 20) ได้ชี้แนะประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และมีทัศนคติตามที่ต้องการ นอกเหนือไปจากความสนุกสนาน

แกรมบส์, และคณะ (Grambs, Jean Dresden, Jone C.Carr, & Robert M.Fitch 1970, p. 244) กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดี และสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน หรือเรียนช้าพัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น ช่วยให้เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหา และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ไรท์, และคณะ (Wright Andrew, David Betteridge, & Michael Buckby 1937, pp. 1-3) ได้กล่าวถึงเกมไว้ว่า เกมนั้นช่วยให้ครูได้สร้างสรรค์ เนื้อเรื่องให้ภาษามีประโยชน์และมีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมเพื่อที่จะเข้าใจผู้อื่นและมีโอกาสแสดงความรู้สึกหรือส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย

สุจริต เพียรชอบ (2530, หน้า 206-207) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของเกมในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เกมภาษาช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา
3. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
4. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์ (2536, หน้า 1) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการสอนว่า

1. เกมเป็นสื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง สามารถช่วยให้ผู้เล่นประสบผลสัมฤทธิ์ได้กว้างขวาง

2. เกมช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก

3. เกมส่วนใหญ่ ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจการสื่อสาร ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง

4. ข้อได้เปรียบของการใช้เกมการสอน ที่เหนือกว่าวิธีอื่นใด ก็คือความสนุกทำให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดีนัก

5. เกมส่วนใหญ่มักจะใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทำให้ผู้เสนอรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

วรรณพร ศิลาขาว (2538, หน้า 35) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริงทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนกลุ่มทักษะวิชาภาษาอังกฤษเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

จากความสำคัญของเกมการสอนดังที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกมการสอนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมการสอนมาใช้กับการเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษาจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน และสามารถสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว

6. ประเภทของเกมในการสอนภาษา

เกมฝึกทักษะการสอนทางภาษา มีกิจกรรมหลากหลายที่ใช้ในการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จึงได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาไว้ดังนี้

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 5-6) ได้จัดประเภทของเกมในการสอนภาษาออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

6.1 Number games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

6.2 Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายนอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้คำใหม่เพิ่มอีกด้วย

6.3 Structure games เป็นเกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาเนื้อหาสาระตามรูปแบบและโครงสร้างต่าง ๆ

6.4 Spelling games เป็นเกมที่ใช้ประกอบคำศัพท์ การออกเสียงการจำและการเขียนคำศัพท์

6.5 Conversation games เป็นเกมที่มุ่งเน้นฝึกทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสารโดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

6.6 Writing games เป็นเกมที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ และเสริมทักษะในการเขียนเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

6.7 Miscellaneous Games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษเพื่อให้ผู้เล่นสนุกนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ทางภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษา แบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับ จุดมุ่งหมาย และเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้

7. ลักษณะของเกมประกอบการสอน

สำเริง เวชสุนทร (2526, หน้า 32) ได้กล่าวถึงลักษณะเกมที่เหมาะแก่การนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ดังนี้

7.1 เกมนั้นต้องมีความเหมาะสม สนองเป้าหมายที่ต้องการเป็นอย่างดี

7.2 ควรใช้เวลาในการเล่นครั้งหนึ่งประมาณ 10 - 15 นาที

7.3 บอกกติกาไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย

7.4 จัดหาอุปกรณ์หรือสร้างได้อย่างประหยัดทั้งเงินและเวลา

7.5 เกมควรมีความดึงดูดใจต่อผู้เรียนในด้านความสนุกสนานและความสวยงามของอุปกรณ์การเล่น อีกทั้งด้านท้าทายทางสติปัญญาด้วย

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 183) ได้กล่าวถึง เกมที่เหมาะสำหรับการเรียนการสอนมาก คือ เกมที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ (drill and practice) ซึ่งเป็นการทำซ้ำ ๆ จะเกิดทักษะขึ้นและควรจัดทำเป็นเกมที่จะทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้นไม่เกิดเบื่อหน่าย แต่ควรออกแบบไม่ให้ผู้เรียนต้องรอคอยนานในการเปลี่ยนกันเล่นเกมนั้น เกมที่เล่นระหว่างกลุ่มเป็นการฝึกปฏิบัติการทำงานกลุ่มด้วย ซึ่งมีลักษณะของเกมดังต่อไปนี้

1. ให้ได้ความรู้ ความคิดตามจุดมุ่งหมาย
2. เพิ่มความเข้าใจและแรงจูงในเนื้อหา
3. ช่วยการเรียนกันเองในกลุ่มเล็ก ๆ โดยไม่ต้องมีครูผู้สอนอยู่ด้วย
4. ทักษะพื้นฐานที่มีลำดับขั้นตอน เช่น การรับรู้ภาพ มโนทัศน์ในตัวเลข การเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์
5. การสร้างคำศัพท์โดยผู้ออกแบบให้มีการสะกดและสร้างคำศัพท์ขึ้นใหม่จากอักษรที่ให้โดยมีการแข่งขันกัน

ประนอม สุรัสวดี (2534, หน้า 15) ได้กล่าวถึงลักษณะของการจัดกิจกรรมเกมควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาช่วงสั้น ๆ พอสมควรกับระยะเวลา และระดับชั้นของผู้เรียน
2. มีข้อตกลงหรือคำสั่งชัดเจน
3. นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมเกมนั้นทุกคน
4. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรมีกติกาไว้แน่นอน ไม่เกิดปัญหาในการตัดสินใจ

5. มีการเคลื่อนไหวร่างกายได้ เพื่อเป็นการเปลี่ยนอิริยาบถ

6. การควบคุมเสียงไม่ควรรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้น ต้องมีจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ในการเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เนื้อหา และระยะเวลาของการเล่นเกม ต้องเหมาะสมกับเป้าหมาย และระดับชั้นของผู้เรียน ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งยังได้รับความสนุกสนานเป็นการดึงดูดความสนใจในการเรียน

8. จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอน โดยนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

เบญจา แสงมะลิ (2522, หน้า 14) ได้กล่าวเอาไว้ถึงจุดมุ่งหมายในการที่จะใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

8.1 เพื่อสื่อความหมาย

8.2 เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ

8.3 เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

8.4 เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง

8.5 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

8.6 เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด

8.7 เพื่อให้รู้จักปรับตัว

8.8 เพื่อให้มีความกล้าเพิ่มขึ้นในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา

8.9 ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทางด้านร่างกาย การออกกำลังกายทำให้มีสุขภาพที่ดี ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด พัฒนาทางด้านอารมณ์ รู้จักปรับตัว รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย กล้าแสดงออก มีความสนุกสนานร่าเริง และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา พัฒนาทางด้านสังคม นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ทางสังคมและเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมอีกทางหนึ่งและพัฒนาทางด้านสติปัญญาและเป็นการฝึกความจำความคิดรวบยอดและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

9. ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

ชลิยา ลิมปิยากร (2543, หน้า 192) ได้กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนนั้น นอกจากผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง สนุก ตื่นเต้นเร้าใจแล้ว ยังมีประโยชน์อีกหลายประการ เช่น

9.1 ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่า การตัดสินใจกระทำไปนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้

9.2 ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหาวิชารู้จักเลือกใช้เกมให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชานั้น ๆ ด้วย

9.3 การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มจะเป็นตัวกลางช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้นช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้เป็นฝ่ายแพ้ และเป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กหญิงและเด็กชายทำงานร่วมกันได้ ไม่มีความรังเกียจระหว่างเพศ

จากประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่าประโยชน์ของเกมที่ใช้ในการสอนภาษา เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากขึ้น โดยนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ มีการติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น เกมช่วยฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งนักเรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่าการตัดสินใจกระทำนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้

หลักการของการสอนตามปกติ

1. ความหมายของการสอนตามปกติ หมายถึง การสอนตามคู่มือครู เป็นวิธีการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยใช้สอนกลุ่มควบคุม โดยการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ที่ครูผู้สอนดำเนินการสอนโดยยึดถือตามหนังสือคู่มือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

2. ขั้นตอนการสอนตามปกติ

ขั้นตอนการสอนตามปกตินั้นได้ดำเนินตามรูปแบบการสอนของหน่วยการสอนศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 1-8) โดยมีขั้นตอนในการเรียนดังนี้

2.1 สร้างความสนใจเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจและจดจ่อในบทเรียนสร้างแรงจูงใจให้เกิดกับนักเรียนโดยการถามคำถาม สนทนา ใช้รูปภาพ สร้างสถานการณ์ หรือใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

2.2 แจ้งจุดประสงค์เพื่อให้ทราบว่าเมื่อเรียนจบในแต่ละขั้นตอนตามเนื้อหาแล้วนักเรียนจะสามารถอ่านเรื่อง เข้าใจความหมายของเรื่อง ตลอดจนใช้ภาษาสำหรับการเขียนได้อย่างถูกต้อง

2.3 ทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต้องนำไปใช้ในการเรียน โดยการถามคำถามหรือใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ทบทวนเนื้อเรื่อง คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างไวยากรณ์

2.4 นำเสนอบทเรียนใหม่โดยการสอนคำศัพท์ใหม่และโครงสร้างไวยากรณ์ ครูอ่านเรื่องให้นักเรียนฟังและนักเรียนอ่านตาม จากนั้นครูอธิบายความหมายของบทอ่าน โดยการใช้อุปกรณ์ เช่น รูปภาพหรือบัตรคำ

2.5 ให้แนวทางการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงด้วยตนเองครูคอยช่วยเหลือและแก้ไขข้อผิดพลาด จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านซึ่งครูกำหนดขึ้น

2.6 ขั้นการปฏิบัติ ให้นักเรียนอ่านเรื่องด้วยตนเองและทำแบบฝึกหัด

2.7 แจ้งผลการปฏิบัติงาน โดยครูตรวจสอบและแก้ไขสิ่งที่นักเรียนทำผิดให้คำชมเชยเมื่อนักเรียนทำถูกและอธิบายเพิ่มเติมเมื่อนักเรียนมีปัญหาหรือไม่เข้าใจ

2.8 ประเมินผล เพื่อประเมินว่านักเรียนสามารถปฏิบัติตามจุดประสงค์ได้หรือไม่ โดยครูสังเกตจากการทำกิจกรรมและการทำแบบฝึกหัด

2.9 ส่งเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนความรู้ เพื่อเป็นการสรุปย้ำและทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาโดยการทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม

ในการจัดการเรียนการสอนแบบปกติหรือคู่มือครูนั้นผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของหน่วยการสอนศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษามาประยุกต์ใช้ในการจัดทำแผนการเรียนรู้ และได้มีการปรับขั้นตอนบางขั้นตอนเพื่อให้เหมาะสมกับเวลาในการจัดการเรียนการสอน โดยมี 3 ขั้นตอน คือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุปและการนำไปใช้ โดยมีสื่อและอุปกรณ์รวมทั้งการวัดผลประเมินผลรวมอยู่ด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ

1. ความหมายของความสนใจ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสนใจไว้ดังนี้

จิตมณี อะเมกอง (2545, หน้า 59) ได้ให้นิยามของความสนใจซึ่งสรุปได้ดังนี้ ความสนใจ คือ การที่บุคคลแสดงความรู้สึกชอบ พอใจ เอาใจใส่ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด อยากรู้อยากเห็น อยากแสวงหาคำตอบ และซาบซึ้งรวมทั้งเห็นคุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้นั่นเอง

ณิชาภัทร วัฒนาพานิช (2543, หน้า 35) ได้สรุปความหมายของความสนใจไว้ดังนี้ ความสนในประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ ความรู้สึกในทางบวกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเห็นคุณค่า มีใจจดจ่อและมีความตั้งใจจริงที่จะกระทำสิ่งนั้น

สุภานี ชลภาพ (2545, หน้า 60) ได้ให้ความหมายของความสนใจไว้ดังนี้ ความสนใจ หมายถึง ความอยากรู้อยากเห็น อยากแสวงหา ความรู้สึกชอบ ความพอใจ หรือความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อวัตถุหรือกิจกรรมนั้นซึ่งทำให้บุคคลเพียรพยายาม และสามารถ

กระทำการจนบรรลุจุดมุ่งหมาย ความสนใจอาจจะใช้เวลานาน ๆ หรือเป็นเพียงความรู้สึกชั่วครู่ก็ได้

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความสนใจ หมายถึง การแสดงความรู้สึกว่าชอบ พอใจ การแสดงออก ความสนุก เพลิดเพลิน เอาใจใส่ กระตือรือร้น มานะพยายามในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งความสนใจเกิดจากความต้องการ ความถนัด สภาพแวดล้อม ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความพากเพียรพยายามให้เกิดความสำเร็จ

2. ลักษณะและองค์ประกอบของความสนใจ

ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของความสนใจไว้ดังนี้

จิราพร สุจริต (2543, หน้า 33) ได้กล่าวถึงลักษณะของความสนใจโดยสรุปได้ดังนี้ ลักษณะของความสนใจของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เนื่องจากองค์ประกอบใหญ่ ๆ คือ ความต้องการ ความถนัด และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคมที่แตกต่างกัน นั่นคือ การที่จะให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน ผู้สอนจะต้องทำให้ผู้เรียนมีสมาธิในการเรียน สามารถติดตามเนื้อหาที่เรียนได้โดยตลอด ซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนนั้นด้วย

สุภานี ชลภาพ (2545, หน้า 64) ได้สรุปลักษณะของความสนใจไว้ดังนี้ ความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ทุกคนอาจสนใจสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันออกไป สิ่งที่คนหนึ่งสนใจอาจไม่เป็นที่สนใจของอีกคนหนึ่ง และระดับความสนใจของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปและความสนใจจะเป็นลักษณะที่จิตใจจดจ่ออยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดนาน ๆ แล้วทำให้เกิดความตั้งใจได้ชนิดและระดับความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล เพราะเราทุกคนย่อมจะสนใจในเหตุการณ์และสิ่งของแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ได้รับมาซึ่งมีความแตกต่างกัน

สุจิตรา เวทยาวงศ์ (2545, หน้า 69) ได้สรุปลักษณะของความสนใจไว้ดังนี้ ความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ทุกคนอาจสนใจสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไป สิ่งที่บุคคลหนึ่งสนใจอาจไม่เป็นที่สนใจของอีกบุคคลหนึ่ง ความสนใจเป็นลักษณะที่มีจิตใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นเวลานานแล้วสามารถทำให้เกิดความตั้งใจได้ ลักษณะและระดับความสนใจของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความต้องการ ความถนัด ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน เป็นต้น

สรุป ลักษณะของความสนใจความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ซึ่งแต่ละบุคคลนั้นมีความแตกต่างกันในแต่ละด้านตามความสามารถ สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่ต่างกัน ความสนใจนั้นเป็นลักษณะที่บุคคลมีจิตใจจดต่ออยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดนาน ๆ แล้วทำให้เกิดความตั้งใจที่จะทำสิ่งนั้นให้สำเร็จได้

นอกจากลักษณะความสนใจแล้วองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความสนใจเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนสามารถเข้าใจได้ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความ

สนใจ เพื่อที่จะนำรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ นั้นไปทำการศึกษาและนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน และเพื่อให้การสร้างความสนใจในการเรียนของนักเรียนเกิดประสิทธิภาพ จากที่ได้ทำการศึกษาเรื่ององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับความสนใจสามารถสรุปได้ดังนี้

ความสนใจเกิดขึ้นจากความพร้อม ความต้องการ สิ่งแวดล้อม ประสบการณ์ของแต่ละคน อีกทั้งความสนใจยังมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพร่างกาย ซึ่งความสนใจนั้นจะเกิดขึ้นในระยะสั้นหรือระยะยาวย่อมขึ้นอยู่กับความสมบูรณ์ของร่างกาย และความสนใจนั้นมักจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตาม วัย สภาพแวดล้อม และความคิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ นอกจากนี้สภาพจิตใจยังมีส่วนสำคัญที่มีผลต่อความสนใจที่จะเกิดขึ้นกับแต่ละบุคคลอีกด้วย

3. สาเหตุของความสนใจ

จิราพร สุจริต (2543, หน้า 45) ได้สรุปสาเหตุของความสนใจไว้ดังนี้

1. เกิดจากแรงจูงใจของสิ่งเร้า
2. เกิดจากความถนัด และความสามารถของตนเอง
3. เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล
4. เป็นสิ่งที่มีความแปลกใหม่
5. เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับตัวบุคคล

ปิยนุช พัฒน์ภิรมย์ (2538, หน้า 44 – 45) ได้สรุปว่าความสนใจเกิดจากสาเหตุดังนี้

1. ความต้องการส่วนตัวของแต่ละบุคคล
2. เกิดจากการอ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีผู้นิยมและสนใจ ซึ่งจะทำให้บุคคลนั้น ๆ เกิดความสนใจตามไปด้วย
3. เกิดจากการอ่าน และส่งผลให้เกิดความสนใจ
4. การศึกษาฝึกอบรมความรู้ความสามารถในสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งอาจส่งผลให้เกิดความสนใจในสิ่งนั้น
5. ความแปลกประหลาด เมื่อพบเห็นสิ่งของที่แปลประหลาด หรือไม่เคยเห็นสิ่งนั้นมาก่อน ก็จะทำให้เกิดความสนใจสิ่งนั้นขึ้น
6. จากสิ่งแวดล้อม เช่น การศึกษา การอบรม ฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคม
7. จากในด้านบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับสติปัญญา ความสามารถทางร่างกาย ความถนัดและสุขภาพ

สาเหตุของความสนใจนั้นมีอยู่หลายสาเหตุด้วยกัน อย่างเช่น เกิดจากแรงจูงใจ ความต้องการ สิ่งแวดล้อม และอื่น ๆ ซึ่งก็ล้วนแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสามเหตุของความสนใจทั้งนั้น ดังนั้นสาเหตุของความสนใจนั้นมีทั้งปัจจัยภายนอกและภายในจิตใจของตนเอง

4. การสร้างความสนใจในการเรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนสามารถสรุปได้ดังนี้

4.1 ศึกษาในส่วนของความต้องการของผู้เรียนเป็นส่วนใหญ่ เพื่อที่ผู้สอนจะได้จัดเนื้อหาบทเรียน สภาพแวดล้อมในห้องเรียน รวมทั้งสื่อการเรียนต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมตรงกับความต้องการของผู้เรียน

4.2 สำรวจพื้นฐานทางด้านของความถนัด และความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดสภาพการเรียนการสอน รวมทั้งเนื้อหาบทเรียน และสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความถนัดและความสามารถของผู้เรียน

4.3 จัดสภาพห้องเรียนนั้นให้มีความน่าสนใจ เกิดความท้าทายความสามารถของผู้เรียน

4.4 ให้นักเรียนนั้นได้มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนในห้องเรียนให้มากที่สุด โดยการยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ

4.5 กระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนนั้นเกิดการพัฒนาการทางด้านความสามารถทั้งทางด้านสติปัญญาและร่างกายอย่างต่อเนื่อง

4.6 จัดประสบการณ์ในทางด้านการเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จและให้ความช่วยเหลือกับนักเรียนบางคนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

4.7 กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเกิดการเรียนรู้และศึกษาด้วยตนเอง

4.8 แจ้งให้นักเรียนได้ทราบความก้าวหน้าของตนเองทุกระยะอย่างต่อเนื่อง

4.9 การใช้เทคนิคและวิธีการสอนอย่างหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งการใช้สื่อและอุปกรณ์ที่น่าสนใจ

ดังนั้นความสนใจจึงเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้ โดยครูผู้สอนเป็นผู้สร้างความสนใจในลักษณะที่ผู้เรียนมีจิตใจจดจ่ออยู่ในสิ่งหนึ่งซึ่งเมื่อเกิดนาน ๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื้อหาบทเรียนนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

5. การวัดความสนใจ

การวัดความสนใจให้ได้ผลถูกต้อง เป็นสิ่งที่กระทำได้ยากทั้งนี้เนื่องจากความสนใจของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน และขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น อายุ เพศ สติปัญญา การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ในการวัดความสนใจได้มีผู้ให้แนวทางในการวัดความสนใจของแต่ละบุคคลไว้ดังนี้

จิตมณี อะเมกอง (2545, หน้า 64–65) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดความสนใจ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้วิธีการสังเกต

2. การใช้วิธีการสัมภาษณ์

3. การใช้แบบสอบถามวัดความสนใจ

4. การใช้แบบสำรวจความสนใจ

ความสนใจของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ เช่น ด้านสติปัญญา อายุ เพศ ความถนัด สิ่งแวดล้อมทางบ้าน ทางโรงเรียน ชุมชน และเพื่อน จึงสามารวัดได้หลายวิธีทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และการนำไปใช้

