

รายงานวิจัยการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้
แบบฝึกทักษะการเขียนและเกมทดสอบความรู้คาฮูท (Kahoot)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

นางนฤมล พงศ์โรจน์
ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม
อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่องาน รายงานวิจัยการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และ
 เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อผู้รายงาน นางนฤมล พงศโรจน์

สังกัด โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6

ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกม
 ทดสอบความรู้ Kahoot ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และ 2)
 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ
 การเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียน
 ที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือก แบบเจาะจง (Purposive Sampling)
 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot เรื่องหลัก
 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แบบทดสอบวัด
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามความ
 พึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)
 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ใช้การทดสอบ ค่า
 ที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษา
 อังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระ
 การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ . 05
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ
 การเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ง
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
บทนำ.....	1
1	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า.....	3
สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 3.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกับแบบฝึกทักษะ.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกับเกมและเกมทดสอบความรู้ Kahoot.....	16
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกับการสอนเขียนภาษาอังกฤษ.....	18
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกับความพึงพอใจ.....	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
งานวิจัยในประเทศ.....	28
งานวิจัยต่างประเทศ.....	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	30
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	30
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	31

บทที่	หน้า
การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล.....	36
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	39
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	41
อภิปรายผล.....	41
ข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	45
ภาคผนวก	52
ภาคผนวก ก.....	53
ภาคผนวก ข.....	57
ภาคผนวก ค.....	66

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง.....	29
2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ความเป็ยงเบนมาตรฐานจากการทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	36
3 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ โดยการใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot	38
4 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของของแบบฝึกทักษะการเขียน.....	58
5 แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ที่มีต่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์.....	59
6 แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน..	61
7 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 4 เรื่อง.....	62
8 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนหลังเรียน ของนักเรียนรายบุคคล.....	63
9 แสดงความความพึงพอใจของนักเรียนรายบุคคล ในการเรียนหลักไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายบุคคล.....	64
10 แสดงความความพึงพอใจของนักเรียน ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahootของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แต่ละประเด็น.....	65

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปร ตามวัตถุประสงค์.....	5

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม รวมถึงช่วยสร้างความร่วมมือ ระหว่างกลุ่มคนต่างๆ หรือประเทศต่างๆ ได้ ทั้งนี้ภาษาที่ใช้กันมากที่สุด คือ ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ Viriyachitra, et al. (2012, p.10) กล่าวว่า ภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษากลางของโลกหรือกลายเป็นภาษาสากล จะเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษมีอิทธิพลต่อการเมือง การค้า การศึกษา และการพัฒนาของเทคโนโลยี ดังนั้นผู้คนจึงหันมาเรียนหรือใช้ภาษาอังกฤษเพื่อจะสื่อสารกับคนทั่วโลก และสื่อสารกันเองภายใน ประเทศ

การสอนภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์เพื่อการเขียนเป็นทักษะที่ยาก เพราะต้องได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้จากประสบการณ์ การเขียนภาษาอังกฤษเป็นปัญหาทั้งกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษาและผู้เรียนต่างชาติที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง เพราะผู้เขียนต้องมีความรู้หลายอย่าง เช่น ความรู้เกี่ยวกับภาษาที่จะเขียน กฎเกณฑ์ไวยากรณ์ คำศัพท์ โครงสร้าง การเรียงลำดับเนื้อความ และความรู้เกี่ยวกับกลไกการเขียน เป็นต้น จึงจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการเขียน และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาหรือความคิดของตนได้ ดังนั้นผู้เรียนควรได้มีโอกาสฝึกกระบวนการคิดและกระบวนการเขียนด้วยไมเลส (Myles, 2006, Online) นอกจากนั้นทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ยากสำหรับผู้เรียน เนื่องจาก การเขียนไม่มีปฏิสัมพันธ์และผลย้อนกลับระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน และการเขียนนั้นต้องผ่านการสอน ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้รูปแบบ โครงสร้างภาษาที่ถูกต้อง และการเรียงลำดับความคิดในการเรียน จากปัญหาที่พบจะเห็นว่าทักษะการเขียนมีความยุ่งยากซับซ้อน จึงต้องอาศัยวิธีการเรียนการสอนที่เป็นระบบ มุ่งให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเขียนจนเกิดทักษะและมีความสามารถในการเขียน เบอร์น (Byrne, 1993, หน้า 4-5) นอกจากนี้แล้วผลการวิจัยถึงเจตคติที่นักเรียนมีต่อการเขียนภาษาอังกฤษ ยังระบุว่านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเขียนภาษาอังกฤษ เกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจและเห็นว่าเป็นทักษะที่ยาก ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนอยู่ในระดับต่ำ ผู้สอนจึงต้องคำนึงถึงทักษะด้านนี้ด้วย