สรุป ความสนใจของแต่ละบุคคลนั้นมีความแตกต่างกัน แต่วิธีหนึ่งที่จะนำไปวัดความสนใจในการเรียนได้ดีคือ การใช้แบบสอบถามวัดความสนใจ เพราะจะทำให้ได้ผลการวิเคราะห์จากการวัดความสนใจที่ชัดเจนและน่าเชื่อถือ

6. ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น เจตคติมีบทบาทสำคัญเพราะความสำเร็จในการเรียนขึ้นอยู่กับเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อเจ้าของภาษาด้วยเจตคติของผู้เรียนและความถนัดของภาษาต่างก็เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ไม่ขึ้นต่อกันทั้งนี้เพราะผู้เรียนอาจมีความถนัดต่ำแต่มีเจตคติที่ดีหรือมีความถนัดสูงต่ำแต่มีเจตคติในทางลบก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542, หน้า 253) และ เพราพรรณ เปลี่ยนภู่ (2542, หน้า 110) ที่มีแนวคิดตรงกันว่าในการเรียนการสอนนั้น เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนต่อวิชาเรียน หรือต่อครูผู้สอนนั้นมีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีเด็กก็จะตั้งใจเรียนชอบวิชาเรียนทำให้การเรียนมีผลดี ในทางตรงกันข้ามถ้านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีนักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนวิชานั้น ๆ ทำให้การเรียนไม่รู้เรื่องหนีเรียนจนอาจเกิดความล้มเหลวทางด้านการศึกษาได้ ดังนั้น ครูจึงควรปลูกฝังเจตคติที่ดีให้แก่นักเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่ดีรักครู รักการเรียน อยากมาโรงเรียนและในที่สุดนักเรียนก็จะประสบผลสำเร็จในการเรียน

สรุป ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ คือ เจตคติของผู้เรียนและความถนัดของภาษาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตลอดจนเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ต่อวิชาเรียน หรือต่อครูผู้สอนนั้นก็มีความสำคัญมาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาและทำการวิจัยครั้งได้มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยในประเทศ

ชฎา กาญจนพบู (2535, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่าง

การสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามคู่มือครูกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนมิ่งเมืองขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2534 จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายมา 2 ห้องเรียนจาก 6 ห้องเรียน ให้เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามคู่มือครู โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเองทั้งสองกลุ่มใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 12 คาบ ในการทดลองมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ความแตกต่างโดยใช้ t-test ในรูปของ difference scores ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกม ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อนุภาพ ดุจโสภณ (2540, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุดครองวิทยาคาร สำนักงานการประถมศึกษากิ่งอำเภอดอนจาน จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งกำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการจับฉลาก (random assignment) กลุ่มละ 20 คน ใช้เวลาในการทดลองนั้นกลุ่มละ 18 คาบ คาบละ 20 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าเฉลี่ย (mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และการทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (analysis of covariance) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนวิชาภาษาอังกฤษตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนวิชาภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการพูด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าที่สอนตามคู่มือครู นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการ

เขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

สายใจ สินสมบูรณ์ (2536, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยครั้งนี้นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่สอนด้วยวิธีสอนโดยการใช้กิจกรรม 3 แบบ ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกม กิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่องวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติ และวิธีสอนแบบธรรมดาว่าแตกต่างกันหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในกลุ่มประสบการณ์พิเศษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2536 ของ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองยะลา อำเภอยะหาและอำเภอรามัน สังกัดสำนักการประถมศึกษาจังหวัดยะลา จำนวน 90 คน นักเรียนได้รับการสุ่มเข้ารับการทดลองจำนวน 9 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยเนื้อเรื่อง 1 บท แผนการสอน 3 ชุด และแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ คะแนนเฉลี่ยความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบเอฟ ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่องเรียนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติและนักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบใช้เกมกิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่องและโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเรียงภาพการ์ตูนประกอบเรื่องและเรียนโดยใช้กิจกรรมแบบบทบาทสมมติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

บรรเจิด พฤฒนารัตน์ (2541, บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาที่มีเนื้อหาทางวัฒนธรรมกับการสอนตามคู่มือครูผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุม

สุดารัตน์ พญาพรหม (2543, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการวิจัยนี้เพื่อศึกษาการใช้กลวิธีในการฟังความสามารถในการฟังและความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีที่ใช้ในการฟังและความสามารถในการฟังของนิสิตวิชาเอกภาษาอังกฤษเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับกลวิธีที่ใช้ในการฟังที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นตามแนวคิดของออกซ์ฟอร์ดและแบบทดสอบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษซึ่งดัดแปลงจากแบบฝึกหัดทดสอบการฟังของกรมวิเทศสหการในส่วนของการฟังบทบรรยาย ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้กลวิธีในการฟังภาษาอังกฤษ 22 กลวิธี

กลวิธีในการฟังที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดคือการตั้งใจฟังคำศัพท์เด่น ๆ (95.0) รองลงมาได้แก่ การเดาจากข้อความอื่นในประเทศ (91.7) และการใช้ความรู้ หรือประสบการณ์

เดิม (90.0) เมื่อพิจารณาการใช้กลวิธีในการฟังตามระดับความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถในการฟังในระดับสูงใช้กลวิธีการควบคุมและตรวจสอบมากกว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถในการฟังในระดับสูงใช้กลวิธีการควบคุมและตรวจสอบมากกว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถในการฟังระดับปานกลางและระดับต่ำ กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถในการฟังในระดับปานกลางใช้กลวิธีการควบคุมและตรวจสอบ และกลวิธีด้านจิตพิสัยเท่ากัน (60) นอกจากนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถในการฟังในระดับต่ำใช้กลวิธีด้านจิตพิสัยเป็นอันดับสอง (53.6) ใกล้เคียงกับการใช้วิธีการชดเชยข้อบกพร่องในการใช้ภาษา (53.1)

2. ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนิสิตวิชาเอกภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับปานกลาง

3. กลวิธีที่ใช้ในการฟังและความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผาณิต ยังประภา (2543, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้เพื่อหาประสิทธิภาพและศึกษาความสามารถในการฟังจำแนกเสียงของชุดการลองฝึกฟังจำแนกเสียงสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นก่อนประถมศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับสติปัญญา 50-70 อายุระหว่าง 5-10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในระดับก่อนประถมศึกษาของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อนพิการทางสมองและปัญญา อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 เลือกมาโดยใช้วิธีเจาะจง จำนวน 8 คน และใช้ระยะเวลาทดลอง 6 สัปดาห์ ๆ ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนฝึกฟังจำแนกเสียงแบบแผนการทดลองของการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบ one-group pretest-posttest design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดการสอนฝึกฟังจำแนกเสียงและแบบทดสอบความสามารถในการฟังจำแนกเสียง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จำแนกเสียงและแบบทดสอบความสามารถในการฟังจำแนกเสียง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และ wilcoxon matched pairs signed-ranks Test ผลการวิจัย พบว่า

1. ประสิทธิภาพของชุดการสอนฝึกฟังจำแนกเสียงที่สร้างขึ้นเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 เท่ากับ 90.62/91.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งอายุระหว่าง 5-10 ปี ที่ได้รับการฝึกฟังจำแนกเสียงด้วยชุดการสอนฝึกฟังจำแนกเสียงมีความสามารถในการจำแนกเสียงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วันเพ็ญ พุทธโกษา (2545, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการวิจัยนี้เพื่อการศึกษาความสามารถในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการ

สอนโดยใช้วิธีการฝึกฟังคลินิกจอห์น เทพซี่ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังก่อนและหลังการฝึกโดยใช้วิธีการฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีระดับการสูญเสียการได้ยิน 26 - 90 db (เดซิเบล) หลังใส่เครื่องช่วยฟัง มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ขึ้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 ในโรงเรียนโสตศึกษาเทพรัตน์ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 8 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ ดำเนินการเป็นเวลา 7 สัปดาห์ จำนวน 32 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการสอนฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ โดยนำกิจกรรมมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนในประเทศไทย เทปบันทึกเสียงในการฟังและแบบทดสอบความสามารถในการฟังเสียงมีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างก่อนและหลังการทดลองด้วยวิธี The wilcoxon matched pairs signed – ranks test ผลการศึกษาพบว่า

1. ความสามารถในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนฝึกโดยใช้วิธีการฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ อยู่ในช่วงของคะแนน 4 - 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และหลังจากใช้วิธีการฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่ ความสามารถในการฟังเสียงอยู่ในช่วงคะแนน 15 - 19 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน

สุรพันธ์ กุศลส่ง (2543, บทคัดย่อ) ได้จัดทำการวิจัยนี้ขึ้นเพื่อเปรียบเทียบความสามารถและทัศนคติในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดเน้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ห้องเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนพระมารดานิจจานุเคราะห์ เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยวิธีการจับสลากแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมนั้น กลุ่มละ 40 คน โดยกลุ่มทดลองให้ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และกลุ่มควบคุมให้ได้รับการสอนตามคู่มือครู แบบแผนการทดลองเป็นแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (random control group pretest - posttest design) ใช้เวลาในการทดลอง 20 คาบ คาบละ 50 นาที และใช้เนื้อหาเดียวกันในการสอนของทั้ง 2 กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง - พูด ภาษาอังกฤษและแบบวัดทัศนคติต่อการฟัง - พูด

ภาษาอังกฤษสถิติที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ t - test แบบ independent samples และ t - test dependent samples

ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีการสอนตามทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนตามคู่มือครูมีความสามารถในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนตามคู่มือครูทีทัศนคติต่อการฟัง - พูดภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถและทัศนคติในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูก่อนและหลังการทดลองมีความสามารถและทัศนคติในการฟังพูดภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัทท์ (Orcutt, 1972 p. 27) ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับอนุบาล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกมให้ กลุ่มที่สามสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนคือชุดการสอน สร้างโดย คอทคิน (Cotkin) และแบบทดสอบอีก 3 ชุด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง ความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

3. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบในทุกแบบทดสอบ

ผลการทดลองครั้งนี้ สรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถด้านภาษา วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอนุบาล

คาสเทลลี่ (Castelle, 1999, บทคัดย่อ) วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้คือ เพื่อตัดสินว่าความสัมพันธ์อะไร ถ้ายังคงมีความเข้าใจในการฟังและการใช้การเข้ามาแทรกโดยไม่แสดงออกเพื่อแสดงพฤติกรรมที่ขัดขวาง (ทำลาย)วัตถุประสงค์ประการที่สองคือ เพื่อตัดสินว่า

ความสัมพันธ์นั้น ถ้ามีระหว่างคะแนนการสอนความเข้าใจในการฟังจากการใช้การเข้ามาแทรกโดยการแสดงออกทางคำพูดและการไม่พูด มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญมากกว่าคะแนนพื้นฐาน

วิธีการและกรรมการ ชั้นเรียนเกรด 3 จำนวน 5 หน้า นักเรียนมีส่วนร่วมในการศึกษานี้ คะแนนจากนักเรียน 69 คน ถูกใช้ในการวิเคราะห์ ครูแต่ละคนอ่านเรื่องดัง ๆ ให้ชั้นเรียนฟัง ตามด้วยคำถามแบบเลือกตอบ 10 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบความเข้าใจในการฟังเป็นเวลา 8 ภาคเรียน 4 ภาคเรียนเป็นคะแนนพื้นฐาน มีการแทรกการไม่แสดงออกทางคำพูด 2 ครั้ง และแทรกด้วยการแสดงออกทางคำพูด 2 ครั้ง

บทสรุป การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า คะแนนความเข้าใจในการฟังไม่ดีเมื่อการปฏิบัติโดยครูและผลกระทบในทางลบของการเข้าไปขัดขวาง ส่งผลต่อความเข้าใจในการฟัง ผู้บริหารจะต้องการมีส่วนช่วยครูในการเข้าไปขัดขวางให้น้อยลงต่อบทเรียน ผู้บริหารจำเป็นต้องรอบคอบถ้าต้องการที่จะนำไปใช้ในโปรแกรมการจัดการในชั้นเรียน ให้ตระหนักว่าเทคนิควิธีการกำหนดอาจจะส่งผลต่อครูและสัมฤทธิ์ผลของนักเรียน

ทอนตัน (Thornton, 1998, บทคัดย่อ) วัตถุประสงค์ของการวิจัยสืบค้นครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบความสามารถในการตรวจหาข้อผิดพลาดของทำนองดนตรีของนักศึกษาที่เริ่มเรียนเครื่องดนตรีประเภทเป่า (ปี่, ขลุ่ย) ในเงื่อนไขการฟัง 2 แบบ คือ การฟังเสียงที่บันทึกไว้ (การฟังอย่างเดียว) และการฟังการเล่นของดนเองระหว่างการบรรเลง (การฟังขณะบรรเลง)

เงื่อนไขการฟังทั้งการฟังอย่างเดียว และการฟังขณะบรรเลงในรูปแบบทำนองดนตรีว่าถูกหรือผิด ด้วยค่าคะแนนเฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญของภาระงานที่แสดงข้อผิดพลาดไว้ในทำนองดนตรีที่ถูกต้องของการฟังขณะเล่นสูงกว่าเงื่อนไขการฟังอีกสามแบบและรูปแบบของทำนองดนตรีสำหรับทำนองดนตรีแสดงให้เห็นโดยผู้เรียนว่าไม่ถูก ข้อผิดพลาดถูกแสดงไว้อย่างถูกต้องร้อยละ 78 ของเวลาที่กำหนด

สรุปได้ว่าผู้เริ่มเล่นเครื่องดนตรีประเภทเป่าสามารถแสดงข้อผิดพลาดของเสียงในการบรรเลงของดนเองด้วยความสำเร็จพอสมควร

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนและการฟังสรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนด้านการฟังนั้นมีแนวโน้มที่ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติ นอกจากนี้การใช้เกมประกอบการสอนในด้านการฟังยังสามารถผนวกเข้าหากันและเชื่อมโยงเข้าไว้ด้วยกันซึ่งจะทำให้ช่วยส่งเสริมความสารถในการใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
3. เก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ซึ่งมีทั้งหมด 5 แผนกวิชาได้แก่ แผนกวิชาช่างยนต์ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ช่างเชื่อม พณิชยกรรม จำนวน 340 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรงอำเภอ โคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 50 คน ได้มาโดยสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 2 ห้องเรียนและแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คนโดยการจับฉลาก (random assignment)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการฟังโดยการใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้เนื้อหาศัพท์ และโครงสร้างในหนังสือภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ซึ่งมีจำนวน ทั้งหมด 8 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง

2. แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ โดยใช้เนื้อหาเดียวกันกับเนื้อหาในแผนการเรียนรู้ตามแนวการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนทั้งหมด 8 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแบบทดสอบแบบเติมคำ ตอบคำถาม และเลือกตอบ จำนวน 60 ข้อ

4. แบบสอบถามวัดความสนใจต่อวิชาภาษาอังกฤษแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟังโดยใช้เกมประกอบการสอน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและหลักการในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อวางแนวทางในการสร้างแผนการเรียนรู้

1.2 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาอังกฤษของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาพุทธศักราช 2546 เอกสารประกอบการสอนและหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารรวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาเพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้รายบทมีจุดประสงค์นำทางและจุดประสงค์ปลายทาง

1.3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษด้านการฟังโดยการใช้เกมประกอบการสอน ร่วมกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายบท เพื่อกำหนดสาระสำคัญ เนื้อหาที่สอดคล้องกับขั้นตอนที่สังเคราะห์ไว้

1.4 วิเคราะห์เนื้อหา สาระสำคัญ และบริบททั่วไปเพื่อที่จะกำหนดสื่อ คือ เกมในการเรียนการสอน

1.5 วิเคราะห์ระดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเอาไว้ เพื่อกำหนดวิธีและประเมินผลรวมทั้งประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัด

1.6 สรุปการวิเคราะห์และการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาผลงานหรือทักษะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน วิธีการ เครื่องมือและเกณฑ์ในการวัดและประเมินผล

1.7 นำส่วนของข้อมูลที่รวบรวมได้นั้นมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย จำนวน 16 คาบ ๆ ละ 1 ชั่วโมง ซึ่งจะประกอบด้วย

1.7.1 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.7.2 สาระการเรียนรู้

1.7.3 คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.7.4 กระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

2) ขั้นสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่นำเกมมาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้

3) ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1.7.5 สื่อการสอน

1.7.6 การวัดและประเมินผล

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ นางสุกัญญา ไพรดำ, นางกฤตยา เรืองกิจ, นางวนิดา ผุดผ่อง, นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุลและนางสุมาลี สุวรรณรุจิ ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยตรวจสอบความถูกต้องในด้านความคิดรวบยอดเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการดำเนินการในการใช้ภาษาตลอดจนความสอดคล้องและเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ โดยตรวจให้คะแนนแบบจัดอันดับเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุง แก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและถูกต้องยิ่งขึ้น

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง

ส่วนการสร้างเกมวัดความสามารถด้านการฟัง มีลำดับขั้นการสร้างดังนี้

1. ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาเอกสารจากหนังสือกิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก (Sarah Phillips, 2002, p. 58) ที่เกี่ยวกับการฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมประกอบการสอน

3. สร้างเกมวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังทั้ง 8 ชุด โดยการอาศัยประสบการณ์ของผู้วิจัยและศึกษาจากหนังสือกิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็กมาปรับใช้ให้เข้ากับวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ตามสภาพแวดล้อมรวมทั้ง นำมาสร้างเกมฝึกทักษะการฟังให้เหมาะสมและมีคุณภาพ เกมฝึกทักษะการฟังมีทั้งหมด 8 ชุดนี้มีเนื้อหากิจกรรมที่สอดคล้องกับแผนการจัดเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์ อุปกรณ์ กติกาในการเล่นและเวลาในการฝึกทักษะด้านเกมทั้ง 8 ชุด นำเกมฝึกทักษะการฟังทั้ง 8 ชุด ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา สื่ออุปกรณ์ ความยากง่ายของเกม คำสั่ง ตลอดจนความน่าสนใจของเกม

4. นำเกมประกอบการสอนที่วัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขในด้านเนื้อหา กิจกรรมเกม ภาษา ความยากและง่ายของเกม ตลอดจนความเหมาะสมกับเวลาในการทดลองขณะทดลองสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน พิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมผู้วิจัยนำปัญหานั้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญแล้วปรับปรุงเกมฝึกทักษะก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนตามปกติ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กับกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนตามปกติ ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ทำการศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษของหลักสูตรวิชาสามัญในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ.2546) กระทรวงศึกษาธิการ ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อศึกษาจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชาและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดประสงค์และเนื้อหาเดียวกันกับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มทดลอง ต่างกันเฉพาะการนำเกมมาประกอบการสอน โดยกลุ่มทดลองใช้เกมประกอบการสอน แต่กลุ่มควบคุมใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติซึ่งประกอบด้วย

2.1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1.2 สาระการเรียนรู้

2.1.3 คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

2.1.4 กระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

2) ขั้นสอน

3) ขั้นสรุปและการนำไปใช้

2.1.5 สื่อการเรียนการสอน

2.1.6 การวัดผลและประเมินผล

2.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับวิธีการดำเนินการทดลองและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผล

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ นางสุกัญญา ไพรดำ, นางกฤตยา เรืองกิจ, นางวนิดา ผุดผ่อง, นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุลและนางสุมาลี สุวรรณรุจิ ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยตรวจสอบความถูกต้องในด้านความคิดรวบยอด เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การดำเนินการในการใช้ภาษาตลอดจนความสอดคล้องและเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ โดยตรวจให้คะแนนแบบจัดอันดับเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและถูกต้องยิ่งขึ้น

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังจากหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่าง ๆ

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้แบบเติมคำ เลือกตอบและตอบคำถาม โดยให้นักศึกษาฟังเรื่องสั้น ๆ ข้อความ บทสนทนาจากเทป จำนวนข้อของแบบทดสอบมี 60 ข้อ ซึ่งมีลักษณะคำถามดังนี้

3.2.1 คำถามที่วัดความสามารถในการสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟัง

3.2.2 คำถามที่วัดความสามารถในการตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง

3.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจดูความเหมาะสมเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องโดยพิจารณาข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ ซึ่งใช้เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อทดสอบที่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 สำหรับข้อทดสอบที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

คะแนน -1 สำหรับข้อทดสอบที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำค่าการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญภาษา มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ข้อทดสอบของแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3.4 นำแบบทดสอบไปทดลองกับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบ

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อโดยใช้เทคนิค 27% แล้วเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

3.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR - 20

(ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ, 2539, หน้า 210-211)

4. แบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแบบสอบถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งข้อความในแบบสอบถามเป็นข้อคำถามที่ถามความรู้สึกชอบหรือพอใจ ความกระตือรือร้น ความพยายามในการเรียน ตลอดจนการเห็นประโยชน์ของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อคำถามในเชิงบวกและเชิงลบ จำนวน 20 ข้อ มีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำในเชิงบวก (positive) จะให้คะแนนดังนี้

มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำในเชิงลบ (negative) จะให้คะแนนดังนี้

มากที่สุด	ให้	1	คะแนน
มาก	ให้	2	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	4	คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	5	คะแนน

4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนั้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ นางสุกัญญา ไพรดำ, นางกฤตยา เรืองกิจ, นางวนิดา ผุดผ่อง, นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุล และนางสุมาลี สุวรรณรุจิ ตรวจสอบเพื่อพิจารณาเรื่องการใช้ภาษาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา

4.4 นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ของวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอ โคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

4.5 นำแบบสอบถามที่ได้จำนวน 20 ข้อไปทำการหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (alpha coefficient method) ตามวิธีการของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .82 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 125)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยใช้รูปแบบ pretest – posttest control group design คือ รูปแบบที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อนการทดลองและการทดสอบหลังการทดลองใช้วิธีสอน ซึ่งสามารถเขียนแสดงแผนภูมิรูปภาพ ได้ดังนี้

R	(E)	O_1	X	O_2
R	(C)	O_1	-	O_2

ภาพ 3 แบบแผนการวิจัย

ที่มา : (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2544, หน้า 164)

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

R	แทน	การจัดดำเนินการแบบสุ่ม (randomization)
X	แทน	การทดลอง (treatment)
(E)	แทน	กลุ่มทดลอง (experimental group)
(C)	แทน	กลุ่มควบคุม (control group)
-	แทน	ไม่มีการทดลอง
O_1	แทน	การวัดผลก่อนการทดลอง (pretest observation)
O_2	แทน	การวัดผลหลังการทดลอง (posttest observation)

วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. จัดกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยมีจำนวนกลุ่มละ 25 คน

2. แจ้งและให้นักศึกษาทำความเข้าใจกับการเรียนการสอนถึงวิธีการจัดการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียนในครั้งนี้

3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pretest) กับกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

วัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

4. ดำเนินการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยกำหนดให้

4.1 กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

4.2 กลุ่มควบคุมใช้การสอนตามปกติ

ทั้งสองกลุ่มใช้เนื้อหาเดียวกันและระยะเวลาเท่ากันในการวิจัย คือ 16 คาบ มีระยะเวลาคาบละ 1 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง

5. หลังจากเสร็จสิ้นการสอนตามที่กำหนดไว้แล้วทำการสอบหลังเรียน (posttest) กับนักศึกษาทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน (pretest)

6. นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มาตรวจให้คะแนน โดยหากตอบถูกให้ 1 คะแนน และหากตอบผิด หรือไม่ตอบเลย หรือตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

7. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากนั้นนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ โดยใช้สถิติแบบ t - test independent

2. เปรียบเทียบความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติโดยใช้สถิติแบบ t - test independent

3. เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ หลังการทดลองโดยใช้สถิติแบบ t - test dependent

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (mean) โดยการนำข้อมูลทุกค่ามารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมดโดยการคำนวณจากสูตร (กาญจนา วัฒายุ, 2544, หน้า 68) มีสูตรดังนี้

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนดิบ
X แทน คะแนนดิบ
n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 การวิเคราะห์ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้วยแบบทดสอบความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยคำนวณจากสูตร (กาญจนา วัฒายุ, 2544, หน้า 73) มีสูตรดังนี้

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียน
$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียนแต่ละคนยกกำลังสองทีละตัว
n แทน จำนวนนักเรียน

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แบบปรนัยโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยคำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 117)

ความเที่ยงตรง (validity)
มีสูตรดังนี้

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิค 27% ของกลุ่มสูง กลุ่มต่ำ จากตารางวิเคราะห์ (พร้อมพรรณ อุดมสิน, 2538, หน้า 117)

2.2.1 ค่าความยากง่าย (difficulty)

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

เมื่อ P แทน ดัชนีความยากง่ายของข้อสอบ

R แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบข้อสอบนั้นได้ถูกต้อง

N แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบข้อสอบทั้งหมด

2.2.2 ค่าอำนาจจำแนก (discrimination)

$$r = \frac{P_H - P_L}{N_H} \quad \text{หรือ} \quad r = \frac{P_H - P_L}{N_L}$$

เมื่อ P_H แทน จำนวนนักเรียนตอบถูกกลุ่มสูง

P_L แทน จำนวนนักเรียนตอบถูกกลุ่มต่ำ

N_H แทน จำนวนผู้ตอบกลุ่มสูง

N_L แทน จำนวนผู้ตอบกลุ่มต่ำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร คำนวณจากสูตร KR – 20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 123) มีสูตรดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[\frac{1-\sum pq}{S^2}\right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อคำถาม

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

p แทน สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของคะแนนทำผิดแต่ละครั้ง ($q = 1 - p$)

2.4 การหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (alpha coefficient method) ตามวิธีการของครอนบาค (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 125)

$$\alpha = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right]$$

เมื่อ α แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อ

S_i^2 แทน คะแนนความแปรปรวนในแต่ละข้อ

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t – test แบบ independent group (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 162) มีสูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}\right]\left[\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right]}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ

$\bar{x}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1

$\bar{x}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2

n_1 แทน ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 1

n_2 แทน ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 2

S_1^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง

S_2^2 แทน คะแนนแปรปรวนของกลุ่มต่ำ

df แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ได้จากการทดสอบก่อนการเรียนกับการทดสอบหลังเรียนภายในกลุ่มเดียวกัน คำนวณจากสูตร t - test dependent (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, หน้า 165) มีสูตรดังนี้

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

df = n - 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เมื่อ

t	แทน	การตรวจสอบ ความแตกต่างของคะแนน ก่อนเรียนและหลังเรียน
D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนแต่ละคน
$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทุกคน
D^2	แทน	ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนแต่ละคนยกกำลังสอง
D	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนแต่ละคนยกกำลังสอง
$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทุกคนยกกำลังสอง
$n\sum D^2$	แทน	จำนวนนักเรียน คูณ ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแต่ละคนยกกำลังสอง
$n-1$	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด ลบ 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้สะดวกและเกิดความเข้าใจตรงกันในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\overline{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
$S.D.$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution
p	แทน	ค่านัยสำคัญจากการคำนวณค่า t – test
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ที่ใช้เกมประกอบการสอน ก่อนและหลังการทดลอง ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1)

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภายหลังได้รับการสอนระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภายหลังได้รับการสอนระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ที่ใช้เกมประกอบการสอน ก่อนและหลังการเรียน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1)

ตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ที่ใช้เกมประกอบการสอน ก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง

ใช้เกมประกอบการสอน	*n*	$\overline{X}$	*S.D.*	*t*	*p*
ก่อนเรียน	25	20.64	3.37	47.34*	.000
หลังเรียน	25	45.84	5.32		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถทางการเรียนด้านการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภายหลังได้รับการสอนระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามแบบปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง ภายหลังการสอนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

วิธีสอน	n	$\overline{X}$	$S.D.$	t	p
ใช้เกมประกอบการสอน	25	48.80	4.92	4.04*	.000
ใช้การสอนตามปกติ	25	41.68	3.99		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่าหลังการเรียนนักศึกษาที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง สูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภายหลังได้รับการสอนระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ภายหลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

วิธีสอน	n	$\overline{X}$	$S.D.$	t	p
ใช้เกมประกอบการสอน	25	91.52	4.46	42.95*	.000
ใช้การสอนตามปกติ	25	37.08	5.51		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่าหลังเรียนนักศึกษาที่ใช้เกมประกอบการสอนกับคะแนนเฉลี่ยความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่า นักศึกษาที่ใช้วิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ด้านการฟังของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถด้านการฟัง ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถด้านการฟัง ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามปกติ
3. ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ซึ่งมีทั้งหมด 5 แผนกวิชาได้แก่ แผนกวิชาช่างยนต์ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ช่างเชื่อม พณิชยกรรม จำนวน 340 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรงอำเภอ โคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 50 คน ได้มาโดยสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน และแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คนโดยการจับฉลาก (random assignment)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการฟังโดยการใช้เกมประกอบการสอนโดยใช้เนื้อหาศัพท์ และโครงสร้างในหนังสือภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ซึ่งมีจำนวน ทั้งหมด 8 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนตามปกติ โดยใช้เนื้อหาเดียวกันกับเนื้อหาในแผนการเรียนรู้ตามแนวการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนทั้งหมด 8 แผน และแผนละ 2 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร 2 ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแบบทดสอบแบบเติมคำ ตอบคำถาม และเลือกตอบ จำนวน 60 ข้อ ที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.22 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.66 ขึ้นไป

4. แบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยใช้รูปแบบ pretest - posttest control group design คือ รูปแบบที่มีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อนการทดลองและการทดสอบหลังการทดลองใช้วิธีสอน

วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2. ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนโดยจัดการเรียนรู้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลอง ทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน และกลุ่มควบคุมทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนตามปกติ

3. ทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อสิ้นสุดการทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทำการทดสอบก่อนเรียน

นำผลคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (statistical package for the social science - SPSS for windows 10.0) คำนวณหาค่าทางสถิติ โดยวิเคราะห์ตามสมมติฐานและใช้ค่าสถิติดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (arithmetic mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

2. เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ที่ใช้การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้การทดสอบที (t - test dependent)

3. เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง และ ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) ที่ใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติโดยใช้การทดสอบที (t - test independent)

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ที่ใช้การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่า ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาที่ใช้วิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช. 1) ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าความสนใจต่อการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ผลการศึกษาครั้งนี้สามารถอภิปรายผลตามลำดับสมมติฐานของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยนั้นสอดคล้องกับ นฤมล กิตติญาณ (2549, หน้า 1) ซึ่งได้ทำการศึกษาเพื่อที่จะสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เพลงฝึกทักษะการฟังนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 6 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 3 ห้องเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏว่าจากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนนี้พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่ได้ฝึกทักษะการฟังจากเพลงที่เพื่อนๆ นำมาร้องมีความสนุกสนานในการร้องเพลงที่ตนสนใจและชื่นชอบ เป็นผลทำให้ตั้งใจและสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน ร่วมตอบปัญหาเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าง สนใจซักถามกล้าแสดงออกไม่นั่งเหม่อลอย หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนน่าเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้น การสอนทักษะการฟังจึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อการสื่อสาร ทักษะการฟังเป็นทักษะการรับสาร (receptive skills) ที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกหัดมาเป็นอย่างดี จึงจะสามารถนำไปใช้ในการสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อ

ความเข้าใจข่าวสารในชีวิตประจำวันจึงจะเห็นได้ว่าการพัฒนาการสอนทักษะการฟังมีความสำคัญมาก จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องรวดเร็วและมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่า ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาที่ทำการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับ ชฎา กาญจนพบู (2535, บทคัดย่อ) ซึ่งได้ทำศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมิ่งเมืองขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายมา 2 ห้องเรียน จาก 6 ห้องเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้งสองกลุ่มผู้วิจัยเป็นผู้สอนเองใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 12 คาบ ในการทดลองมีการทดสอบก่อนและหลังเรียนและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ความแตกต่าง โดยใช้ t - test ในรูปของ difference scores ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ แกรมบส์ และคณะ (Grambs, Jean Dresden, Jone C. Carr, & Robert M.Fitch 1970, p. 244) กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดี และสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน หรือเรียนช้าพัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น ช่วยให้เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหา และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังนั้นการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทัศนคติตามที่ต้องการ นอกเหนือไปจากความสนุกสนานโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมการสอนมาใช้กับการเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษา โดยเฉพาะทักษะการฟังจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน และสามารถสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความก้าวหน้าของความสามารถด้านการฟังสูงกว่าการสอนโดยวิธีสอนตามปกติ

3. ผลการเปรียบเทียบความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังสิ้นสุดการเรียน พบว่ามีความสนใจต่อการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่ใช้การสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งตรงกับ ชลิยา ลิมปิยากร (2543, หน้า 192) ได้กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนนั้น นอกจากผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง สนุกตื่นเต้นเร้าใจ ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่าประโยชน์ของเกมที่ใช้ในการสอนภาษา เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากขึ้น

โดยนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ มีการติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น เกมช่วยฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งนักเรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่า การตัดสินใจกระทำนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนในแต่ละชุดที่นำมานั้น มีความแตกต่างกันในด้านวิธีการเล่นและสื่อ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเล่นเกมหลังจากการเล่นเกมแล้ว ผู้วิจัยได้เฉลยคำตอบไปพร้อมกับผู้เรียนทันที เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งเป็นผลทางจิตวิทยาที่ช่วยเสริมแรง ให้เด็กมีความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนรู้ และได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนจึงเกิดความรู้สึกมั่นใจในการที่เรียนในครั้งต่อไป นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสนุกสนาน ยิ้มแย้มแจ่มใส มีความกระตือรือร้นในการเล่นเกมตลอดเวลา ผู้เรียนจะมีความรู้สึกดีใจและตั้งใจฟังคำสั่งของครูผู้สอนทุกครั้งทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ด้านความสามารถในการฟังและด้านต่างๆ สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันอาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจดังนี้

1.1 ครูควรดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิดขณะที่ผู้เรียนเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน เพื่อให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเรียน และสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและบันทึกด้วยว่าผู้เรียนเรียนถึงเรื่องใด และมีผลการทำแบบฝึกหัดเป็นอย่างไร มีการพัฒนาหรือไม่ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักหน้าที่และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง

1.2 จากการสังเกตการสอน พบว่า กิจกรรมเกมที่จัดเป็นกลุ่ม จะมีความสนุกสนานมากกว่าที่จัดกิจกรรมเกมเป็นรายบุคคล ทั้งนี้เพราะนักศึกษาได้ร่วมกันคิดร่วมกันปฏิบัติตามความสามารถของแต่ละบุคคลและสร้างความตระหนักในความภาคภูมิใจของกลุ่มร่วมกัน

1.3 เกมที่จะนำมาใช้ในการสอน ควรเป็นเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา ก่อนการเล่นเกมควรอธิบายข้อตกลงให้เข้าใจและทันทีที่การเล่นสิ้นสุดลง ครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้ผู้เรียนทราบทุกครั้ง

1.4 ระยะเวลาในการใช้เกมในการสอนแต่ละครั้ง ไม่ควรสั้นหรือนานจนเกินไป ถ้าระยะสั้นผู้เรียนก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ และถ้ายาวเกินไป ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย อาจส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ดีอบางทีอาจจะปรับขั้นตอนการสอนให้กระชับขึ้น

1.5 ในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนกลุ่มควบคุม ควรมีการเสริมแรงและมีการติดตามผลพร้อมทั้งบันทึกผลการเรียน และบันทึกพฤติกรรมผู้เรียนให้เท่าเทียมกันทั้งสองกลุ่ม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น เจตคติในการเรียน แรงจูงใจในการเรียน และความคงทนในการเรียน เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน

2.3 ควรมีการศึกษารูปแบบของเกมที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะทางการฟังชนิดเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล

2.4 ควรใช้ระยะเวลาในการทดลองสอนให้มากพอสมควรซึ่งอาจจะเป็น 1 ภาคเรียน หรือ 2 ภาคเรียน เพื่อดูพัฒนาการของผู้เรียน

2.5 ควรทำการวิจัยกับกลุ่มผู้เรียนในระดับอื่น ๆ เช่น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 และ 3 โดยมีการคัดเลือกบทเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับนั้น ๆ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

กองเทพ เคลือบพนิชกุล. (2542). **การใช้ภาษาไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้งเฮาส์.

กาญจนา วัฒายุ. (2544). **การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน**. นครปฐม: ม.ป.ท.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงษ์ศักดิ์. (2543). **ปั้นสมองชาติ: ยุทธศาสตร์ปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ซัคเซสมีเดีย.

คณะกรรมการผลิตและบริหารชุดวิชาการพัฒนาทักษะทางภาษา. (2537). **การพัฒนาทักษะทางภาษา** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์. (2542). **การใช้ภาษาไทย 1** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จิดมณี อะเมกอง. (2545). **การศึกษาความเข้าใจในการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบประสบการณ์ภาษา (แบบที่ 1) กับการสอนแบบเดิม**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จิราพร สุจริต. (2543). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสนใจในเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนตามแนวทางทฤษฎีเพื่อการสื่อสารของ คีธ จอห์นสัน (Keith Johnson) กับการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เจือจันทร์ ไหวพริบ. (2542). **การภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

เฉลา ประเสริฐสังข์. (2542). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. จันทบุรี: สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.

ชฎา กาญจนพบู. (2535). **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชลิยา ลิมปิยากร. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษา**. ราชบุรี: สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

ชูเกียรติ จารัตน์. (2535). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนตามแนวการสอนภาษาประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณิชาภัทร วัฒนาพาณิช. (2543). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีอรรถฐานด้วยสื่อหนังสือพิมพ์กับ การสอนตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). **การสอนภาษาไทย.** กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

ทิศนา แขมมณี. (2522). **กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่ม1.** กรุงเทพฯ: บูรพาศิลป์การพิมพ์. อ้างถึงใน จารุวรรณ ศรีทองชัย. (2545). **การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบวิพากษ์และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ธิดา โมสิกรัตน์. (2539). **การพัฒนาสมรรถภาพการฟังในการใช้ภาษาไทย.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

นฤมล กิตติญาณ. (2549, พฤศจิกายน, 18). **การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เพลงฝึกทักษะการฟังนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา ๒ กรุงเทพมหานคร** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: http://www.nmrsw 2.acth/ns12_6.html.

นิตยา สุวรรณศรี. (2536). **เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.

บรรเจิด พฤฒนารัตน์. (2541). **การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษาที่มีการเสริมเนื้อหาทางวัฒนธรรมกับการสอนตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เบญจา แสงมะลิ. (2522). **เล่นกับเด็ก**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา. อ้างถึงใน จารุวรรณ ศรีทองชัย. (2545). **"การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบวิพากษ์และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์"**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประนอม สุรัสวดี. (2534). **ภาษาอังกฤษกับเด็กไทยในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โครงการตำรงวิทยาศาสตร์อุดสาหกรรม.

ปิยนุช พัฒน์ภิรมย์. (2538). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านความสามารถ ในการเขียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยการฝึกการอ่านด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์กับการ สอนตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ผานิต ยังประภา. (2543). **การศึกษาความสามารถในการฟังจำแนกเสียงของการใช้ชุดการฝึกสอนฟังจำแนกเสียงสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ชั้นก่อนประถมศึกษา**.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ฝ่ายทะเบียนและวัดผลประเมินผล. (2543). **สรุปการรายงานผลการเรียนของนักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง**. ลพบุรี: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. (2536). **เกมกับการเรียนรู้ เกมเพื่อการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์** (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พร้อมพรรณ อุดมสิน. (2538). **การวัดผลและการประเมินผลการเรียนการสอนคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2544). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

พิชิต เพชรานนท์. (2541). **ผู้นำนันทนาการ**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

เพราพรรณ เปลี่ยนภู่. (2542). **จิตวิทยาการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ภารดี ศรีประยูร. (2542). **รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟังและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). **100 Language games** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2539). **เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุรีวิทยา.

วรรณพร ศิลาขาว. (2538). **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน**.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วรรณี โสมประยูร. (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วันเพ็ญ พุทธโกษา. (2545). **การศึกษาความสามารถในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีฝึกฟังแบบคลินิกจอห์น เทรซี่**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.

วารินทร์ รัศมีพรหม. (2531). **สื่อการสอนทางเทคโนโลยีการศึกษาและการสอนร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

วิชาการ, กรม. (2545). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2546). **หลักสูตรวิชาสามัญในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2545 (ปรับปรุงครั้งที่ 1)**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

สัณหพงษ์ ก่อวงศ์. (2545). **ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอมพันธ์.