จากสภาพความเป็นจริงและการรายงานการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ทางภาษา เป็นเรื่องยากและซับซ้อนสำหรับนักเรียนและครู จึงจำเป็นต้องอาศัยวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบ มุ่งให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาจากกิจกรรมต่างๆ ที่สร้างความสนใจและให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และ และช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้ความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในอนาคตได้อีกด้วย

เกมทดสอบความรู้ Kahoot เป็นสื่อเกมทางเทคโนโลยีประเภทหนึ่ง ที่เป็นส่วนเสริมสำหรับนักเรียนได้ฝึกกิจกรรมทดสอบความรู้ที่เรียนผ่านเกมการแข่งขันการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถาม

บนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพดการใช้ความเร็ว ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ทำให้เกิดทักษะความรู้ และความเข้าใจ เนื่องจากโปรแกรมตัวนี้ช่วยดึงดูดความสนใจ ความอยากรู้ ความกระตือรือร้น และอยากทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เนื้อหาของตนเองที่เรียนมา

จากการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ของโรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ คะแนนเฉลี่ยประมาณ ร้อยละ 62.21 และ 66.22 ตามลำดับ นอกจากนี้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ให้ความสำคัญกับทักษะการเขียน ขาดความสนใจ แม้จะเห็นประโยชน์และความสำคัญของภาษา แต่ผู้เรียนไม่สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษที่ดี ตลอดจนไม่สามารถเลือกใช้โครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์ได้ถูกต้อง อีกทั้งการเรียบเรียงลำดับความคิดในการเขียนประโยคสับสน ทำให้ไม่สามารถเขียนตามแนวคิดของตนเองได้ เกิดความท้อถอยกับงานเขียน และคิดว่าการเขียนเป็นสิ่งที่ยาก เพราะการเขียนเป็นกระบวนการรวบรวมความรู้และข้อมูลหลายด้าน เช่น โครงสร้างไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ สำนวน การเรียบเรียงความคิด และความคิดสร้างสรรค์ในการเขียน ส่งผลให้คะแนนระหว่างเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนในแต่ละครั้ง มีผลค่อนข้างต่ำ นอกจากนี้จากการสอบถามเพื่อนครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนไม่สามารถเขียนประโยค หรือเรียง ลำดับความคิดใช้ในการเขียนได้ และผลคะแนนการทดสอบระหว่างเรียน ปรากฏว่าส่วนใหญ่ได้คะแนนการเขียนอยู่ในระดับต่ำ

จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนไวยากรณ์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า การใช้แบบฝึกทักษะในการเขียนและการเรียนโดยใช้เกมหรือกิจกรรมต่างๆ ออนไลน์ นั้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการฝึกซ้ำ ๆ การใช้กิจกรรมหรือเกม จะช่วยให้นักเรียนเกิดความเคยชิน สามารถนำผลการทำกิจกรรมดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขได้ทันที ทราบผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ แบบฝึกยังเป็นเครื่องบ่งชี้ให้ครูทราบว่า ผู้เรียนหรือผู้ใช้แบบฝึกมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นแนวทางในการเสริมความรู้ให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ และมีการพัฒนาการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้น ดังนั้นทั้งแบบฝึกและเกมจึงเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมจึงเป็น วิธีการอย่างหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริม กระบวนการในการทำงานและการอยู่รวมกันในสังคม (เยาวพา เดชคุปต์. 2556: 36) ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน (วรรณพร ศิลาขาว. 2538: 35) นอกจากนี้การจัดกิจกรรมเกม ยังช่วยให้เด็กเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด ได้รับความสนใจของเด็ก พฤติกรรมทางสังคม รู้จักความรับผิดชอบ ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือ แบ่งปัน ยอมรับกัน และกัน และรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ (อัจฉรา ชิวพันธ์. 2553: 3)

จากสภาพดังกล่าวกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot เพื่อพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนและใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ อยู่ในระดับมาก

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นแนวทางให้ครูผู้สอน วิชาภาษาอังกฤษ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ ได้
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกทักษะและการใช้เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียน ในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน แพลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 69 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแพลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนหลักไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. ความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