สายใจ สินสมบูรณ์. (2536). **ผลของเกมและบทบาทสมมุติในชั้นเรียนที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดยะลา**.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

สุจริต เพียรชอบ. (2530). **การพัฒนาการสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุดารัตน์ พญาพรหม. (2543). **การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีที่ใช้ในการฟังและความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.** วิยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สุภานี ชลภาพ. (2545). **การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนด้วยบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบ มุ่งประสบการณ์ภาษา (รูปแบบที่1) กับการสอนตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุรพันธ์ กุศลส่ง. (2543). **การเปรียบเทียบความสามารถและทัศนคติในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัดกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุจิตรา เวทยาวงศ์. (2545). **การศึกษาความเข้าใจในการอ่านและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2ที่ได้รับการสอนด้วยโครงสร้างระดับยอดประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนแบบ STAD กับการสอนตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สุวิทย์ มูลคำ. (2545). **19 วิธี การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษ** (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์. (2531). **เอกสารคำสอนหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ประยูรวงศ์. อ้างถึงใน ภารดี ศรีประยูร. (2542). **รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟังและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร.

สำเริง เวชสุนทร. (2526). เกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์. **วารสารคณิตศาสตร์, 15(8),** 32.

อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดมีเกมประกอบและจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). **แนวทางการสร้างข้อสอบ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Castelle, Melanie Dorn. (1999). **An analysis of teacher use of mild responses and its effect on listening comprehension in third grade classes.** Georgia state University.

Drumheler, Sidney J. (1972). **Curriculum making as a games designing task.** Educational technology. อ้างถึงใน จารุวรรณ ศรีทองชัย. (2545). **การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบวิพากษ์และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์.** วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Gordon, Lewis. (2002). **เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง.

Grambs, Jean Dresden, Jone C. Carr, & Robert M. Fitch. (1970). **Modern methods in secondary education (3rd).** New York: Rinehart and Winston. อ้างถึงใน ธนสิทธิ์ เปรมภักดี (2543). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.** สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Hubbard, Peter. (1983). **A training course for TEFL.** Oxford: Oxford University Press. อ้างถึงใน ภารดี ศรีประยูร. (2542). **รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟังและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

Jeremy Harmer. (2003). **วิธีสอนภาษาอังกฤษชุดการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.

New Standard Encycolpedia. (1969). **Games.** Chicago. standrad educational corporation. อ้างถึงใน ธนสิทธิ์ เปรมภักดี. (2543). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5.** สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Orcutt, Larry Emment. (1972). **Child management of instructional games : effects upon concept of disadvantaged preschool chaildren.** Dissertation abstracts international. อ้างถึงใน ธนสิทธิ์ เปรมภักดิ์. (2543). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Reese, J. (1977). **Simulation games and learning activities kit.** New York: Broohscole publishing. อ้างถึงใน ธนสิทธิ์ เปรมภักดิ์. (2543). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Sarah, Phillips. (2002). **กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก** (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง.

Thornton, Linda Carol Porten. (1998). **The effects of listening condition on melodic error detection by movie wood wind student.** University of Missouri Columbia.

Wright Andrew, David Betteridge, & Michael Buckby. (1937). **Games for language learning**. New York: Cambridge University press.

Yagang, Fan. (1993). **Listening problems and solution, in English teaching forum.** อ้างถึงใน ภารดี ศรีประยูร (2542). **รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟังและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.1 นางกฤตยา เรืองกิจ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยการอาชีพสระบุรี

1.2 นางสาวสุกัญญา ไพรดำ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยเทคนิคนครนายก

1.3 นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุล
อาจารย์ 3 ระดับ 8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

1.4 นางสุมาลี สุวรรณรุจิ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนเมืองใหม่ ชลอราษฎร์รังสฤษฎ์

1.5 นางวนิดา ผุดผ่อง
อาจารย์ 3 ระดับ 8 โรงเรียนเมืองใหม่ ชลอราษฎร์รังสฤษฎ์

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน และแผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติ ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

2.1 นางกฤตยา เรืองกิจ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยการอาชีพสระบุรี

2.2 นางสาวสุกัญญา ไพรดำ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยเทคนิคนครนายก

2.3 นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุล
อาจารย์ 3 ระดับ 8 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

2.4 นางสุมาลี สุวรรณรุจิ
อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนเมืองใหม่ ชลอราษฎร์รังสฤษฎ์

2.5 นางวนิดา ผุดผ่อง
อาจารย์ 3 ระดับ 8 โรงเรียนเมืองใหม่ ชลอราษฎร์รังสฤษฎ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ภาคผนวก ช
หนังสือขอความร่วมมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ศธ ๐๕๔๕.๐๒/ ๑๔๓

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ถนนนารายณ์มหาราช
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๕๔๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางกฤตยา เรืองกิจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบเพื่อการวิจัย ชุด

ด้วย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยมี ผศ. ศรินทิพย์ ภู่สำลี เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นายทำนอง เจริญรูป เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตามแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อได้โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วินัย สมมิตร)
รักษาราชการในตำแหน่งคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์
โทร.๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๙ ต่อ ๔๑๑
โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐
Email : rajabhat@thepsatri.rits.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ศธ ๐๕๔๘.๐๒/ ๑๔๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ถนนนารายณ์มหาราช
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๕๔๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางสาวสุกัญญา ไพรดำ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบเพื่อการวิจัย ชุด

ด้วย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยมี ผศ. ศรินทิพย์ ภู่สำลี เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นายทำนอง เจริญรูป เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตามแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อได้โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วินัย สมมิตร)
รักษาราชการในตำแหน่งคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์
โทร.๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๘ ต่อ ๔๑๑
โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐
Email : rajabhat@thepsatri.rits.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ศธ ๐๕๔๕.๐๒/ ๑๔๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ถนนนารายณ์มหาราช
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๕๔๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางชูศรี เฉลิมเกียรติสกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบเพื่อการวิจัย ชุด

ด้วย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยมี ผศ. ศรินทิพย์ ภู่สำลี เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นายทำนอง เจริญรูป เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตามแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อได้โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วินัย สมมิตร)
รักษาราชการในตำแหน่งคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์
โทร.๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๙ ต่อ ๔๑๑
โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐
Email : rajabhat@thepsatri.rits.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ศธ ๐๕๔๕.๐๒/ ๑๔๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ถนนนารายณ์มหาราช
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๕๔๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางสุมาลี สุวรรณรุจิ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบเพื่อการวิจัย ชุด

ด้วย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยมี ผศ. ดรินทิพย์ ภู่สำลี เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นายทำนอง เจริญรูป เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตามแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อได้โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วินัย สมมิตร)
รักษาราชการในตำแหน่งคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์
โทร.๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๘ ต่อ ๔๑๑
โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐
Email : rajabhat@thepsatri.rits.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ศธ ๐๕๔๘.๐๒/ ๑๓๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ถนนนารายณ์มหาราช
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๕๔๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางวนิดา ผุดผ่อง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบเพื่อการวิจัย ชุด

ด้วย นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยมี ผศ. ศรินทิพย์ ภู่สำลี เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นายทำนอง เจริญรูป่ เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตามแบบสอบถามที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อได้โปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วินัย สมมิตร)
รักษาราชการในตำแหน่งคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์
โทร.๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๙ ต่อ ๔๑๑
โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐
Email : rajabhat@thepsatri.rits.ac.th

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียน ด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และเฉลยแบบทดสอบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง

Section 1

INSTRUCTION : Listen to the cassette. Check (×) the correct.

I always watch the weather.....(1).....on television to see what tomorrow's.....(2).... will be like. In.....(3)..... the weather changes very often. It's very .....(4)..... . Sometimes it rains for a day or two, but after the ...(5).... weather, often with noisy ....(6)..... , it is sometimes dry for a long time, with no rain at all. On some days the ...(7)... shines and the sky is.....(8)....., but on other days it is so .....(9)..... You can't see the sun. English summers aren't usually very hot, but the .....(10)..... usually reaches 25 C, so it's quite .....(11)..... . In winter, it is sometimes quite .....(12)..... and pleasant, but sometimes it's very cold or even .....(13)..... . The English climate isn't very ....(14)... for holidays, but it makes the countryside green.

---

1. a. forecast	b. warm	c. sometimes	d. weather
2. a. pretty	b. cool	c. weather	d. windy
3. a. England	b. Toronto	c. Hong Kong	d. Peru
4. a. temperature	b. flipchart	c. become	d. changeable
5. a. sunshine	b. wet	c. rainy	d. misty
6. a. tomorrow	b. season	c. thunderstorm	d. weather
7. a. sun	b. moon	c. clear	d. hot
8. a. change	b. wonderful	c. strong	d. clear
9. a. frosty	b. cloudy	c. fog	d. ice
10. a. temperature	b. country	c. sunny	d. warm
11. a. winter	b. snow	c. warm	d. gusty
12. a. your	b. myself	c. mild	d. quite
13. a. humid	b. freezing	c. bright	d. shower
14. a. good	b. well	c. get	d. start

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Section 2

INSTRUCTION : Listen to the people describe things that happened. check (×) the correct event.

1. Yes, it was very scary. We ran into a bad storm, and the plane was really bumped around. It only lasted about 15 minutes, but it was awful.
   a. plane had mechanical difficulties b. plane flew into the bad weather
2. I was in my pajamas and I just went out for a minute to get my newspaper when, bang, I heard the door shut behind me. I knew I was in a big trouble. There was no one else at home and I didn't have the key. Luckily, I found a window open so I climbed back inside.
   a. locked in the elevator b. locked out of the house
3. It was the worst snowstorm we'd had in several years. I was going a little too fast on Route 66 and I went off the side of the road. It was awful. I just had to stay inside the car and wait. Luckily, after about an hour someone in a jeep came by and pulled me out.
   a. car overturned in the snow b. car skidded in the snow
4. We were staying in this hotel in the Philippines when it caught on fire. We heard the fire alarm and ran out as fast as we could. Fortunately, none of the other guests in the hotel were injured either.
   a. injured in an apartment fire b. escaped from a hotel fire
5. I took a taxi to the hotel from the airport. I felt something on the seat when I got in. It was a big wallet, with over nine thousand baht in it.
   a. left a wallet on a bus b. found a wallet in a taxi

Section 3

INSTRUCTION : This person is talking about people he knows. Which words describe the people? Listen and check (×) the answer.

1. You know, Earl's a really neat guy, but he's so hard to talk to. He never says much, does he? I wish he were a little more outgoing and not so shy.
   a. cheerful b. shy

2. I ran into Sherry. She's been working in a restaurant and she says the food's really good. It must be. You know, she must have put on 25 pounds. Wow! I could hardly recognize her.

   a. heavy b. outgoing

3. Caroline's always great to have a party. I mean, she just gets everyone talking and laughing. She's really not shy about going up and talking to people. I wish I were like that.

   a. sociable b. athletic

4. Tommy should really do something about the way he dresses. His clothes are so old fashioned, and most of them look as if they need to be sent to the dry-cleaner. He'll never get a job if he goes on dressing like that.

   a. well dressed b. poorly dressed

5. I'd better go. I've got to meet Sandra at 4:20. I really don't want to be late, because you know what Sandra's like. She's always on time. That's what I like about her.

   a. punctual b. late

Section 4

INSTRUCTION : Listen to the conversation. Check (×) the answer the following questions.

It's the Easter holidays, Sandra and her brother Tim are at home sitting at the kitchen table. Their mum is reading a newspaper.

Sandra : Mum, I'm so bored!

Tim : Me too. What can we do?

Mum : Don't be silly you two, there are lots of things to do. It's the holidays. You must enjoy yourselves!

Tim : What can we do?

Mum : Why don't you go and play in the garden? It's a lovely day.

Tim : Good idea! Let's go and play on the swing!

Sandra : No, I prefer to ride my bike.

Mum : Off you go then. I'll come and join you out there when I have finished reading the paper. I need to mow the front lawn.

Sandra : Didn't you mow it last week?

Mum : No, I only had time to mow the back lawn last week. You two will have to play in the the back garden so that you don't get in my way!

Tim : OK, Mum! And then when you have finished, we can all play a game of football.

Sandra : Great! What a good idea! I love the holidays!

---

1. What does Sandra and Tim's mum tell them to do?
    a. Sandra and Tim's mum tell them to go and play in the garden.
    b. Sandra and Tim's mum tell them to go and play in the zoo.
2. What does Tim want to do in the garden?
    a. Tim wants to play on the swing and then he want to play basketball.
    b. Tim wants to play on the swing and then he want to play football.
3. Does Sandra want to play on the swing?
    a. No, she doesn't she prefers to ride her bike.
    b. Yes, she dose.
4. When will their mum come and join them in the garden?
    a. When she's finished writing the paper.
    b. When she's finished reading the paper.
5. What does their mum want to do in the garden?
    a. Their mum wants to mow the front lawn.
    b. Their mum wants to ride a bicycle.

Section 5

INSTRUCTION : Listen to the cassette. Then choose the best answer.

1. Pullovers are made of
    a. cotton b. denim c. wood d. wool
2. A mirror is made of
    a. glass b. leather c. iron d. rubber
3. Books are made of
    a. paper b. stone c. china d. metal

4. Car types are made of

a. plastic b. steel c. rubber d. brick

5. The Pyramids of Egypt are made of

a. wood b. stone c. china d. wool

Section 6

Plane Lands in Farmer' s Field

Farmer Jason Matt had the surprise of his life yesterday morning. He was sitting, having breakfast with his wife and two children-four and seven-when he saw a small plane coming out of the clouds just above the field in front of the farm building. The plane was in trouble. The engine seemed to stop now and then and it was coming down faster and faster.

Mr. Matt and his wife hurried out and reached the gate just as the plane half-landed, half-crashed in the cornfield. They were so surprised that they stood motionless for a second or two, then they ran to a small aircraft.

The pilot-a man in his thirties-was sitting in the cockpit apparently unharmed. He looked at them but did not say a word. He was probably a little stunned. They helped him out and led him to the house.

They made him sit down and gave him a glass of water. They tried to make him say who he was and if he was all right but he did not seem to understand. Then, suddenly, he got up and walked to the door, probably to go back to his plane. They did not let him go. They made him sit down again and called a doctor and the police station in the next village. In the end, they understood he was a Danish pilot who, having trouble with the engine of his plane, could not do anything else but try to land in the nearest field.

The young man was lucky he was not hurt. But the authorities will not let him take his plane to fly back to Denmark. He will have to stay a few days in this country. Maybe he will stay with the Matts and help them with the cattle and crops!

INSTRUCTION : Listen to the cassette. Then circle the right word or expression.

1. Jason Matt has _____ children.

   a. four b. two c. seven d. eight

2. The pilot was

   a. an old man b. a woman c. a young man d. a man

3. Mr. Matt and his wife gave the pilot _____.

   a. a glass of brandy b. a cup of coffee c. a glass of water d. a cup of tea

4. The pilot was _____.

   a. Dutch b. Danish c. Spanish. d. Indian

5. The pilot will have to

   a. leave immediately b. stay a few days c. fly back. d. stay a little days

Section 7

INSTRUCTION : Listen to the cassette. Check (×) the correct with the words given.

Golden Gate Bridge's 50th Birthday

It was San Francisco's biggest .....(1)..... ever. As many as 800,000 people crowded together on the Golden Gate Bridge. They wanted to be a part of the .....(2)..... of the bridge. The crowd broke all the records. There were many more people than anyone expected. The party was for the 50th anniversary of the bridge opening. The Golden Gate Bridge was ....(3)....when it was built. Today, it is a ....(4).... landmark of San Francisco. The party began with a walk across the bridge that started at ....(5)..... . One woman said, "This is the greatest day in the history of San Francisco. There's no better day to ....(6).... the bridge." The bridge walk lasted four hours. Many people felt the bridge move in the ....(7)..... as the crowd walked across.

The sunrise walk was just the beginning of a full day of games, concerts and a parade of old cars. Some of the people and cars ....(8)..... the bridge on the opening day fifty years ago. Many of the older folks walked across the bridge when it opened in .....(9).... . Some came back with their ...(10).. .

1.	a. party	b. crowd	c. more	d. early
2.	a. culture	b. history	c. tradition	d. beautiful
3.	a. opening	b. travel	c. wide	d. famous
4.	a. good	b. beautiful	c. well	d. wonderful
5.	a. sunshine	b. sunflower	c. sunrise	d. sometime
6.	a. walk	b. swim	c. ran	d. well
7.	a. hot	b. wind	c. cool	d. rain
8.	a. path	b. walk	c. crossed	d. ride
9.	a. 1932	b. 1935	c. 1936	d. 1937
10.	a. grandfather	b. grandmother	c. grandmamma	d. grandchildren

Section 8

INSTRUCTION : Listen to the cassette. Then, Check (×) the correct with the words you hear.

Christmas is on December 25th each year. It is both a religious ....(1)..... and one of fun and merriment. Christians ....(2)..... it as a birthday of Lord Jesus. It is a time of ....(3)..... and of love for all people.

For children, Christmas is the.....(4)..... of Santa Claus. They've never seen him but other people tell ....(5)..... about him. He is a....(6).... man who is quite fat and has a long ....(7)..... beard. He dresses in a ....(8)..... suit and travels through the air in a sleigh pulled by .....(9)..... reindeer.

On Christmas Eve, the night .....(10).....Christmas he comes to the homes of boys and girls. He brings them toys and other.....(11)..... while they are asleep.

1.	a. weekly	b. holiday	c. day	d. month
2.	a. celebrate	b. party	c. funny	d. meeting
3.	a. helpful	b. hope	c. careful	d. concern
4.	a. watch	b. part	c. term	d. time
5.	a. them	b. us	c. then	d. their
6.	a. few	b. very	c. little	d. a few
7.	a. grey	b. brown	c. black	d. white
8.	a. green	b. orange	c. red	d. blue

9.	a. eight	b. nine	c. seven	d. two
10.	a. after	b. before	c. befall	d. befit
11.	a. present	b. absent	c. all right	d. parent

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียน ด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง

Section 1

1. a	2. c	3. a	4. d	
5. b	6. c	7. a	8. d	
9. b	10. a	11. c	12. c	
13. b	14. a			

Section 2

1. b	2. b	3. b	4. b	5. b

Section 3

1. b	2. a	3. a	4. b	5. a

Section 4

1. a	2. b	3. a	4. b	5. a

Section 5

1. d	2. a	3. a	4. c	5. b

Section 6

1. b	2. c	3. c	4. b	5. b

Section 7

1. a	2. b	3. d	4. b	5. c
6. a	7. b	8. c	9. d	10. d

Section 8

1. b	2. a	3. b	4. d	5. a	6. c
7. d	8. c	9. a	10. b	11. a	

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ง
แบบสอบถามวัดความสนใจ
ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

<u>คำชี้แจง</u>

แบบสอบถามจะมีอยู่ 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

ตอนที่ 2 รายการประเมินความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ให้นักศึกษาอ่านข้อความแต่ละข้อให้เข้าใจแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่นักศึกษามีความคิดเห็นตรงกับความรู้สึกหรือการปฏิบัติของตนเองมากที่สุดเพียงข้อเดียวเท่านั้น

ตัวอย่าง

ข้อ	ความรู้สึกหรือการปฏิบัติ / ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	เมื่อข้าพเจ้าขาดเรียนข้าพเจ้าจะติดตามบทเรียนและการบ้านภาษาอังกฤษจากเพื่อนเสมอ	✓				

หมายเหตุ

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำในเชิงบวก (positive) จะให้คะแนนดังนี้

มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำในเชิงลบ (negative) จะให้คะแนนดังนี้

มากที่สุด	ให้	1	คะแนน
มาก	ให้	2	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	4	คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	5	คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

สถานภาพ เพศ (.....) ชาย (.....) หญิง

อายุ.....ปี.....เดือน ระดับชั้นที่กำลังศึกษา.....

แผนกวิชา.....

ตอนที่ 2 รายการประเมินความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ข้อ	ความรู้สึกหรือการปฏิบัติ / ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	เมื่อข้าพเจ้าขาดเรียนข้าพเจ้าจะติดตามบทเรียนและการบ้านภาษาอังกฤษจากเพื่อนเสมอ					
2	ข้าพเจ้าชอบสนทนาภาษาอังกฤษกับเพื่อน					
3	เมื่อข้าพเจ้าสงสัยในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้าจะซักถามทันที					
4	ข้าพเจ้ามักนำงานวิชาอื่นมาทำในขณะที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
5	ข้าพเจ้าชอบฟังเทปบทสนทนาที่เกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร					
6	เมื่อถึงวิชาเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้าจะรีบมานั่งแถวหน้าเสมอ					
7	ข้าพเจ้าไม่ชอบเปิดพจนานุกรมหาคำศัพท์เมื่อข้าพเจ้าไม่ทราบคำศัพท์นั้น					
8	ข้าพเจ้าชอบใช้สื่อ-อุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร					

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ข้อ	ความรู้สึกหรือการปฏิบัติ / ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
9	เมื่อถึงเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้ามักจะเข้าสายกว่าอาจารย์ทุกครั้ง					
10	ข้าพเจ้าชอบที่จะศึกษาบอร์ดหรือชาร์ทที่อยู่ในห้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร					
11	ข้าพเจ้านำความรู้จากวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
12	ข้าพเจ้าชอบเข้าห้องศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองเสมอ					
13	เมื่อมีหนังสือหลายประเภทข้าพเจ้าจะหยิบหนังสือภาษาอังกฤษเป็นอันดับแรก					
14	ข้าพเจ้าชอบชมภาพยนตร์ที่เป็นภาษาอังกฤษอยู่เสมอ					
15	ข้าพเจ้ามักจะหลีกเลี่ยงทุกครั้งที่เจอชาวต่างชาติ					
16	ข้าพเจ้าจะทบทวนหนังสือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กับเพื่อนเมื่อมีการสอบทุกครั้ง					
17	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมฝึกทักษะภาษาอังกฤษกับเพื่อนอยู่เสมอ					
18	ข้าพเจ้าไม่ชอบให้ครูเรียกอ่านเป็นรายบุคคลเพราะกลัวอ่านไม่ได้					
19	ข้าพเจ้าชอบที่จะค้นหาข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษจากอินเตอร์เน็ตเสมอ					

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ข้อ	ความรู้สึกหรือการปฏิบัติ / ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
20	ข้าพเจ้าจะเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก จ
แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **จำนวนหน่วยกิต/ชั่วโมง** 2/2

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ **ประเภทวิชา** พาณิชยกรรม

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ต่อเนื่องจากภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1
2. เพื่อใช้กลยุทธ์ในการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา
3. เพื่อให้เห็นประโยชน์ของการรู้ภาษาอังกฤษ ในการแสวงหาความรู้และเข้าสู่สังคม

มาตรฐานรายวิชา

1. สนทนาโต้ตอบ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเลือกใช้ภาษาท่าทางที่เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ
2. ใช้ภาษาเพื่อให้คำแนะนำ ขอและให้ข้อมูล บรรยาย เปรียบเทียบ บรรยายเหตุการณ์ บุคคล สิ่งของและสัญลักษณ์ ด้วยประโยคหรือข้อความสั้น ๆ
3. ถาม-ตอบ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยใช้คำถามประเภทต่าง ๆ
4. ใช้กลยุทธ์ในการฟังและอ่านที่เหมาะสมกับบริบทเพื่อความเข้าใจ
5. บูรณาการการเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการเรียนรู้ด้วยตนเองในศูนย์การเรียน โดยมีหลักฐาน การเรียน บันทึกการเรียนรู้ การประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ฝึกปฏิบัติการฟัง พูดอ่าน เขียน เรื่องราว เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เหตุการณ์ในอดีต อนาคต การใช้สำนวน วลีในการสนทนาในชีวิตประจำวันและการทำงาน การบรรยาย บุคคล สิ่งของ สถานที่ สุขภาพ การบอกทิศทาง อ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ข่าว เรื่องทั่วไปประเภทต่าง ๆ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษและภาษาไทย การใช้ภาษาและท่าทางได้ถูกต้องตามมารยามสังคมเหมาะสมกับกาลเทศะ ถ่ายโอนข้อมูลจากเรื่องที่อ่าน และฟังเข้าใจเกี่ยวกับวันสำคัญ และประเพณีของเจ้าของภาษา วางแผนการเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่อยู่ในศูนย์การเรียนรู้ในสถานศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 1 คาบที่ 1 - 2 **ชื่อหน่วย** Talking about weather การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสนทนากับชาวต่างประเทศเพื่อสอบถามเรื่องดินฟ้าอากาศในรูปแบบง่าย ๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถใช้ Demonstrative adjective ได้อย่างถูกต้อง
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้

Talking about weather

1. Let's communicate: vocabulary & What's the weather like?
2. Situational patterns: Asking and answering about the weather : describing the weather with adjective

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปและเติมข้อความที่หายไปโดยไม่เปิดหนังสือ (โดยที่ครูผู้สอนทำเป็นใบงานให้ผู้เรียน) และแลกเปลี่ยนกันตรวจ โดยให้ผู้เรียนเปิดหนังสือตรวจ ผู้ที่ตอบถูกจะได้ จุดละ 1 คะแนน ยกย่องชมเชยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดและให้กำลังใจกับผู้ที่ได้คะแนนรองลงมา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนาอีกครั้ง และขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับดิน ฟ้า อากาศ และสรุปความของบทสนทนาเกี่ยวข้องกับใคร อะไร ที่ไหน

2. ผู้เรียน group discussion and then pairs work อภิปราย climate/weather

3. ฝึกการใช้ pattern What's the weather like? It's..... และการใช้คำคุณศัพท์ในการบรรยายสภาพอากาศ

4. ครูและผู้เรียนทำแบบฝึกหัดไปพร้อม ๆ กันและครูให้คำแนะนำในแบบฝึกหัดด้วย

5. หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเสริมใน Additional exercise และนำเสนอหน้าชั้นเรียน ของหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

6. ฝึกพูดโดยใช้ pattern What's the weather like? It's.....และการใช้คำคุณศัพท์ในการบรรยายสภาพอากาศโดยดูจาก Sings

7. ให้ผู้เรียนเล่นเกม Whisper race (แข่งขันวิ่งกระซิบ) ครูผู้สอนได้บอกจุดประสงค์และเริ่มอธิบายวิธีการเล่น

7.1 โดยให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ทีม วางบัตรหนึ่งชุดข้างผนังด้านหนึ่งของห้อง ผู้เรียนนั่งแยกกันเป็นสองแถวๆ ละทีม แต่ละคนนั่งห่างกันประมาณสองเมตร แต่ละแถวควรมีระยะห่างจากบัตรเท่า ๆ กัน

7.2 วางบัตรหนึ่งชุดข้างหน้าแถวผู้เล่นแต่ละแถว การจัดลำดับของภาพจะต้องเหมือนกัน

7.3 ครูพูดดังๆ ว่า Go ! และการแข่งขันก็เริ่มต้นขึ้น ผู้เรียนคนแรกจากแต่ละทีมพลิกเปิดบัตรที่อยู่บนสุด ตัวอย่างเช่น Weather ผู้เรียนคนดังกล่าวจะต้องลุกขึ้นแล้ววิ่งไปที่ผู้เรียนคนถัดไปซึ่งอยู่ทีมเดียวกัน หมอบลงและกระซิบว่า Weather จากนั้นผู้เรียนคนแรกก็นั่งแทนที่เด็กคนที่สองซึ่งจะต้องลุกขึ้นวิ่งไปกระซิบเด็กคนต่อไป

7.4 ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนผู้เรียนคนสุดท้ายของแถวได้ยินคำดังกล่าว ผู้เรียนคนสุดท้ายวิ่งไปข้างหน้า และพยายามรีบดึงบัตร Weather ออกมาจากชุดบัตรที่อยู่ใกล้ผนังห้องก่อนที่อีกทีมหนึ่งจะมาหยิบไป ใครที่หยิบบัตรได้ถูกต้องสามารถเก็บบัตรเอาไว้

7.5 เกมดำเนินต่อไปจนกว่าจะใช้จนหมดทุกบัตร ทีมที่มีบัตรมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

7.6 ครูสรุปเกี่ยวกับเกมที่เล่นไปอีกครั้งว่าได้รับประโยชน์และได้พัฒนาความรู้ด้านการฟังอย่างไรบ้าง

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนองานที่มอบหมายงานเป็นกิจกรรมเสริมแล้วนำส่งครูผู้สอนตรวจ

2. ให้ผู้เรียนทำแผนภูมิแสดงสภาพอากาศและให้นำเสนอด้วยการใช้ถ้อยคำภาษาอังกฤษที่ไม่ยากแต่ใช้สื่อ สื่อความหมายได้เข้าใจ

3. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียนนี้อีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบงาน/แบบฝึกกิจกรรม
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. ชื่อเกม Whisper race game ชุดบัตรภาพหรือชุดบัตรคำ 6 - 10 ใบ

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกกิจกรรม
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรมเสริม
3. ประเมินผลจากการปฏิบัติกลุ่มย่อยโดยการสังเกต
4. ประเมินผลจาการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ใบงาน การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **รหัสวิชา** 2000 - 1202 **ระดับชั้น** ปวช.

หน่วยที่ 1 Talking about weather การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

.....

Instructions: Listen to the cassette. Fill in the blank with the word given.

freezing	winter	cold	weather

Situation: Two friends meet at a bus stop.

A: Hi How's it going?

B: Not bad.

A: Pretty cold .....(1)....., eh?

B: It sure is. It's .....(2)..... today.

A: Yes, ...(3)..... is really .....(4)..... in Canada.

B: Well, see you later.

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฐฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Talking about weather

ชื่อเกม Whisper race game

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกม Whisper race (แข่งขันวิ่งกระซิบ) ครูผู้สอนได้บอกจุดประสงค์และเริ่มอธิบายวิธีการเล่น

2. โดยให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ทีม วางบัตรหนึ่งชุดข้างผนังด้านหนึ่งของห้อง ผู้เรียนนั่งแยกกันเป็นสองแถวๆ ละทีม แต่ละคนนั่งห่างกันประมาณสองเมตร แต่ละแถวควรมีระยะห่างจากบัตรเท่า ๆ กัน

3. วางบัตรหนึ่งชุดข้างหน้าแถวผู้เล่นแต่ละแถว การจัดลำดับของภาพจะต้องเหมือนกัน

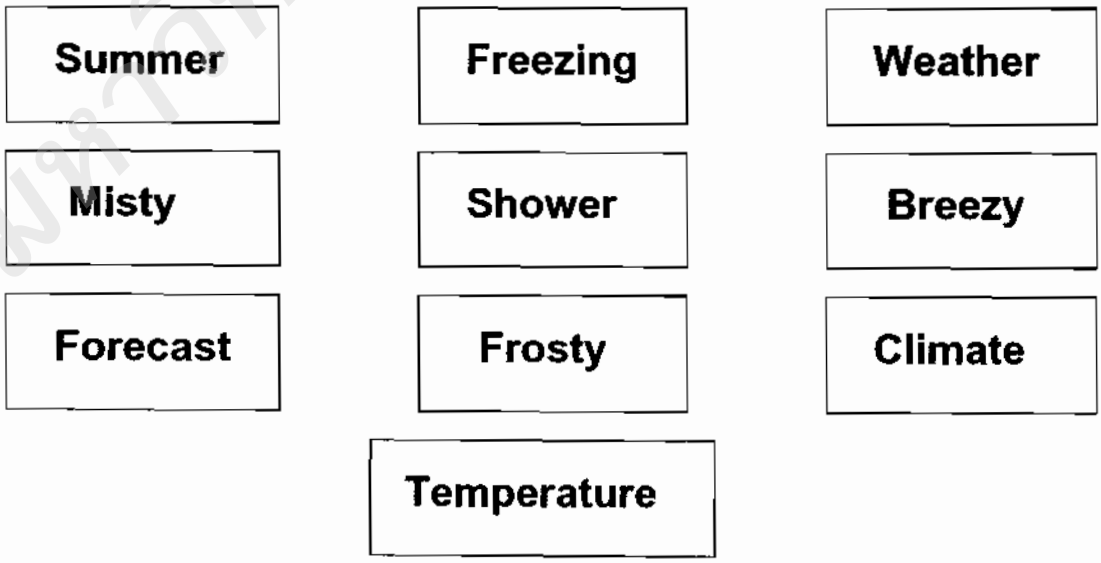
4. ครูพูดดังๆ ว่า Go ! และการแข่งขันก็เริ่มต้นขึ้น ผู้เรียนคนแรกจากแต่ละทีมพลิกเปิดบัตรที่อยู่บนสุด ตัวอย่างเช่น Weather ผู้เรียนคนดังกล่าวจะต้องลุกขึ้นแล้ววิ่งไปที่ผู้เรียนคนถัดไปซึ่งอยู่ทีมเดียวกัน หมอบลงและกระซิบว่า Weather จากนั้นผู้เรียนคนแรกก็นั่งแทนที่เด็กคนที่สองซึ่งจะต้องลุกขึ้นวิ่งไปกระซิบเด็กคนต่อไป

5. ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนผู้เรียนคนสุดท้ายของแถวได้ยินคำดังกล่าว ผู้เรียนคนสุดท้ายวิ่งไปข้างหน้า และพยายามรีบตึงบัตร Weather ออกมาจากชุดบัตรที่อยู่ใกล้ผนังห้อง ก่อนที่อีกทีมหนึ่งจะมาหยิบไป ใครที่หยิบบัตรได้ถูกต้องสามารถเก็บบัตรเอาไว้

6. เกมดำเนินต่อไปจนกว่าจะใช้จนหมดทุกบัตร ทีมที่มีบัตรมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

อุปกรณ์

บัตรคำ 2 ชุด ๆ ละ 10 คำ (คำศัพท์เหมือนกัน)



แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 2 คาบที่ 3 - 4 **ชื่อหน่วย** Talking about past events การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้ past simple หรือ past continuous หรือ ในการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตได้

2. ผู้เรียนสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่าง When กับ While ในการเชื่อมประโยคต่าง ๆ ได้

3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการเขียนบรรยายเหตุการณ์ในอดีตได้

สาระการเรียนรู้

Talking about past events

1. Let's communicate
2. Situational patterns: Asking and answering about past events: When/While
3. Vocabulary

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนา และทำใบงานที่ครูผู้สอนมอบหมายโดยเติมคำศัพท์ลงในช่องว่างที่ได้ฟังบทสนทนาจากเทปและร่วมกันตรวจสอบข้อมูลที่ได้ยินจากเทป

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนนำรูปภาพ โทรทัศน์ โทรศัพท์ มาสนทนากับผู้เรียน และใช้วิธีการถามและการตอบ เกี่ยวกับระยะเวลาของการเริ่มมีโทรศัพท์ และโทรทัศน์ใช้ ซึ่งเป็นการสนทนาย้อนไปถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมา

2. ครูผู้สอนให้รายละเอียดในการสนทนาโดยใช้โครงสร้างประโยคที่แสดงถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาแล้วโดยให้ผู้เรียนศึกษาจากหนังสือเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 เพิ่มเติม

3. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกถามและตอบ และให้ทำแบบฝึกหัดจากรูปภาพ ดูรูปภาพ และนำกริยาในวงเล็บมาใช้ให้ถูกต้อง

4. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนกันตรวจกับเพื่อน โดยดูเฉลยจากแผ่นใส

5. ครูผู้สอนให้เล่นเกม Desk spelling ครูอธิบายจุดประสงค์และอธิบายวิธีการเล่นเกมให้ผู้เรียนฟัง

5.1 แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แต่ละกลุ่มมีบัตรอักษร a-z จำนวน 2 ชุด และเพิ่ม a, e, i, o, u อีก 3 ชุด

5.2 ครูผู้สอนออกเสียงคำศัพท์ แล้วให้แต่ละกลุ่มนำบัตรอักษรมาเรียงกันให้เป็นคำที่ครูออกเสียง

5.3 ให้ผู้เรียนทุกคนร่วมกันตรวจ กลุ่มใดเขียนถูได้คะแนนคำละ 1 คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด กลุ่มนั้นชนะ

5.4 ครูร่วมสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากเกมที่เล่น

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนเขียนเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนที่ผ่านมาแล้ว 3 ประโยค
2. ครูตรวจสอบประโยคที่เขียนอีกครั้งหนึ่ง
3. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นใส/เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
2. ใบงาน
3. ชื่อเกม Desk spelling บัตรอักษร 2 ชุด
4. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
5. เทปประกอบบทสนทนา

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด

2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ใบงาน การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **รหัสวิชา** 2000 - 1202 **ระดับชั้น** ปวช.

หน่วยที่ 2 Talking about past events การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

.....

Instructions: Listen to the cassette. Fill in the blank with the word given.

interesting	Saturday	trip	shopping	wonderful

Situation: Two friends are talking on the phone.

A: Tell me about your .....(1)..... to San Francisco.

B: Well, we did a lot of .....(2)..... things. We started .....(3)..... morning with a ride on cable car.

A: And then?

B: Then we went straight to do some .....(4)..... .

A: Wasn't it wonderful?

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Talking about past event

ชื่อเกม Desk Spelling game

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ครูผู้สอนให้เล่นเกม Desk spelling ครูอธิบายจุดประสงค์และอธิบายวิธีการเล่นเกมให้ผู้เรียนฟัง

2. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แต่ละกลุ่มมีบัตรอักษร a-z จำนวน 2 ชุด และเพิ่ม a, e, i, o, u อีก 3 ชุด

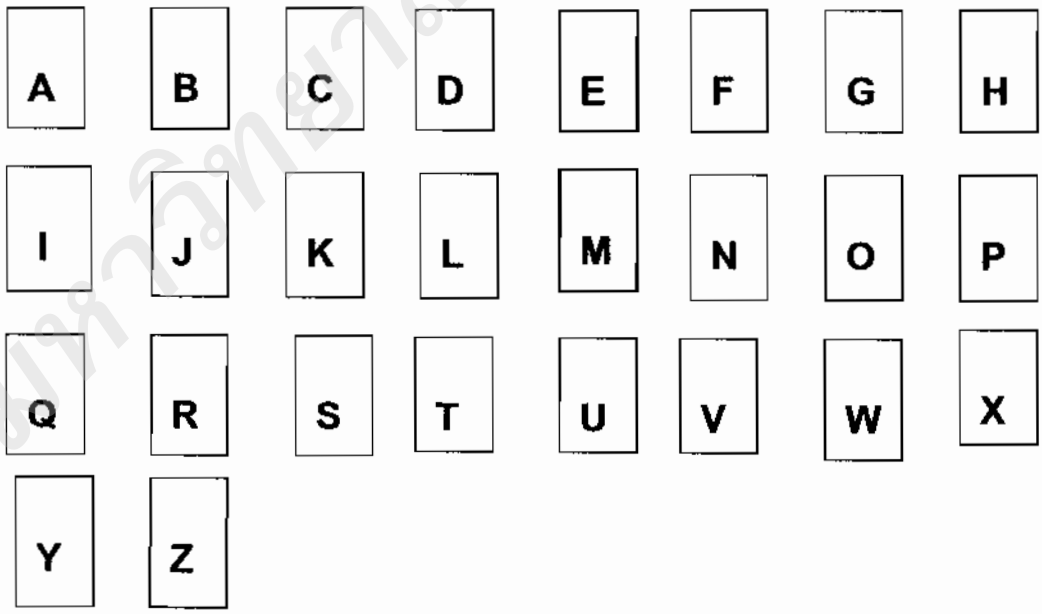
3. ครูผู้สอนออกเสียงคำศัพท์ แล้วให้แต่ละกลุ่มนำบัตรอักษรมาเรียงกันให้เป็นคำที่ครูออกเสียง

4. ให้ผู้เรียนทุกคนร่วมกันตรวจ กลุ่มใดเขียนถูกได้คะแนนคำละ 1 คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด กลุ่มนั้นชนะ

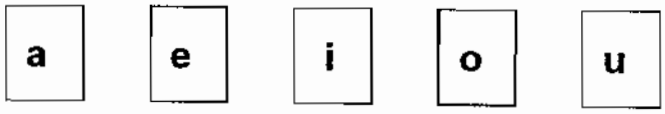
อุปกรณ์

บัตรตัวอักษรและบัตรสระในภาษาอังกฤษ

บัตรตัวอักษร



บัตรสระ



มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 3 คาบที่ 5 - 6 **ชื่อหน่วย** Describing people การบรรยายคน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้ Adjective ในการบรรยายลักษณะของบุคคลอย่างไม่ซับซ้อนได้อย่างถูกต้อง

2. ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์และสำนวนจากที่ได้ศึกษาในชั้นเรียนเพื่อบรรยายลักษณะบุคคลอย่างง่าย ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

Describing people

1. Let's communicate: vocabulary
2. Situational patterns: descriptive adjective.

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับ Adjective โดยการใช้บัตรคำ โดยการหยิบบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร แล้วชูให้ผู้เรียนดู แล้วให้ผู้เรียนอ่านและบอกความหมายของคำนั้น พร้อมจดลงสมุด