ผู้รายงานดำเนินการทดลอง โดยใช้เวลาในการทดลองสอน สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที เป็นเวลา 12 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 24 คาบ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหา เรื่อง หลักไวยากรณ์ทางภาษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 Conditional Sentence (Type1)

เรื่องที่ 2 Conditional Sentence (Type2)

เรื่องที่ 3 Present Perfect Tense

เรื่องที่ 4 Active and Passive Voice

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แบบฝึกเสริมทักษะ หมายถึง สื่อการเรียนที่ผู้รายงานสร้างขึ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกหัดเพื่อให้เกิดทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้านการเขียน ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 เรื่อง

2. เกมทดสอบความรู้ Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่ผู้รายงานสร้างขึ้นเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนรวมของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น

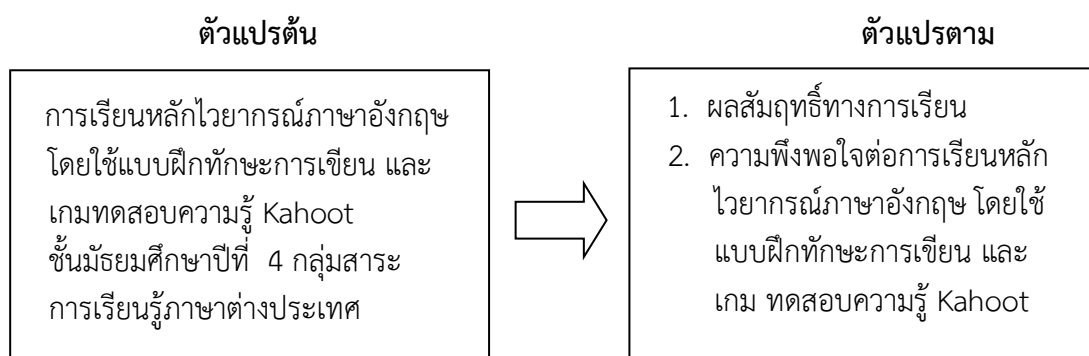
6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาว พิตยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน

ประโยชน์ของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น หลังเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงวิธีการสอนของครูผู้สอน และพัฒนาแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อนำไปใช้ในบทเรียนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

ในการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษและเกมทดสอบความรู้ Kahootในการเรียนการสอนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครั้งนี้ ผู้รายงานได้เขียนแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรตามวัตถุประสงค์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาผลการพัฒนาทักษะทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ครั้งนี้ ผู้รายงานได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 3 พุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมและเกมทดสอบความรู้ Kahoot
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนภาษาอังกฤษ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะและเกมทดสอบความรู้ Kahoot

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 3 พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ต่อภาษาต่างประเท สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1-2)

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง – พูด – อ่าน – เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 2-3) กล่าวถึงสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียน

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 226-227)

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปลงความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่าน เรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ ในสถานการณ์ จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟัง และอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3. พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

4. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส

และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำและจัด กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5. อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมี เหตุผล

6. ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติเป็นภาษาต่างประเทศ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสาร ตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ ๓,๖๐๐-๓,๗๕๐ คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10. ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

ตัวชี้วัดชั้นปี ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4-5

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 228-233) กล่าวไว้ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และ แสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และ คำบรรยายที่ฟังและอ่าน

2. อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละคร สั้น (skit) ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. อธิบายและเขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง

รูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน

4. จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความสรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

1. สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียงตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว / เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม

2. เลือกและใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบาย อย่างคล่องแคล่ว

3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอ ตอบรับและปฏิเสธการให้

ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม

4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม

5. พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

1. พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจของสังคม

2. พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์ เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ

3. พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 28)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

การฝึกเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ในการเรียนการสอน ดังนั้นการฝึกโดยการใช้แบบฝึก ก็เป็นการจัดสภาพการณ์ เพื่อให้ผู้ฝึกเปลี่ยนพฤติกรรมจนสามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการสร้างแบบฝึกต้องคำนึงถึงหลักการสร้างจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ แบบฝึกลักษณะของแบบฝึกที่ดี ประโยชน์ของแบบฝึก หลักการนำไปใช้ เป็นต้น

2.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ

เว็บสเตอร์ (Webster, 1979, p. 640) ได้กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกทักษะ ว่าแบบฝึกทักษะ หมายถึง โจทย์ปัญหา หรือตัวอย่างที่ยกมาจากหนังสือ เพื่อนำมาใช้สอน หรือ ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ให้ดีขึ้น หลังจากที่เรียนบทเรียน เช่น การฝึกทักษะการคำนวณ การทบทวนไวยากรณ์ เป็นต้น