ขั้นสอน

1. ครูให้ผู้เรียนฟังเทปจากบทสนทนาที่เกี่ยวกับครอบครัวและรูปร่างลักษณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2. จากบทสนทนา ให้ผู้เรียนพูดถึงครอบครัวตนเอง เช่น พี่น้อง เพื่อน อายุ รูปร่าง

3. ครูอธิบายถึงคำศัพท์ ที่บรรยายลักษณะของบุคคล โดยอธิบายเพิ่มเติมลักษณะของ descriptive adjective

4. ให้ผู้เรียนฝึกเขียนบรรยายบุคคลตามรูปภาพ โดยจัดวางตำแหน่ง adjective ให้ถูกต้อง

5. ให้ผู้เรียนเล่นเกม A picture dictation โดยครูบอกจุดประสงค์และอธิบายกติกาการเล่นเกมให้ผู้เรียนฟัง

5.1 ตรวจสอบคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการเล่นเกม โดยครูททวนคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน

5.2 แจกแบบฝึกกิจกรรมเกม ให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น

5.3 ครูจะให้ผู้เรียนฟังเทปในเรื่องการบรรยายคนโดยครูจะให้ฟังเทป 2 ครั้ง แล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าบุคคลที่ได้ฟังในเทปนั้นตรงกับรูปภาพใดบ้างแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องโดยใส่ตัวเลขไว้ที่รูปภาพ ผู้เรียนคนใดเสร็จก่อนให้ยกมือแล้วตะโกนดัง ๆ ว่า The winner จึงจะเป็นผู้ชนะ

5.4 ครูเฉลยเกมที่เล่นและสรุปประโยชน์ที่ได้จากเกม

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนฝึกทักษะ เรื่อง descriptive adjective จากแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนกำหนดให้

2. ตรวจเฉลยแบบฝึกหัดโดยแลกเปลี่ยนกันตรวจ

3. ทบทวนคำศัพท์ โดยการที่ผู้เรียนจดคำศัพท์ที่ได้จากบทนี้ 20 คำ

สื่อการเรียนการสอน

1. ชื่อเกม A picture dictation รูปภาพจำนวน 4 รูป
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. เทปประกอบการเล่นเกม

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด
2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจาการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Describing people

ชื่อเกม A picture dictation game

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกม A picture dictation โดยครูบอกจุดประสงค์และอธิบายกติกาการเล่นเกมให้ผู้เรียนฟัง

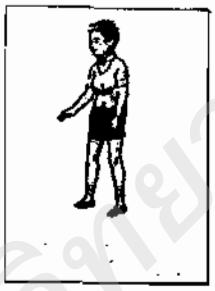
2. ตรวจสอบคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการเล่นเกม โดยครูททวนคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน

3. แจกแบบฝึกกิจกรรมเกม ให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น

4. ครูจะให้ผู้เรียนฟังเทปในเรื่องการบรรยายคนโดยครูจะให้ฟังเทป 2 ครั้งแล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าบุคคลที่ได้ฟังในเทปนั้นตรงกับรูปภาพใดบ้างแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องโดยใส่ตัวเลขไว้ที่รูปภาพ ผู้เรียนคนใดเสร็จก่อนให้ยกมือแล้วตะโกนดัง ๆ ว่า The winner จึงจะเป็นผู้ชนะ

อุปกรณ์

แบบฝึกเกมโดยมีรูปภาพประกอบ



มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 4 คาบที่ 7 - 8 **ชื่อหน่วย** Talking about health การสนทนาเกี่ยวกับสุขภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสนทนากับชาวต่างประเทศเพื่อถามหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับสุขภาพได้

2. ผู้เรียนสามารถนำศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวกับโรคและอาการของโรคที่ได้ศึกษาจากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการสนทนาในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Talking about health

1. Let's communicate: vocabulary
2. Situational patterns: useful expressions

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ และใช้กิจกรรมลูกโซ่ โดยผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนคนหนึ่งเมื่อผู้เรียนคนนั้นตอบแล้วให้ผู้เรียนคนนั้นถามคำถาม ผู้เรียนคนต่อไป ต่อไป

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนฟังเทปและหาคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสุขภาพและร่างกายจาก word grid โดยผู้สอนคำศัพท์จากบทสนทนา 1-2-3 หลังจากนั้นตอบคำถามที่ผู้สอนถามเกี่ยวกับบทสนทนา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

1-2-3 ยกตัวอย่างประโยคและ useful expressions ที่ใช้ถามเกี่ยวกับสุขภาพและการให้คำแนะนำจากบทสนทนาและเพิ่มเติมชื่ออาการและโรคต่างๆ สาเหตุของการเจ็บป่วยที่ควรจะรู้

2. ทดสอบความรู้ของผู้เรียนในด้านคำศัพท์ โดยให้หาชื่อของโรคและลักษณะอาการของโรคนั้น ๆ

3. ตรวจสอบข้อมูล โดยวิเคราะห์ ข้อมูลใดเป็นคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ และร่วมกันแสดงความคิดเห็น

4. ให้ทำแบบฝึกหัด additional exercise

5. ให้ผู้เรียนเล่นเกม listen and write ครูผู้สอนได้แจ้งจุดประสงค์การเล่นเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกม

5.1 แบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม และตั้งชื่อเป็นกลุ่ม A และ B ครูแจกบัตรคำศัพท์ที่เตรียมไว้ประมาณบัตรละ 10 - 15 คำ ให้กลุ่มละ 1 บัตร

5.2 ให้ผู้เรียนคนที่ 1 ของกลุ่ม A อ่านคำแรกในบัตรให้คนที่ 1 ของกลุ่ม B เขียนคำนั้นลงในกระดาษ แล้วส่งบัตรให้คนที่ 2 ของกลุ่ม โดยเปลี่ยนให้คนที่ 1 ของกลุ่ม B อ่านคำแรกในบัตร ให้คนที่ 1 ของกลุ่ม A เขียนคำนั้นลงกระดาษ แล้วส่งไปให้คนที่ 2 ของกลุ่ม

5.3 โดยการผลัดกันอ่านและเขียนเช่นนี้จนหมดคำศัพท์ในบัตร ครูผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ที่ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มเขียน และมีการให้คะแนนคำที่สะกดถูกคำละ 1 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

5.4 ครูสรุปเกมที่เล่นไปอีกครั้งหนึ่งว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้าง

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตรวจแบบฝึกหัด โดยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนกันตรวจ โดยดูเฉลยจากแผ่นใส
2. นำเสนอผลงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. ชื่อเกม listen and write บัตรคำศัพท์ 10 - 15 คำ
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. เทปประกอบการเล่นเกม

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด
2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Talking about health

ชื่อเกม Listen and write

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่น

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกม listen and write ครูผู้สอนได้แจ้งจุดประสงค์การเล่นเกมและอธิบายกติกาการเล่นเกม

2. แบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม และตั้งชื่อเป็นกลุ่ม A และ B ครูแจกบัตรคำศัพท์ที่เตรียมไว้ประมาณบัตรละ 10-15 คำ ให้กลุ่มละ 1 บัตร

3. ให้ผู้เรียนคนที่ 1 ของกลุ่ม A อ่านคำแรกในบัตรให้คนที่ 1 ของกลุ่ม B เขียนคำนั้นลงในกระดาษ แล้วส่งบัตรให้คนที่ 2 ของกลุ่ม โดยเปลี่ยนให้คนที่ 1 ของกลุ่ม B อ่านคำแรกในบัตร ให้คนที่ 1 ของกลุ่ม A เขียนคำนั้นลงกระดาษ แล้วส่งไปให้คนที่ 2 ของกลุ่ม

4. โดยการผลัดกันอ่านและเขียนเช่นนี้จนหมดคำศัพท์ในบัตร ครูผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ที่ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มเขียน และมีการให้คะแนนคำที่สะกดถูกคำละ 1 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์ 10 - 15 คำ

Terrible	**Bean**	**Infection**
Hurt	**Stomachache**	**Symptom**
Sneezing	**Fever**	**Diarrhea**
Tablet	**Headache**	**Vegetable**

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

แผนการจัดการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 5 คาบที่ 9 – 10 **ชื่อหน่วย** Describing objects การบรรยายสิ่งของ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้คำบุพบท เชื่อมคำประเภทต่าง ๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้ในการบรรยายสิ่งของในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Describing objects

1. Let's communicate: what's it for?
2. Situational patterns: descriptive adjectives/ How to describe things

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนกับผู้เรียนสนทนากันในเรื่องของสิ่งของใกล้ตัว เช่น กระเป๋า เครื่องประดับ เสื้อผ้า ว่าทำด้วยอะไร ทำขึ้นมาเพื่ออะไร ใครเป็นผู้ใช้ของสิ่งนั้น

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนฟังเทปและดูบทสนทนาประกอบ พร้อมกับชี้ตัวเส้นใต้ expressions : What's this ?, What's if for ?, What's made of ?

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2. ครูผู้สอนอธิบายวิธีการถามและตอบเพื่อบอกลักษณะสิ่งของโดยศึกษาจาก Situational Patterns จากหนังสือภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 โดยการนำ expressions จากข้อที่ 1 มาฝึกใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง ผู้สอนนำ exercise ผ่านเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ ให้ผู้เรียนดู ลักษณะการถามตอบ ซึ่งจะประกอบด้วยการใช้คำถามที่บ่งชี้ รูปร่าง ขนาด

3. ผู้เรียนฝึกการถามตอบจากแบบฝึกหัดที่ผ่าน เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ และให้ฝึกการถามตอบจริงกับเพื่อน โดยดูจากรูปภาพที่ครูผู้สอนนำมา หรือให้ผู้เรียนนำมา ก่อนฝึกการถาม-ตอบ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ที่เป็นคำคุณศัพท์ เพื่อเป็นตัวช่วยในการบรรยายลักษณะสิ่งของ

4. ผู้สอนทดสอบความรู้ความเข้าใจผู้เรียนในด้านคำศัพท์โดยให้ผู้เรียน classified word into group ตามแบบฝึกกิจกรรมหรือแบบฝึกหัด

5. ทำใบงานเสริมจาก additional exercise และนำมา present หน้าชั้นเรียน

6. ครูให้เล่นเกม I can hear it โดยครูอธิบายจุดประสงค์ของเกมและวิธีการเล่นเกม

6.1 ครูแจกแบบฝึกเกมให้กับผู้เรียนแต่ละคน คนละ 1 แผ่น

6.2 โดยในแบบฝึกเกมจะมีรูปภาพให้ผู้เรียนโดยรูปภาพจะเป็นลักษณะของสิ่งของต่างๆ มีทั้งหมด 4 รูป

6.3 ครูให้ผู้เรียนฟังเทปประกอบเกมคือจะเป็นการบรรยายลักษณะของสิ่งของ ของสิ่งของแต่ละชิ้นโดยให้ผู้เรียนฟังโจทย์แต่ละข้อแล้วใส่ตัวเลขของโจทย์ที่ได้ยินให้ตรงกับรูปภาพในตารางที่กำหนดให้ ใครทำเสร็จก่อนและถูกต้อง ยกมือขึ้น ก็จะเป็นผู้ชนะ

6.4 ครูสรุปให้ผู้เรียนถึงประโยชน์ในการที่เล่นเกมนี้

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตรวจคำตอบ classified word into group และ present หน้าชั้นเรียน
2. ให้ผู้เรียนจดคำศัพท์ที่ได้จากบทนี้ 20 คำ ลงสมุด

สื่อการเรียนการสอน

1. ชื่อเกม I can hear it รูปภาพสิ่งของ
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. เทปประกอบการเล่นเกม
5. แผ่นใส/เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฐฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Describing objects

ชื่อเกม I can hear it

จุดประสงค์

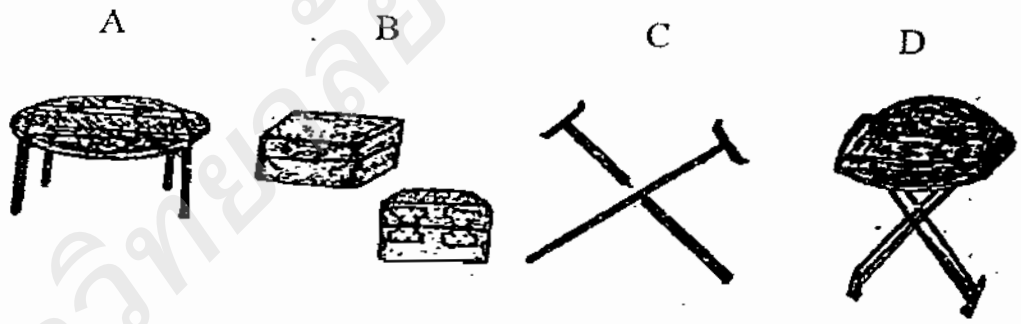
เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูให้เล่นเกม I can hear it โดยครูอธิบายจุดประสงค์ของเกมและวิธีการเล่นเกม
2. ครูแจกแบบฝึกเกมให้กับผู้เรียนแต่ละคน คนละ 1 แผ่น
3. โดยในแบบฝึกเกมจะมีรูปภาพให้ผู้เรียนโดยรูปภาพจะเป็นลักษณะของสิ่งของต่างๆ มีทั้งหมด 4 รูป
4. ครูให้ผู้เรียนฟังเทปประกอบเกมคือจะเป็นการบรรยายลักษณะของสิ่งของ ของสิ่งของแต่ละชิ้นโดยให้ผู้เรียนฟังโจทย์แต่ละข้อแล้วใส่ตัวเลขของโจทย์ที่ได้ยินให้ตรงกับรูปภาพในตารางที่กำหนดให้ ใครทำเสร็จก่อนและถูกต้อง ยกมือขึ้น ก็จะเป็นผู้ชนะ

อุปกรณ์

รูปภาพสิ่งของ



Object A	Object B	Object C	Object D

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 6 คาบที่ 11 - 12 **ชื่อหน่วย** Reading English newspapers การอ่านหนังสือพิมพ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนอ่านจับใจความสำคัญจากพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์แบบง่าย ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายเพื่ออธิบายถึงสิ่งที่ได้รับการบอกเล่าในโครงสร้าง Reported speech ได้
3. ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาของข่าวและระบุรายละเอียดของข่าวที่อ่านได้
4. ผู้เรียนได้รู้จักลักษณะของการพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษแบบต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

Reading newspapers

1. Let's communicate: question & answers
2. Situational pattern : structure of headline news

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

1. ครูผู้สอนนำหัวข้อข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจมาเป็นหัวข้อสนทนา โดยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นซึ่งผู้เรียนอาจจะทราบมาแล้วจากหนังสือพิมพ์เมื่อพบหัวข้อข่าวที่เป็นภาษาอังกฤษทำให้สามารถรู้และเข้าใจได้

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนชี้แจงเกี่ยวกับการอ่านหนังสือพิมพ์และทำความรู้จักกับประเภทของข่าว ลักษณะของ headline และโครงสร้างของ headline โดยศึกษาจากรายละเอียด situational patterns ในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 และยกตัวอย่างข่าว จากหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษที่ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการเรียน โดยให้ผู้เรียน จับคู่ วิเคราะห์โครงสร้าง Headline จากที่ได้ศึกษามา

2. ฝึกการเขียน headline ให้สมบูรณ์ตามหลักไวยากรณ์ในหนังสือเรียน

3. ผู้เรียนทำงานที่มอบหมายเพิ่มเติมจาก additional exercise หลังจากนั้นนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มและประเมินผลงานเป็นกลุ่ม

4. ผู้เรียนศึกษา activity เพื่อการอ่านข่าว โดยดู headline แต่ละ headline มี Index เป็นตัวบ่งชี้ให้รู้ว่าข่าวประเภทใดควรจะอยู่ในส่วนใด

5. ให้ผู้เรียนเล่นเกม A good memory และครูบอกจุดประสงค์พร้อมทั้งอธิบายกติกาการเล่นเกม

5.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ยืนเข้าแถวเรียงหนึ่ง

5.2 ผู้เรียนคนแรกของแต่ละแถวจะวิ่งไปที่ครู ครูจะพูดประโยคที่เกี่ยวกับหัวข้อข่าวให้ผู้เรียนฟัง

5.3 ผู้เรียนคนแรกจะกระซิบประโยคที่ได้ฟังมากับผู้เรียนคนที่ 2 ในแถวของตนและคนที่ 2 จะกระซิบต่อคนที่ 3 ทำต่อ ๆ ไป จนครบคนในกลุ่ม

5.4 คนสุดท้ายจะพูดสิ่งที่ตนได้ฟังมาให้กับครู กลุ่มใดที่พูดข้อความได้ถูกต้องครบถ้วนและเสร็จก่อนกลุ่มอื่น ๆ จะเป็นกลุ่มที่ชนะ

5.5 ครูสรุปประโยชน์จากการเล่นเกมให้เด็กฟังอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนนำข่าวจากหนังสือพิมพ์มาอ่านและสรุปให้เพื่อนฟังและระบุ structure of headline ระบุได้ว่าเป็นข่าวประเภทใด

2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนนี้กันอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์

2. หนังสือพิมพ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

3. ชื่อเกม A good memory กระดาษหัวข้อข่าว

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Reading English newspapers

ชื่อเกม A good memory

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกม A good memory และครูบอกจุดประสงค์พร้อมทั้งอธิบายกติกาการเล่นเกม

2. แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ยืนเข้าแถวเรียงหนึ่ง

3. ผู้เรียนคนแรกของแต่ละแถวจะวิ่งไปที่ครู ครูจะพูดประโยคที่เกี่ยวกับหัวข้อข่าวให้ผู้เรียนฟัง

4. ผู้เรียนคนแรกจะกระซิบประโยคที่ได้ฟังมากับผู้เรียนคนที่ 2 ในแถวของตน และคนที่ 2 จะกระซิบต่อคนที่ 3 ทำต่อ ๆ ไป จนครบคนในกลุ่ม

5. คนสุดท้ายจะพูดสิ่งที่ตนได้ฟังมาให้กับครู กลุ่มใดที่พูดข้อความได้ถูกต้องครบถ้วนและเสร็จก่อนกลุ่มอื่น ๆ จะเป็นกลุ่มที่ชนะ

อุปกรณ์ กระดาษหัวข้อข่าว

1. Swedish royal couple arrive in Bangkok
2. Thailand seeking help from UN
3. Temple cure for Aids to face investigation
4. 12 died, 5 missing in sea
5. Survey : Smoking in public

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2**

หน่วยที่ 7 คาบที่ 13 - 14 **ชื่อหน่วย** Giving direction การบอกทิศทาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้สำนวนที่เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายหรืออธิบายความคิดต่างๆ ที่ไม่ซับซ้อนนัก
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้ศึกษาจากบทเรียนมาปรับใช้เพื่อบอกทิศทางการเดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Giving direction

1. Let's communicate: useful expression
2. Situational patterns: asking & giving direction

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนนำเรื่องการถามทิศทางมาถามผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนบอกทิศทางที่จะไปยังที่ใดที่หนึ่ง โดยให้ฟังเทปสนทนาวิธีการถามทิศทางและวิธีการตอบ สรุปใจความจากการฟังและตอบคำถามผู้สอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนชี้แจงการใช้ภาษาในการบอกทิศทางที่ถูกต้องและชัดเจนสำหรับชาวต่างชาติที่สามารถปฏิบัติตามได้

2. ฝึกการถาม-ตอบ และบอกทิศทาง โดยนำ useful expression มาใช้ทั้งที่ใช้กับคนรู้จักและผู้ที่ไม่รู้จัก ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ เช่น How to get to.....?

3. ศึกษาคำศัพท์ที่ใช้ในการพูดถึงวิธีการปฏิบัติ turn right/ go straight

4. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนดู แผนที่ จากแผ่นใส และสุ่มถามผู้เรียน How to get to.....? โดยผู้เรียนต้องอธิบายวิธีการปฏิบัติ ที่จะไปยังสถานที่นั้น ๆ

5. ครูผู้สอนให้เล่นเกม Directions game

5.1 ตรวจสอบคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการเล่นเกม โดยครูทบทวนคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน

5.2 แจกกระดาษที่มีรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ และมีเส้นทางต่าง ๆ ให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น

5.3 ครูจะให้ผู้เรียนฟังเทปในเรื่องของทิศทางโดยครูจะให้ฟังเทป 2 ครั้ง แล้วให้ผู้เรียนลากเส้นทางตามที่ได้ยินผู้เรียนคนใดที่ลากเส้นทางเสร็จก่อนให้ยกมือแล้วตะโกนดัง ๆ ว่า The winner จึงจะเป็นผู้ชนะ

5.4 ครูเฉลยเกมที่เล่นและสรุปประโยชน์ที่ได้จากเกม

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนพูดถึงสถานที่ ที่ผู้เรียนอยากจะไป โดยให้ทำแผนที่มาเพื่อแสดงวิธีการปฏิบัติที่จะไปยังสถานที่แห่งนั้น

2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียนนี้อีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
2. เทปประกอบบทสนทนา
3. เทปประกอบการเล่นเกม
4. ชื่อเกม Directions game รูปภาพสถานที่ทิศทาง

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินผลจากการร่วมพูดคุย
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Giving direction

ชื่อเกม Directions game

จุดประสงค์

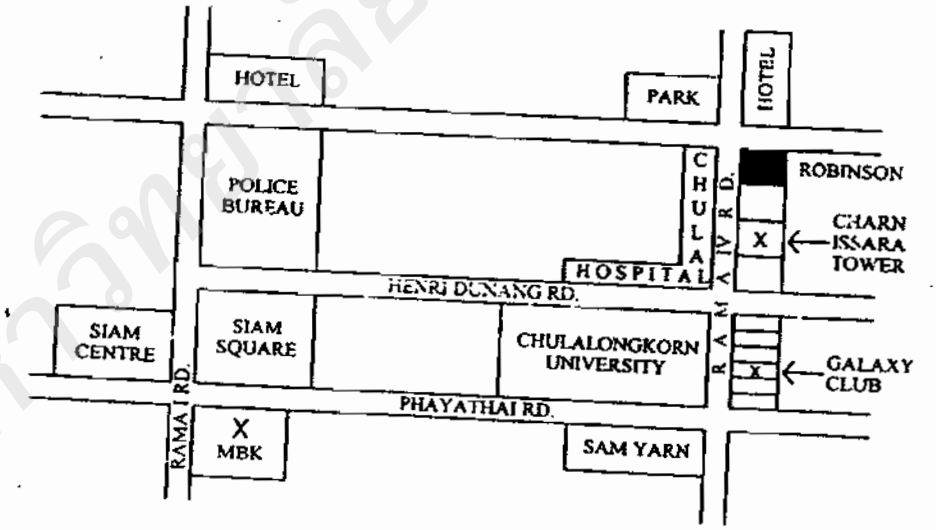
เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูผู้สอนให้เล่นเกม Directions game
2. ตรวจสอบคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการเล่นเกม โดยครูทบทวนคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน
3. แจกกระดาษที่มีรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ และมีเส้นทางต่าง ๆ ให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น
4. ครูจะให้ผู้เรียนฟังเทปในเรื่องของทิศทางโดยครูจะให้ฟังเทป 2 ครั้ง แล้วให้ผู้เรียนลากเส้นทางตามที่ได้ยินผู้เรียนคนใดที่ลากเส้นทางเสร็จก่อนให้ยกมือแล้วตะโกนดัง ๆ ว่า The winner จึงจะเป็นผู้ชนะ

อุปกรณ์

รูปภาพสถานที่ทิศทาง



มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา**ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 8 คาบที่ 15 - 16 **ชื่อหน่วย** Talking about holiday การสนทนาเกี่ยวกับวันเทศกาล

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนเขียนบรรยายสถานการณ์ บุคคลหรือสถานที่ต่าง ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถบรรยายถึงความสำคัญของเทศกาลต่าง ๆ ในชุมชนหรือประเทศของตนได้

สาระการเรียนรู้

Talking about Holiday

1. Let's communicate: about holiday
2. Situational patterns asking & giving information about holiday

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนาและเลือกคำถามที่เหมาะสมกับบทสนทนา

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนนำ dictionary มาใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญหรือเทศกาลที่กำหนดให้หรืออาจจะหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากห้องสมุด
2. อธิบายแต่ละสถานการณ์ การจัดกิจกรรม ลักษณะกิจกรรม วันและเวลา โดยให้ใช้ Useful language
3. ครูและผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกหัด

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

4. ครูผู้สอนให้เล่นเกม holiday โดยครูบอกจุดประสงค์และอธิบายวิธีการเล่นเกม

4.2 ครูจัดห้องเรียนให้มีพื้นที่กว้าง ๆ และวางเก้าอี้เป็นวงกลม เก้าอี้เท่ากับจำนวนผู้เรียน

4.3 นำบัตรคำศัพท์ทั้งหมดใส่ในกล่อง ครูยื่นกล่องบัตรให้ผู้เรียนทีละคน ผู้เรียนจะต้องหยิบบัตรจากกล่องคนละ 1 ใบจนได้บัตรครบทุกคน

4.4 ครูพูดคำที่ปรากฏบนบัตร สองคำดังๆ บัตรคำศัพท์จะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับบทเรียน

4.5 ผู้เรียนซึ่งมีคำที่ครูพูดอยู่บนบัตรของตนต้องลุกยืนขึ้นและเปลี่ยนที่นั่งกัน

4.6 ครูพูดคำต่าง ๆ ต่อไปจนกระทั่งเด็ก ๆ ทุกคนมีโอกาสเปลี่ยนที่อย่างน้อย 1 ครั้ง

4.7 หรือบางที่ครูอาจจะพูดชื่อออกมา 2 ชื่อ ผู้เรียนทั้งสองคนต้องลุกขึ้นยืนและทักทายกันและแล้วผู้เรียนทั้งสองก็แลกเปลี่ยนที่กัน หรืออาจจะเล่นโดยการที่ครูยืนกลางวงและพยายามเข้าไปนั่งเก้าอี้เมื่อตะโกนคำว่า holiday และผู้เรียนทุกคนก็เปลี่ยนที่นั่ง ผู้เรียนที่ไม่มีที่นั่งจะต้องเป็นคนออกคำสั่งใหม่

4.8 ครูสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากเกมอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนให้นำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับวันสำคัญที่ผู้เรียนได้ไปศึกษาค้นคว้ามา
2. ครูสรุปรายละเอียดอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. เทปบทสนทนา
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. ชื่อเกม holiday บัตรคำศัพท์

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการนำเสนอ
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม
3. ประเมินผลจากการเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฐฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชื่อหน่วย Talking about holiday

ชื่อเกม Holiday game

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการฟัง

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูผู้สอนให้เล่นเกม holiday โดยครูบอกจุดประสงค์และอธิบายวิธีการเล่นเกม
2. ครูจัดห้องเรียนให้มีพื้นที่กว้าง ๆ และวางเก้าอี้เป็นวงกลม เก้าอี้เท่ากับจำนวนผู้เรียน
3. นำบัตรคำศัพท์ทั้งหมดใส่ในกล่อง ครูยื่นกล่องบัตรให้ผู้เรียนทีละคน ผู้เรียนจะต้องหยิบบัตรจากกล่องคนละ 1 ใบจนได้บัตรครบทุกคน
4. ครูพูดคำที่ปรากฏบนบัตร สองคำดังๆ บัตรคำศัพท์จะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับบทเรียน
5. ผู้เรียนซึ่งมีคำที่ครูพูดอยู่บนบัตรของตนต้องลุกยืนขึ้นและเปลี่ยนที่นั่งกัน
6. ครูพูดคำต่าง ๆ ต่อไปจนกระทั่งเด็ก ๆ ทุกคนมีโอกาสเปลี่ยนที่อย่างน้อย 1 ครั้ง
7. หรือบางที่ครูอาจจะพูดชื่อออกมา 2 ชื่อ ผู้เรียนทั้งสองคนต้องลุกขึ้นยืนและทักทายกันและแล้วผู้เรียนทั้งสองก็แลกเปลี่ยนที่กัน หรืออาจจะเล่นโดยการที่ครูยืนกลางวงและพยายามเข้าไปนั่งเก้าอี้เมื่อตะโกนคำว่า holiday และผู้เรียนทุกคนก็เปลี่ยนที่นั่ง ผู้เรียนที่ไม่มีที่นั่งจะต้องเป็นคนออกคำสั่งใหม่

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

Shopping	Festival	Carnival
Celebration	Sightseeing	Decorate
Especially	Ancient	Trip
Getting fresh air		

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ฉ
แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **จำนวนหน่วยกิต/ชั่วโมง** 2/2

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ **ประเภทวิชา** พาณิชยกรรม

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ต่อเนื่องจากภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1
2. เพื่อใช้กลยุทธ์ในการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา
3. เพื่อให้เห็นประโยชน์ของการรู้ภาษาอังกฤษ ในการแสวงหาความรู้และเข้าสู่สังคม

มาตรฐานรายวิชา

1. สนทนาโต้ตอบ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเลือกใช้ภาษาท่าทางที่เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ
2. ใช้ภาษาเพื่อให้คำแนะนำ ขอและให้ข้อมูล บรรยาย เปรียบเทียบ บรรยายเหตุการณ์ บุคคล สิ่งของและสัญลักษณ์ ด้วยประโยคหรือข้อความสั้น ๆ
3. ถาม-ตอบ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยใช้คำถามประเภทต่าง ๆ
4. ใช้กลยุทธ์ในการฟังและอ่านที่เหมาะสมกับบริบทเพื่อความเข้าใจ
5. บูรณาการการเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการเรียนรู้ด้วยตนเองในศูนย์การเรียน โดยมีหลักฐาน การเรียน บันทึกการเรียนรู้ การประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ฝึกปฏิบัติการฟัง พูดอ่าน เขียน เรื่องราว เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เหตุการณ์ในอดีต อนาคต การใช้สำนวน วลีในการสนทนาในชีวิตประจำวันและการทำงาน การบรรยาย บุคคล สิ่งของ สถานที่ สุขภาพ การบอกทิศทาง อ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ข่าว เรื่องทั่วไปประเภทต่าง ๆ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษและภาษาไทย การใช้ภาษาและท่าทางได้ถูกต้องตามมารยามสังคมเหมาะสมกับกาลเทศะ ถ่ายโอนข้อมูลจากเรื่องที่อ่าน และฟังเข้าใจเกี่ยวกับวันสำคัญ และประเพณีของเจ้าของภาษา วางแผนการเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่อยู่ในศูนย์การเรียนรู้ในสถานศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 1 คาบที่ 1 - 2 **ชื่อหน่วย** Talking about weather การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสนทนากับชาวต่างประเทศเพื่อสอบถามเรื่องดินฟ้าอากาศในรูปแบบง่าย ๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถใช้ demonstrative adjective ได้อย่างถูกต้อง
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้

Talking about weather

1. Let's communicate: vocabulary & What's the weather like?
2. Situational patterns: Asking and answering about the weather: describing the weather with adjective

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปและเติมข้อความที่หายไปโดยไม่เปิดหนังสือ (โดยที่ครูผู้สอนทำเป็นใบงานให้ผู้เรียน) และแลกเปลี่ยนกันตรวจ โดยให้ผู้เรียนเปิดหนังสือตรวจ ผู้ที่ตอบถูกจะได้ จุดละ 1 คะแนน ยกย่องชมเชยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดและให้กำลังใจกับผู้ที่ได้คะแนนรองลงมา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนาอีกครั้ง และขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับดิน ฟ้า อากาศ และสรุปความของบทสนทนาเกี่ยวข้องกับใคร อะไร ที่ไหน

2. ผู้เรียน group discussion and then pairs work อภิปราย climate/weather

3. ฝึกการใช้ pattern What's the weather like? It's..... และการใช้คำคุณศัพท์ในการบรรยายสภาพอากาศ

4. ครูและผู้เรียนทำแบบฝึกหัดไปพร้อม ๆ กันและครูให้คำแนะนำในแบบฝึกหัดด้วย

5. หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเสริมใน additional exercise และนำเสนอหน้าชั้นเรียน ของหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

6. ฝึกพูดโดยใช้ pattern What's the weather like? It's.....และการใช้คำคุณศัพท์ในการบรรยายสภาพอากาศโดยดูจาก Signs

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนองานที่มอบหมายงานเป็นกิจกรรมเสริมแล้วนำส่งครูผู้สอนตรวจ

2. ให้ผู้เรียนทำแผนภูมิแสดงสภาพอากาศและให้นำเสนอด้วยการใช้ถ้อยคำภาษาอังกฤษที่ไม่ยากแต่ใช้สื่อ สื่อความหมายได้เข้าใจ

3. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียนนี้อีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบงาน/แบบฝึกกิจกรรม
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกกิจกรรม
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรมเสริม
3. ประเมินผลจากการปฏิบัติกลุ่มย่อยโดยการสังเกต

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ใบงาน การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **รหัสวิชา** 2000-1202 **ระดับชั้น** ปวช.

หน่วยที่ 1 Talking about weather การสนทนาเรื่องดินฟ้าอากาศ

.....

Instructions: Listen to the cassette. Fill in the blank with the word given.

freezing	winter	cold	weather

Situation: Two friends meet at a bus stop.

A: Hi How's it going?

B: Not bad.

A: Pretty cold .....(1)....., eh?

B: It sure is. It's .....(2)..... today.

A: Yes, ...(3)..... is really .....(4)..... in Canada.

B: Well, see you later.

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฐธิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 2 คาบที่ 3 - 4**ชื่อหน่วย**Talking about past eventsการสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้ past simple หรือ past continuous หรือ ในการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตได้

2. ผู้เรียนสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่าง When กับ While ในการเชื่อมประโยคต่าง ๆ ได้

3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการเขียนบรรยายเหตุการณ์ในอดีตได้

สาระการเรียนรู้

Talking about past events

1. Let's communicate
2. Situational patterns: Asking and answering about past events: When / While
3. Vocabulary

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนา และทำใบงานที่ครูผู้สอนมอบหมายโดยเติมคำศัพท์ลงในช่องว่างที่ได้ฟังบทสนทนาจากเทปและร่วมกันตรวจสอบข้อมูลที่ได้ยินจากเทป

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนนำรูปภาพ โทรทัศน์ โทรศัพท์ มาสนทนากับผู้เรียน และใช้วิธีการถามและตอบ เกี่ยวกับระยะเวลาของการเริ่มมีโทรศัพท์ และโทรทัศน์ใช้ ซึ่งเป็นการสนทนาย้อนไปถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมา

2. ครูผู้สอนให้รายละเอียดในการสนทนาโดยใช้โครงสร้างประโยคที่แสดงถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาแล้วโดยให้ผู้เรียนศึกษาจากหนังสือเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 เพิ่มเติม

3. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกถาม-ตอบ และให้ทำแบบฝึกหัดจากรูปภาพ ดูรูปภาพ และนำกริยาในวงเล็บมาใช้ให้ถูกต้อง

4. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนกันตรวจกับเพื่อน โดยดูเฉลยจากแผ่นใส

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนเขียนเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนที่ผ่านมาแล้ว 3 ประโยค
2. ครูตรวจสอบประโยคที่เขียนอีกครั้งหนึ่ง
3. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นใส/เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
2. ใบงาน
3. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการตอบคำถาม
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ใบงาน การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 **รหัสวิชา** 2000 - 1202 **ระดับชั้น** ปวช.

หน่วยที่ 2 Talking about past events การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

.....

Instructions: Listen to the cassette. Fill in the blank with the word given.

interesting	saturday	trip	shopping	wonderful

Situation: Two friends are talking on the phone.

A: Tell me about your .....(1)..... to San Francisco.

B: Well, we did a lot of .....(2)..... things. We started .....(3)..... morning with a ride on cable car.

A: And then?

B: Then we went straight to do some .....(4)..... .

A: Wasn't it wonderful?

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 3 คาบที่ 5 - 6 **ชื่อหน่วย** Describing people การบรรยายคน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้ adjective ในการบรรยายลักษณะของบุคคลอย่างไม่ซับซ้อนได้อย่างถูกต้อง

2. ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์และสำนวนจากที่ได้ศึกษาในชั้นเรียนเพื่อบรรยายลักษณะบุคคลอย่างง่าย ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

Describing people

1. Let's communicate: vocabulary
2. Situational patterns: descriptive adjective.

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับ adjective โดยการใช้บัตรคำ โดยการหยิบบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร แล้วชูให้ผู้เรียนดู แล้วให้ผู้เรียนอ่านและบอกความหมายของคำนั้น พร้อมจดลงสมุด

ขั้นสอน

1. ครูให้ผู้เรียนฟังเทปจากบทสนทนาที่เกี่ยวกับครอบครัวและรูปร่างลักษณะ
2. จากบทสนทนา ให้ผู้เรียนพูดถึงครอบครัวตนเอง เช่น พี่น้อง เพื่อน อายุ รูปร่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3. ครูอธิบายถึงคำศัพท์ ที่บรรยายลักษณะของบุคคล โดยอธิบายเพิ่มเติมลักษณะของ descriptive adjective

4. ให้ผู้เรียนฝึกเขียนบรรยายบุคคลตามรูปภาพ โดยจัดวางตำแหน่ง adjective ให้ถูกต้อง

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนฝึกทักษะ เรื่อง descriptive adjective จากแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนกำหนดให้

2. ตรวจเฉลยแบบฝึกหัดโดยแลกเปลี่ยนกันตรวจ

3. ทบทวนคำศัพท์ โดยการที่ผู้เรียนจดคำศัพท์ที่ได้จากบทนี้ 20 คำ

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์

2. เทปประกอบบทสนทนา

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทบทวนคำศัพท์

2. ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 4 คาบที่ 7 - 8 **ชื่อหน่วย** Talking about health การสนทนาเกี่ยวกับสุขภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสนทนากับชาวต่างประเทศเพื่อถามหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับสุขภาพได้

2. ผู้เรียนสามารถนำศัพท์ สำนวนที่เกี่ยวกับโรคและอาการของโรคที่ได้ศึกษาจากชั้นเรียนไปปรับใช้กับการสนทนาในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Talking about health

1. Let's communicate: vocabulary
2. Situational patterns: useful expressions

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ และใช้กิจกรรมลูกโซ่ โดยผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนคนหนึ่งเมื่อผู้เรียนคนนั้นตอบแล้วให้ผู้เรียนคนนั้นถามคำถาม ผู้เรียนคนต่อไป ต่อไป

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนฟังเทปและหาคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสุขภาพและร่างกายจาก word grid โดยผู้สอนคำศัพท์จากบทสนทนา 1-2-3 หลังจากนั้นตอบคำถามที่ผู้สอนถามเกี่ยวกับบทสนทนา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

1-2-3 ยกตัวอย่างประโยคและ useful expressions ที่ใช้ถามเกี่ยวกับสุขภาพและการให้คำแนะนำจากบทสนทนาและเพิ่มเติมชื่ออาการและโรคต่าง ๆ สาเหตุของการเจ็บป่วยที่ควรจะรู้

2. ทดสอบความรู้ของผู้เรียนในด้านคำศัพท์ โดยให้หาชื่อของโรคและลักษณะอาการของโรคนั้น ๆ

3. ตรวจสอบข้อมูล โดยวิเคราะห์ ข้อมูลใดเป็นคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ และร่วมกันแสดงความคิดเห็น

4. ให้ทำแบบฝึกหัด additional exercise

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตรวจแบบฝึกหัด โดยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนกันตรวจ โดยดูเฉลยจากแผ่นใส

2. นำเสนอผลงาน

สื่อการเรียนการสอน

1. แบบฝึกกิจกรรม
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. แผ่นใส

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการตอบคำถาม
2. ประเมินผลจากการทำแบบกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 5 คาบที่ 9 -10 **ชื่อหน่วย** Describing objects การบรรยายสิ่งของ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้คำบุพบท เชื่อมคำประเภทต่าง ๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากชั้นเรียนไปปรับใช้ในการบรรยายสิ่งของในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Describing objects

1. Let's communicate: what's it for?
2. Situational pattern : descriptive adjectives/ how to describe things

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนกับผู้เรียนสนทนากันในเรื่องของสิ่งของใกล้ตัว เช่น กระเป๋า เครื่องประดับ เสื้อผ้า ว่าทำด้วยอะไร ทำขึ้นมาเพื่ออะไร ใครเป็นผู้ใช้ของสิ่งนั้น

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนฟังเทปและดูบทสนทนาประกอบ พร้อมกับขีดเส้นใต้ expressions: What's this ?, What's if for ?, What's made of ?
2. ครูผู้สอนอธิบายวิธีการถามและตอบ เพื่อบอกลักษณะสิ่งของโดยศึกษาจาก Situational patterns จากหนังสือภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 โดยการนำ expressions จาก

ข้อที่ 1 มาฝึกใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง ผู้สอนนำ exercise ผ่านเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ ให้ผู้เรียนดู ลักษณะการถามตอบ ซึ่งจะประกอบด้วยการใช้คำถามที่บ่งชี้ รูปร่าง ขนาด