ปรีศนา พลหาญ (2549, หน้า 48) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึก หรือ แบบฝึกหัดหรือแบบฝึกเสริมทักษะ หมายถึง การจัดประสบการณ์การฝึกโดยใช้ตัวอย่างปัญหา หรือ คำสั่งที่ตั้งขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเองและเกิดความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะเพิ่ม มากขึ้น ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหา นักเรียนได้ เรียนรู้อย่างสนุกสนาน

วนิดา ราชมรรค์ (2548, หน้า 35) ให้ความหมายแบบฝึกว่า แบบฝึก หมายถึงงาน หรือกิจกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนกระทำ เพื่อฝึกทักษะและความชำนาญจนสามารถ นำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและประสบความสำเร็จในการเรียน แบบฝึกจึงเป็นสื่อ ที่มีประโยชน์ ในการเรียนการสอน เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้แก้ไขข้อบกพร่องทางการเรียนด้วยการ ฝึกฝนจากแบบฝึกที่ครูสร้างขึ้น

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 , หน้า 18) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบฝึกหัด หมายถึง กิจกรรม พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีความหลากหลาย และปริมาณ เพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียน สู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถ ตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเองได้

จากความหมายของแบบฝึกทักษะดังกล่าว สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อ ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะ พัฒนาความสามารถให้แก่ นักเรียน ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ ฝึกปฏิบัติจนเกิดทักษะความชำนาญ และส่งผลให้นักเรียน ประสบความสำเร็จในเนื้อหาที่เรียน

2.2 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ

ปรีศนา พลหาญ (2549, หน้า 49) ได้กล่าวว่า แบบฝึกภาษาจะทำให้นักเรียน มีทักษะในด้านภาษา ช่วยเสริมทักษะด้านภาษา และให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาในการติดต่อ สื่อสาร และสื่อความหมายได้ตรงกัน

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547, หน้า 2) แบบฝึกมีความสำคัญต่อผู้เรียนในการช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจได้เร็วขึ้นชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้น ทำให้ การสอนของครูและการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546, หน้า 11) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกที่ครูนำมาเป็นเครื่องมือในการสอน จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทางภาษา เพราะเป็น สื่อการเรียนและเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางภาษาให้เกิดความชำนาญ ทำให้ ประสบผลสำเร็จในการเรียนได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

2.3 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ

สุเทวี แก้วนิมิตติ (2547, หน้า 40) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกไว้ว่า ประโยชน์ของแบบฝึก ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น มีความเชื่อมั่นความรับผิดชอบต่องานที่ทำ นักเรียนสามารถใช้ทบทวนบทเรียนและเห็นความก้าวหน้าของตนเองด้วย ตลอดจนช่วยลดภาระการสอนของครู ใช้เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียน ทำให้ครูทราบจุดเด่นจุดด้อยของนักเรียนได้ชัดเจนอันเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

ถวัลย์ มาศจรัส (2546, หน้า 21) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึก ดังนี้

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะด้านการอ่าน การคิด การวิเคราะห์ และการเขียน
3. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน

นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546, หน้า 13) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกที่ดีและมีประสิทธิภาพ ช่วยทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการฝึกทักษะทางภาษา แบบฝึกที่ดีเปรียบเสมือนผู้ช่วยที่สำคัญของครู ทำให้นักเรียนลดภาระการสอนลงได้ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่และเพิ่มความมั่นใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ของแบบฝึกทักษะดังกล่าว สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีประโยชน์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะ ได้ทบทวนและฝึกฝนตนเองอยู่เสมอพัฒนาความสามารถทางการเรียน อีกทั้งช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการที่ดี มีความชำนาญ และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จในการเรียน

2.4. ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี

การสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน มีองค์ประกอบหลายประการ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546, หน้า 19) กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

1. มีรูปแบบที่น่าสนใจ ใช้แบบฝึกสั้น ๆ ตามลำดับความยากง่าย
2. ตรงตามเนื้อหา เหมาะสมกับวัย เวลา ความสามารถ ความสนใจ และสภาพปัญหาของนักเรียน

3. มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะฝึกด้านใด กำหนดเวลา และแบบฝึกควรทันสมัย อยู่เสมอ

จิตรา สมพล (2547, หน้า 20) กล่าวว่าไว้ว่า แบบฝึกที่ดีต้องมีหลากหลายรูปแบบ มีคำชี้แจงที่ชัดเจนจุดมุ่งหมายว่าต้องการฝึกด้านใด สำนวนง่ายเร้าความสนใจและฝึกใช้ความคิดตรงตามเนื้อหาในหลักสูตร ไม่มากหรือน้อยเกินไป เหมาะสมกับเวลา ้วยความสามารถของนักเรียนและทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานความพอใจในการเรียน

พรพรหม อัตตวัฒน์กุล (2547, หน้า 21) และสุจินดา พัทธภิญโญ (2548, หน้า 57) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ว่า ควรสร้างให้ตรงกับจุดประสงค์ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีหลายแบบหลายชนิดให้นักเรียนได้เลือกทำ มีคำสั่ง และคำอธิบายที่ชัดเจน มีเนื้อหารูปแบบที่น่าสนใจ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และนักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียน ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

ประพิณพร เย็นประเสริฐ (2548, หน้า 30) กล่าวว่า ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี ต้องเป็นแบบฝึกสั้น ๆ ฝึกหลาย ๆ ครั้ง มีหลายรูปแบบที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้มีการพัฒนาตนเอง มีเนื้อหา มีคำอธิบายที่ชัดเจน ใช้ภาษาที่ง่าย มีรูปแบบที่เหมาะสมกับวัย สีสวย จูงใจผู้เรียนและเป็นแบบฝึกทักษะที่เป็นไปตามลำดับความยากง่าย ใช้เวลาในการฝึกไม่นานเกินไป เมื่อผู้เรียนได้รับการฝึกแล้วสามารถพัฒนาตนเองได้ดีขึ้น จึงนับได้ว่าเป็นแบบฝึกทักษะที่ดี มีประโยชน์คุ้มค่าทั้งต่อผู้สอนและผู้เรียนเพื่อใช้ในการแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียนที่มีปัญหาได้

สรุปลักษณะของแบบฝึกที่ดี ควรจะต้องมีคำชี้แจง มีคำสั่ง จุดประสงค์ชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติตาม เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ใช้ภาษาเหมาะสม มีรูปแบบน่าสนใจ เมื่อนำไปใช้กับผู้เรียนแล้วไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.5 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547, หน้า 14) เรียงลำดับขั้นตอนในการสร้างแบบฝึก ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น
 - 1.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะทำการสอน
 - 1.2 ปัญหาการผ่านจุดประสงค์ของนักเรียน
 - 1.3 ผลจากการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์
 - 1.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ศึกษารายละเอียดในหลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์และกิจกรรม
3. พิจารณาแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อ 1 โดยการสร้างแบบฝึก และเลือกเนื้อหาในส่วนที่จะสร้างแบบฝึกนั้นว่าจะทำเรื่องใดบ้าง กำหนดเป็นโครงเรื่องไว้
4. ศึกษารูปแบบของการสร้างแบบฝึกจากเอกสารตัวอย่าง
5. ออกแบบชุดฝึกแต่ละชุดให้มีรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ
6. ลงมือสร้างแบบฝึกในแต่ละชุด พร้อมข้อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

7. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
8. นำไปทดลองใช้ บันทึกผลเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง
9. ปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
10. นำไปใช้จริงและเผยแพร่ต่อไป

นิตยา กิจโร (2553, หน้า 40) เสนอหลักการสร้างแบบฝึกไว้ดังนี้

1. ก่อนที่จะสร้างแบบฝึกจะต้องกำหนดโครงร่างไว้คร่าว ๆ ก่อนว่า จะเขียนแบบฝึกเกี่ยวกับเรื่องอะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร
2. ศึกษางานและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะฝึก
3. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของผู้เรียน
4. แจกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของผู้เรียน
5. กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในกิจกรรมแต่ละตอนให้เหมาะสมกับแบบฝึก
6. กำหนดเวลาที่ใช้ในแบบฝึกแต่ละตอนให้เหมาะสมกับแบบฝึก
7. กำหนดวิธีการประเมินผลว่าจะประเมินก่อนหรือหลังเรียน

จากความหมายของการสร้างแบบฝึกข้างต้นสรุปได้ว่า ในการสร้างแบบฝึกที่สำคัญนั้นต้องยึดตัวผู้ทำแบบฝึกเป็นสำคัญ โดยมีจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจนว่าต้องการจะให้แบบฝึกเพื่อพัฒนาในด้านใด หลังจากนั้นต้องสร้างและใช้เนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย น่าสนใจและกำหนดเวลาที่ใช้ในการทำแบบฝึกได้อย่างเหมาะสม

2.7 ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะ

ในการจัดทำแบบฝึกทักษะสิ่งสำคัญที่สุดคือ ส่วนประกอบต่าง ๆ เพราะจะทำให้ผู้ผลิตแบบฝึกทักษะมีแนวทางว่าควรทำอย่างไร ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบสิ้นกระบวนการเรียนการสอนของแบบฝึกทักษะหนึ่ง ๆ ซึ่งนักการศึกษาแบ่งองค์ประกอบของแบบฝึกทักษะที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันดังนี้

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547, หน้า 57-59) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของแบบฝึกโดยทั่วไปว่า ต้องประกอบด้วยส่วนสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

1. คู่มือการใช้แบบฝึก เป็นเอกสารสำคัญประกอบการใช้แบบฝึกว่าเพื่ออะไร และมีวิธีการใช้อย่างไร เช่น ใช้งานฝึกท้ายบทเรียน ใช้เป็นการบ้าน หรือสอนซ่อมเสริม ควรประกอบด้วยส่วนประกอบของแบบฝึก จะระบุไว้ในแบบฝึกนี้ มีแบบฝึกทั้งหมดกี่ชุด อะไรบ้าง และมีส่วนประกอบอื่น ๆ หรือไม่ เช่น แบบทดสอบหรือแบบบันทึกผลการประเมิน

1.1 สิ่งที่ครูหรือนักเรียนต้องเตรียม (ถ้ามี) จะเป็นการบอกให้ครูหรือนักเรียนเตรียมตัวให้พร้อมล่วงหน้าก่อนเรียน

1.2 จุดประสงค์ในการใช้แบบฝึก

1.3 ขั้นตอนการใช้ บอกข้อตามลำดับการใช้ และการเขียนในรูปของแนวการสอนหรือแผนการสอนจะชัดเจนยิ่งขึ้น

1.4 เฉลยแบบฝึกหัดในแต่ละชุด

2. แบบฝึกเป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ถาวร
ควรมีองค์ประกอบ ดังนี้

- 2.1 ชื่อชุดฝึกในแต่ละชุดย่อย
- 2.2 จุดประสงค์
- 2.3 คำสั่ง
- 2.4 ตัวอย่าง
- 2.5 ชุดฝึก
- 2.6 ภาพประกอบ
- 2.7 ข้อสอบก่อนและหลังเรียน
- 2.8 แบบประเมินบันทึกผลการใช้

จะเห็นได้ว่า แม้จะมีผู้แบ่งองค์ประกอบของแบบฝึกทักษะไว้ต่าง ๆ กัน แต่พอสรุปได้ว่า
แบบฝึกทักษะประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม สื่อและอุปกรณ์การสอน คู่มือการใช้ และ
แบบประเมินผลการเรียน ผู้ศึกษานำองค์ประกอบของแบบฝึกทักษะมาใช้ในการจัดกิจกรรม
การเรียนการสอนและนำมาฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนประสบ
ความสำเร็จในการเขียนภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ

2.8 หลักในการฝึกทักษะ

พรพรม อัตตวัฒนากุล (2547, หน้า 21) และสุจินดา พัชรภิญโญ (2548, หน้า 58)
กล่าวถึงการฝึกทักษะว่า หลักในการใช้แบบฝึกควรมุ่งคำนึงตัวนักเรียนเป็นหลัก โดยมีจุดมุ่งหมาย
ที่แน่นอนว่าจะฝึกเรื่องอะไร

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549, หน้า 133) ได้กล่าวถึงหลักในการใช้แบบฝึกไว้ดังนี้

1. ก่อนการฝึกควรสอนให้ผู้เรียนเข้าใจเสียก่อน เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและ
ทราบเหตุผลที่ต้องการฝึก การฝึกอย่างไม่เข้าใจความหมายอาจไม่ทำให้เกิดทักษะ
2. การฝึกควรให้ผู้เรียนได้รับการฝึกตามขั้นตอนที่ถูกต้องภายใต้การแนะนำที่ดี
ถ้าฝึกทักษะผิด ๆ จะทำให้เสียเวลาอย่างมากในการแก้ไข
3. ช่วงเวลาการฝึกสั้น ๆ บ่อย ๆ ด้วยแบบฝึกที่คัดเลือกแล้วเป็นอย่างดี จะมี
ประสิทธิภาพกว่าการฝึกช่วงยาว ๆ ซึ่งผู้เรียนจะเบื่อหน่าย ไม่สนใจ
4. กิจกรรมการฝึกควรจะหลากหลาย นอกจากแบบฝึกหัดต่าง ๆ อาจใช้เกมปัญหา
หรือกิจกรรมอื่น ๆ บ้าง
5. การฝึกอย่างมีความมุ่งหมายจะเกิดประโยชน์มาก ถ้าผู้เรียนเห็นคุณค่าและ
ความจำเป็นของสิ่งที่เรียนหรือฝึก โดยอาจใช้การทดสอบหรือวิธีการอื่น ๆ เพื่อให้เห็นผลที่เกิดขึ้น
ภายหลังการฝึก
6. การฝึกควรสัมพันธ์กับความมีเหตุผล ขณะฝึกควรให้ผู้เรียนใช้ความคิด
หาเหตุผลควบคู่ไปด้วย

จากความหมายของหลักในการฝึกทักษะข้างต้นสรุปได้ว่า ในการฝึกทักษะนั้น
ต้องยึดตัวผู้ทำแบบฝึกเป็นสำคัญ โดยมีจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจนว่าต้องการจะให้แบบฝึกเพื่อพัฒนา
ในการทำแบบฝึกได้อย่างเหมาะสม

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมและเกมทดสอบความรู้ (Kahoot)

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ทศนา แคมมณี (2550) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการ ช่วยให้ผู้สอนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการ อภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

3.2 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ทศนา แคมมณี (2550) อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกม และกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่นและพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น หลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.3 ลักษณะการเรียนรู้โดยใช้เกม

การสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำ เนื้อหาและข้อมูลของพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ วัตถุประสงค์เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สุธนา สิริธินดีพันธ์ (2561, หน้า 23)

3.4 Kahoot คืออะไร

Kahoot (คาฮูท) เป็น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ในปัจจุบันมีผู้เล่น Kahoot กว่า 50 ล้านคนใน 180 ประเทศ ด้วยความที่ถูกรออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ทั่วโลก ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ของ Kahoot (คาฮูท) ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อที่ใช้ในการเล่น Kahoot (คาฮูท) เล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือ ผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ และยังได้รับความสนใจนำไปใช้ในห้องเรียนเป็นจำนวนมาก

3.5 การใช้โปรแกรม Kahoot

Kahoot ใช้เพื่อเฝ้าดูพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งสามารถชี้ถึงข้อดีและข้อด้อย และระบุเรื่องที่น่าสนใจที่ต้องการให้สอนเพิ่มแบบตัวต่อตัว รวมไปถึงการเสนอโอกาสทางการเรียนรู้อื่น ๆ หรือ ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบางเรื่อง ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์ อาจรวม Kahoot ไปในหลักสูตรเพื่อแนะนำหัวข้อใหม่ กระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบ ท้าทายห้องเรียนอื่นๆ ทั่วโลก ตรวจสอบความคิดเห็น รวบรวมข้อมูลเชิงลึก และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ผู้ใช้ Kahoot ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนและครูในระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษา

ตอนปลาย โดยจำนวน ผู้ใช้ในระดั้มหาวิทยาลัยกำลังมีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้บริษัทต่าง ๆ ยังใช้ Kahoot ในการอบรม ในที่ทำงานอีกด้วย

3.6 การเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot

การเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot มีฐานอยู่บนการสร้างพื้นที่ในการเรียนรู้ที่เชื่อถือได้ เพื่อส่งเสริมการส่งผ่านจาก “ผู้สอนสู่ผู้เรียนรู้” ในสภาพแวดล้อมห้องเรียน การส่งผ่านจาก "ผู้สอนสู่ผู้เรียนรู้" ปกติแล้วมีวิธีดังนี้

1. ครูแนะนำหัวข้อโดยใช้ Kahoot ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อเริ่มการโต้แย้งการคิด วิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่เน้น บทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (active learning) ครูสามารถใช้รูปภาพและวิดีโอคู่กับ Kahoot ขณะสอน
2. หลังหัวหน้าหรือครูได้แนะนำหัวข้อแล้ว พวกเขาจะเล่น Kahoot ที่ถูกออกแบบ เพื่อเพิ่มความเข้าใจของนักเรียนในหัวข้อนั้น ๆ
3. ครูนำนักเรียนในกิจกรรมอื่น ๆ บทสนทนาและข้อสอบที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวม ความรู้ ของนักเรียน บางทีอาจใช้ข้อสอบชุดเดิมหลายรอบเพื่อสนับสนุนการ เรียนรู้ผ่านการทำซ้ำ
4. ครูบอกให้นักเรียนสร้างข้อสอบเกี่ยวกับหัวข้อเดียวกัน หรือที่คล้ายกัน
5. นักเรียนวิจัยเพิ่มพูน ความรู้และเก็บเกี่ยว หรือสร้างข้อมูลที่คล้ายกันจากนั้นสร้าง ข้อสอบโดยใช้ข้อมูลเหล่านั้นจากนักเรียน หรือกลุ่มนักเรียน จึงผลักดันนักเรียนรับ ตำแหน่งหัวหน้าเพื่อให้ข้อสอบแก่ผู้ร่วมชั้น
6. ครูสามารถจัดการกับความเข้าใจของนักเรียนและวิธีการ ตามคุณภาพของข้อมูล โครงสร้างของ Kahoot และวิธีที่พวกเขาอธิบายคำตอบให้เพื่อนร่วมชั้น

3.7 วิธีการเล่น Kahoot

Kahoot ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนรวมตัวรอบหน้าจอ เดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ กระจกอันอัจฉริยะ หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือใช้เครื่องมือแบบหน้าจอ เช่น Skype, Appear.in และ Google แองเอาร์ท์ เมื่อเปิด Kahoot จะพบกับเลข PIN ที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา ผู้ เล่นเข้าเว็บไซต์kahoot.it ตาม ด้วยการใส่รหัส PIN และชื่อเล่น โดยการใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ผ่านเว็บ เบรราวเซอร์ จากนั้นจะถูกนำไปหน้ารอ เมื่อชื่อเล่นของผู้เล่นทุกคนปรากฏบนหน้ารอแล้ว หัวหน้า (ปกติ จะเป็นครู) กดปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มการทบทวน หรือทดสอบ ในระหว่างการเล่นเกมคำถามและคำตอบที่เลือก ได้จะมี 4 คำตอบ ซึ่งจะปรากฏบนหน้าจอหลัก แต่ละคำตอบจะมาพร้อมกับสีและรูปร่างที่ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องเลือกหนึ่งในตัวเลือกที่ต้องการตอบ โดยเกมถูกออกแบบมาเพื่อที่ผู้เล่นจะต้องเงยหน้าจาก จอของตนเอง เพื่อมองจอรวมเป็นระยะ เป็นการเพิ่มปฏิริยาทางสังคมกับทั้งครูและเพื่อนร่วมชั้น ผู้เรียนจะได้รับคะแนนเมื่อตอบคำถามถูก (สูงสุด 1000 แต้ม โดยให้ตามเวลาที่ใช้ก่อนจะตอบ) หลังจบ แต่ละคำถาม ผู้เรียนจะเห็นคะแนนของตนเอง รวมไปถึงลำดับของตนเองเมื่อเทียบกับคนอื่นใน ห้องเรียนบนหน้าจอของตนเอง รายชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนมากที่สุด 5 อันดับแรกจะถูกแสดงบนหน้าจอ หลักเพื่อกระตุ้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนภาษาอังกฤษ

4.1 ความหมายของการเขียน

การเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนมากกว่าทักษะการฟัง พูด อ่าน เพราะการเขียนต้องอาศัยข้อมูลทักษะการฟัง พูด อ่าน ผู้เขียนจะต้องมีความรู้ความสามารถมากจึงจะสามารถเขียนถ่ายทอดความคิดของตนออกมาให้เป็นภาษาเขียน ที่ตรงกับความต้องการของตนเองได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ ความหมายของการเขียนไว้ดังนี้

เฮดจ์ (Hedge, 2000, p. 407) ได้อธิบายว่า การเขียนเป็นการใช้ภาษาในการส่งข้อมูล โดยที่ผู้รับเข้าใจและสามารถตอบสนองต่อสารที่ได้รับได้

เบอร์น (Byrne, 1991, p.1) กล่าวว่า การเขียนมิได้หมายถึงลายลักษณ์อักษรหรือการเขียนเป็นประโยค ๆ แต่หมายถึงความสามารถในการนำความรู้สึกนึกคิด มาเรียบเรียงให้เกิดเป็นภาษาเขียนที่ผู้เขียนพึงพอใจได้ตามจุดประสงค์ของตน สรุปได้ว่าการเขียนคือการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียนออกมาเป็นตัวอักษร คำและประโยค โดยอาศัยความรู้ทางภาษาในการพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง และลีลา เพื่อให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลที่ตรงกับจุดประสงค์ของผู้เขียนอย่างแท้จริง

ไวท์ (White, 1980, อ้างถึงใน กันต์ตัญญู วรจิตติพล, 2542) ยังได้กล่าวว่าการเขียนคือ การลำดับประโยคที่เชื่อมโยงกันอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