3. ผู้เรียนฝึกการถามตอบจากแบบฝึกหัดที่ผ่าน เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ และให้ฝึกการถามตอบจริงกับเพื่อน โดยดูจากรูปภาพที่ครูผู้สอนนำมา หรือให้ผู้เรียนนำมา ก่อนฝึกการถามและตอบ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ที่เป็นคำคุณศัพท์ เพื่อเป็นตัวช่วยในการบรรยายลักษณะสิ่งของ

4. ผู้สอนทดสอบความรู้ความเข้าใจผู้เรียนในด้านคำศัพท์โดยให้ผู้เรียน classified word into group ตามแบบฝึกกิจกรรมหรือแบบฝึกหัด

5. ทำใบงานเสริมจาก additional exercise และนำมา present หน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ตรวจคำตอบ classified word into group และ present หน้าชั้นเรียน
2. ให้ผู้เรียนจดคำศัพท์ที่ได้จากบทนี้ 20 คำ ลงสมุด

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพประกอบการสอน
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. เทปประกอบบทสนทนา
4. แผ่นใส/เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการตอบคำถาม
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 6 คาบที่ 11 – 12 **ชื่อหน่วย** Reading English newspapers การอ่านหนังสือพิมพ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนอ่านจับใจความสำคัญจากพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์แบบง่าย ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายเพื่ออธิบายถึงสิ่งที่ได้รับการบอกเล่าในโครงสร้าง reported speech ได้
3. ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาของข่าวและระบุรายละเอียดของข่าวที่อ่านได้
4. ผู้เรียนได้รู้จักลักษณะของการพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษแบบต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

Reading newspapers

1. Let's communicate: question & answers
2. Situational patterns: structure of headline news

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนนำหัวข้อข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจมาเป็นหัวข้อสนทนา โดยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้เรียนอาจจะทราบมาแล้วจากหนังสือพิมพ์ เมื่อพบหัวข้อข่าวที่เป็นภาษาอังกฤษทำให้สามารถรู้และเข้าใจได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนชี้แจงเกี่ยวกับการอ่านหนังสือพิมพ์และทำความรู้จักกับประเภทของข่าว ลักษณะของ headline และโครงสร้างของ headline โดยศึกษาจากรายละเอียด situational patterns ในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 และยกตัวอย่างข่าว จากหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษที่ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการเรียน โดยให้ผู้เรียน จับคู่ วิเคราะห์โครงสร้าง headline จากที่ได้ศึกษามา

2. ฝึกการเขียน headline ให้สมบูรณ์ตามหลักไวยากรณ์ในหนังสือเรียน

3. ผู้เรียนทำงานที่มอบหมายเพิ่มเติมจาก additional exercise หลังจากนั้นนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มและประเมินผลงานเป็นกลุ่ม

4. ผู้เรียนศึกษา activity เพื่อการอ่านข่าว โดยดู headline แต่ละ headline มี index เป็นตัวบ่งชี้ให้รู้ว่าข่าวประเภทใดควรจะอยู่ในส่วนใด

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนนำข่าวจากหนังสือพิมพ์มาอ่านและสรุปให้เพื่อนฟังและระบุ structure of headline ระบุได้ว่าเป็นข่าวประเภทใด

2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนนี้กันอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือพิมพ์

2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการตอบคำถาม

2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฐธิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 7 คาบที่ 13 - 14 **ชื่อหน่วย** Giving direction การบอกทิศทาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้สำนวนที่เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายหรืออธิบายความคิดต่างๆ ที่ไม่ซับซ้อนนัก
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้ศึกษาจากบทเรียนมาปรับใช้เพื่อบอกทิศทางการเดินทางไปสถานที่ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้

สาระการเรียนรู้

Giving direction

1. Let's communicate: useful expression
2. Situational patterns: asking & giving direction

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนนำเรื่องการถามทิศทางมาถามผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนบอกทิศทางที่จะไปยังที่ใดที่หนึ่ง โดยให้ฟังเทปสนทนาวิธีการถามทิศทางและวิธีการตอบ สรุปใจความจากการฟังและตอบคำถามผู้สอน

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนชี้แจงการใช้ภาษาในการบอกทิศทางที่ถูกต้องและชัดเจนสำหรับชาวต่างชาติที่สามารถปฏิบัติตามได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2. ฝึกการถามและตอบ และบอกทิศทาง โดยนำ useful expression มาใช้ทั้งที่ใช้กับคนรู้จักและผู้ที่ไม่รู้จัก ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ เช่น How to get to.....?

3. ศึกษาคำศัพท์ที่ใช้ในการพูดถึงวิธีการปฏิบัติ Turn right/ go straight

4. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนดู แผนที่ จากแผ่นใส และสุ่มถามผู้เรียน How to get to.....? โดยผู้เรียนต้องอธิบายวิธีการปฏิบัติ ที่จะไปยังสถานที่นั้น ๆ

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ให้ผู้เรียนพูดถึงสถานที่ ที่ผู้เรียนอยากจะไป โดยให้ทำแผนที่มาเพื่อแสดงวิธีการปฏิบัติที่จะไปยังสถานที่แห่งนั้น

2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียนนี้อีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นใส/เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์
3. แบบฝึกกิจกรรม
4. เทปบทสนทนา

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการตอบคำถาม
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้การสอนตามปกติ

รหัสวิชา 2000 - 1202 **รายวิชา** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2

หน่วยที่ 8 คาบที่ 15 – 16 **ชื่อหน่วย** Talking about holiday การสนทนาเกี่ยวกับวันเทศกาล

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนเขียนบรรยายสถานการณ์ บุคคลหรือสถานที่ต่าง ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถบรรยายถึงความสำคัญของเทศกาลต่าง ๆ ในชุมชนหรือประเทศของตนได้

สาระการเรียนรู้

Talking about holiday

1. Let's communicate: about holiday
2. Situational pattern : asking & giving information about holiday

คุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1. ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
2. ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. ความสนใจใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรม
4. ความรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัดและการเตรียมอุปกรณ์การเรียน
5. ความซื่อสัตย์ในการทำแบบฝึกหัด
6. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้เรียนฟังเทปบทสนทนาและเลือกคำถามที่เหมาะสมกับบทสนทนา

ขั้นสอน

1. ผู้เรียนนำ dictionary มาใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญหรือเทศกาลที่กำหนดให้ หรืออาจจะหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากห้องสมุด
2. อธิบายแต่ละสถานการณ์ การจัดกิจกรรม ลักษณะกิจกรรม วันและเวลา โดยให้ใช้ Useful language
3. ครูและผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกหัด

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ขั้นสรุปและการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนให้นำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับวันสำคัญที่ผู้เรียนได้ไปศึกษาค้นคว้ามา
2. ครูสรุปรายละเอียดอีกครั้ง

สื่อการเรียนการสอน

1. เทปบทสนทนา
2. หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของสำนักพิมพ์เอมพันธ์

การวัดผลและประเมินผล

1. ประเมินผลจากการนำเสนอ
2. ประเมินผลจากการทำกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ช
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 4 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.54	0.32
2	0.62	0.48
3	0.42	0.56
4	0.52	0.52
5	0.34	0.22
6	0.67	0.35
7	0.22	0.42
8	0.34	0.47
9	0.40	0.53
10	0.48	0.40
11	0.52	0.45
12	0.45	0.52
13	0.30	0.60
14	0.75	0.66
15	0.65	0.62
16	0.28	0.54
17	0.30	0.32
18	0.56	0.42
19	0.66	0.44
20	0.78	0.52
21	0.20	0.52
22	0.36	0.60
23	0.34	0.54
24	0.48	0.62
25	0.22	0.44
26	0.45	0.45
27	0.48	0.54

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
28	0.62	0.60
29	0.37	0.24
32	0.50	0.30
33	0.62	0.42
34	0.43	0.50
35	0.48	0.52
36	0.32	0.62
37	0.42	0.52
38	0.52	0.54
39	0.33	0.56
40	0.46	0.42
41	0.58	0.32
42	0.28	0.26
43	0.32	0.28
44	0.39	0.32
45	0.46	0.42
46	0.47	0.40
47	0.44	0.50
48	0.45	0.40
49	0.37	0.42
50	0.20	0.30
51	0.62	0.44
52	0.70	0.20
53	0.80	0.45
54	0.25	0.42
55	0.32	0.55
56	0.47	0.25
57	0.32	0.30
58	0.45	0.24

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
59	0.26	0.40
60	0.48	0.42

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

ข้อที่	รายการประเมิน	$\overline{X}$	*S.D.*	ระดับความสนใจ
1	เมื่อข้าพเจ้าขาดเรียนข้าพเจ้าจะติดตามบทเรียนและการบ้านภาษาอังกฤษจากเพื่อนเสมอ	4.6	0.49	มาก
2	ข้าพเจ้าชอบสนทนาภาษาอังกฤษกับเพื่อน	4.08	0.75	มาก
3	เมื่อข้าพเจ้าสงสัยในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ข้าพเจ้าจะซักถามทันที	4.6	0.49	มาก
4	ข้าพเจ้ามักนำงานวิชาอื่นมาทำในขณะที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5	0	มากที่สุด
5	ข้าพเจ้าชอบฟังเทปบทสนทนาที่เกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	4.2	0.75	มาก
6	เมื่อถึงวิชาเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้าจะรีบมานั่งแถวหน้าเสมอ	4.2	0.75	มาก
7	ข้าพเจ้าไม่ชอบเปิดพจนานุกรมหาคำศัพท์เมื่อข้าพเจ้าไม่ทราบคำศัพท์นั้น	5	0	มากที่สุด
8	ข้าพเจ้าชอบใช้สื่อ-อุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	4.76	0.44	มาก
9	เมื่อถึงเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้ามักจะเข้าสายกว่าอาจารย์ทุกครั้ง	4.6	0.49	มาก
10	ข้าพเจ้าชอบที่จะศึกษาบอร์ดหรือชาร์ทที่อยู่ในห้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	4.72	0.45	มาก
11	ข้าพเจ้านำความรู้จากวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.72	0.53	มาก
12	ข้าพเจ้าชอบเข้าห้องศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองเสมอ	4.28	0.73	มาก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	$\overline{X}$	*S.D.*	ระดับความสนใจ
13	เมื่อมีหนังสือหลายประเภทข้าพเจ้าจะหยิบหนังสือภาษาอังกฤษเป็นอันดับแรก	4.44	0.75	มาก
14	ข้าพเจ้าชอบชมภาพยนตร์ที่เป็นภาษาอังกฤษอยู่เสมอ	4.32	0.62	มาก
15	ข้าพเจ้ามักจะหลีกเลี่ยงทุกครั้งที่เจอชาวต่างชาติ	4.8	0.4	มาก
16	ข้าพเจ้าจะทบทวนหนังสือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กับเพื่อนเมื่อมีการสอบทุกครั้ง	4.52	0.57	มาก
17	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมฝึกทักษะภาษาอังกฤษกับเพื่อนอยู่เสมอ	4.32	0.62	มาก
18	ข้าพเจ้าไม่ชอบให้ครูเรียกอ่านเป็นรายบุคคลเพราะกลัวอ่านไม่ได้	4.64	0.48	มาก
19	ข้าพเจ้าชอบที่จะค้นหาข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษจากอินเตอร์เน็ตเสมอ	5	0	มากที่สุด
20	ข้าพเจ้าจะเรียนพิเศษวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ	5	0	มากที่สุด
	คะแนนเฉลี่ยรวม	**4.59**	**0.47**	**มาก**

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนตามปกติ

ข้อที่	รายการประเมิน	$\overline{X}$	*S.D.*	ระดับความสนใจ
1	เมื่อข้าพเจ้าขาดเรียนข้าพเจ้าจะติดตามบทเรียนและการบ้านภาษาอังกฤษจากเพื่อนเสมอ	2.92	0.84	น้อย
2	ข้าพเจ้าชอบสนทนาภาษาอังกฤษกับเพื่อน	2.96	0.95	น้อย
3	เมื่อข้าพเจ้าสงสัยในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้าจะซักถามทันที	2.52	1.09	น้อย
4	ข้าพเจ้ามักนำงานวิชาอื่นมาทำในขณะที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3.32	1.37	ปานกลาง
5	ข้าพเจ้าชอบฟังเทปบทสนทนาที่เกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3.4	1.52	ปานกลาง
6	เมื่อถึงวิชาเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้าจะรีบมานั่งแถวหน้าเสมอ	2.4	1.44	น้อย
7	ข้าพเจ้าไม่ชอบเปิดพจนานุกรมหาคำศัพท์เมื่อข้าพเจ้าไม่ทราบคำศัพท์นั้น	3.2	1.16	ปานกลาง
8	ข้าพเจ้าชอบใช้สื่อ-อุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	1.52	0.69	น้อยที่สุด
9	เมื่อถึงเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ข้าพเจ้ามักจะเข้าสายกว่าอาจารย์ทุกครั้ง	3.2	1.67	ปานกลาง
10	ข้าพเจ้าชอบที่จะศึกษาบอร์ดหรือชาร์ทที่อยู่ในห้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	1.64	0.93	น้อยที่สุด
11	ข้าพเจ้านำความรู้จากวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	2.36	1.16	น้อย
12	ข้าพเจ้าชอบเข้าห้องศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองเสมอ	2.52	1.29	น้อย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	$\overline{X}$	*S.D.*	ระดับความสนใจ
13	เมื่อมีหนังสือหลายประเภทข้าพเจ้าจะหยิบหนังสือภาษาอังกฤษเป็นอันดับแรก	2.8	1.01	น้อย
14	ข้าพเจ้าชอบชมภาพยนตร์ที่เป็นภาษาอังกฤษอยู่เสมอ	2.92	1.23	น้อย
15	ข้าพเจ้ามักจะหลีกเลี่ยงทุกครั้งที่เจอชาวต่างชาติ	3.4	0.84	ปานกลาง
16	ข้าพเจ้าจะทบทวนหนังสือวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กับเพื่อนเมื่อมีการสอบทุกครั้ง	2	1.29	น้อย
17	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมฝึกทักษะภาษาอังกฤษกับเพื่อนอยู่เสมอ	2.8	1.01	น้อย
18	ข้าพเจ้าไม่ชอบให้ครูเรียกอ่านเป็นรายบุคคลเพราะกลัวอ่านไม่ได้	2.6	1.12	น้อย
19	ข้าพเจ้าชอบที่จะค้นหาข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษจากอินเตอร์เน็ตเสมอ	3.24	1.14	ปานกลาง
20	ข้าพเจ้าจะเรียนพิเศษวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ	2.92	0.89	น้อย
	คะแนนเฉลี่ยรวม	**2.73**	**1.13**	**น้อย**

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 7 แสดงค่า IOC ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยการอาชีพโคกสำโรง

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลการวิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2	+1	+1	+1	+1	+1	1
3	+1	+1	+1	+1	+1	1
4	+1	+1	+1	+1	+1	1
5	+1	+1	+1	+1	+1	1
6	+1	+1	+1	+1	+1	1
7	+1	+1	+1	+1	+1	1
8	+1	+1	+1	+1	+1	1
9	+1	+1	+1	+1	+1	1
10	+1	+1	+1	+1	+1	1
11	+1	+1	+1	+1	+1	1
12	+1	+1	+1	+1	+1	1
13	+1	+1	+1	+1	+1	1
14	+1	+1	+1	+1	+1	1
15	+1	0	+1	+1	+1	.8
16	+1	+1	+1	+1	+1	1
17	+1	+1	+1	+1	+1	1
18	+1	+1	0	+1	+1	.8
19	+1	+1	+1	+1	+1	1
20	0	+1	+1	+1	+1	.8
21	+1	0	+1	+1	+1	.8
22	+1	+1	+1	+1	+1	1
23	+1	+1	+1	+1	+1	1
24	0	+1	+1	+1	+1	.8

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลการวิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
25	+1	0	+1	+1	+1	.8
26	+1	+1	+1	+1	+1	1
27	+1	+1	+1	+1	+1	1
28	+1	+1	+1	+1	+1	1
29	+1	0	+1	+1	+1	.8
30	+1	+1	+1	+1	+1	1
31	+1	+1	+1	+1	+1	1
32	+1	+1	+1	+1	+1	1
33	+1	+1	+1	+1	+1	1
34	+1	+1	+1	+1	+1	1
35	+1	+1	+1	+1	+1	1
36	+1	+1	+1	+1	+1	1
37	+1	+1	+1	+1	+1	1
38	+1	+1	+1	+1	+1	1
39	0	+1	+1	+1	+1	.8
40	+1	+1	+1	+1	+1	1
41	+1	+1	+1	+1	+1	1
42	+1	+1	+1	+1	+1	1
43	+1	+1	+1	+1	+1	1
44	+1	+1	+1	+1	+1	1
45	+1	+1	+1	+1	+1	1
46	+1	+1	+1	+1	+1	1
47	+1	+1	+1	+1	+1	1
48	+1	+1	0	+1	+1	.8
49	+1	0	+1	+1	+1	.8
50	+1	+1	+1	+1	+1	1

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลการวิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
51	0	+1	+1	+1	+1	.8
52	+1	+1	+1	+1	+1	1
53	+1	+1	+1	+1	+1	1
54	+1	+1	+1	+1	+1	1
55	+1	+1	+1	+1	+1	1
56	+1	+1	+1	+1	+1	1
57	+1	+1	+1	+1	+1	1
58	+1	+1	+1	+1	+1	1
59	+1	+1	+1	+1	+1	1
60	+1	+1	+1	+1	+1	1

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 8 แสดงค่า IOC ของแบบสอบถามวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลการวิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2	+1	+1	+1	+1	+1	1
3	+1	+1	+1	+1	+1	1
4	+1	+1	+1	+1	+1	1
5	+1	+1	+1	+1	+1	1
6	+1	+1	+1	+1	+1	1
7	+1	+1	+1	+1	+1	1
8	+1	+1	0	+1	+1	.8
9	+1	+1	+1	+1	+1	1
10	+1	+1	+1	+1	+1	1
11	+1	+1	0	+1	+1	.8
12	+1	+1	+1	+1	+1	1
13	+1	+1	+1	+1	+1	1
14	+1	+1	+1	+1	+1	1
15	+1	+1	+1	+1	+1	1
16	0	+1	+1	+1	+1	.8
17	+1	+1	+1	+1	+1	1
18	+1	+1	0	+1	+1	.8
19	+1	+1	+1	+1	+1	1
20	+1	+1	+1	+1	+1	1

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ซ
ผลคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 9 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการสอนตามปกติ

เลขที่	คะแนน			
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	D	D^2
1	21	47	26	676
2	16	40	24	576
3	15	37	22	484
4	14	37	23	529
5	21	46	25	625
6	22	46	24	576
7	21	46	25	625
8	16	46	30	900
9	20	36	16	256
10	19	43	24	576
11	21	43	22	484
12	17	42	25	625
13	16	37	21	441
14	26	37	11	121
15	21	47	26	676
16	15	41	26	676
17	24	37	13	169
18	22	42	20	400
19	26	41	15	225
20	17	50	33	1089
21	20	40	20	400
22	19	42	23	529
23	15	43	28	784
24	16	38	22	484
25	16	38	22	484
			$\sum D = 566$	$\sum D^2 = 13410$

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ตาราง 10 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกพาณิชยการ สาขาคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

เลขที่	คะแนน			
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	D	D^2
1	25	54	29	841
2	18	45	27	729
3	17	40	23	529
4	20	41	21	441
5	23	51	28	784
6	24	52	28	784
7	18	45	27	729
8	16	40	24	576
9	25	52	27	729
10	22	50	28	784
11	23	49	26	676
12	17	39	22	484
13	16	39	23	529
14	24	52	28	784
15	21	48	27	729
16	16	40	24	576
17	22	50	28	784
18	23	50	27	729
19	25	53	28	784
20	17	46	29	841
21	21	49	28	784
22	22	52	30	900
23	16	43	27	729
24	20	46	26	676
25	19	44	25	625
			$\sum D = 660$	$\sum D^2 = 17556$

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์

ชื่อ - สกุล	นางสาวณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2520
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 311/1 หมู่ 6 ซอยร่วมสามัคคี ตำบลทะเลชุบศร อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี 15000
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยอาชีวศึกษาลพบุรี ตำบลป่าหวาย อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี 15000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2531 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองใหม่ ชลอราษฎร์รังสฤษฎ์ จังหวัดลพบุรี
	พ.ศ. 2534 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระนารายณ์ จังหวัดลพบุรี
	พ.ศ. 2537 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย จังหวัดลพบุรี
	พ.ศ. 2542 ศิลปศาสตรบัณฑิต วิชาเอกภาษาอังกฤษ สถาบันราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี
	พ.ศ. 2545 ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู สถาบันราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี
	พ.ศ. 2549 ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี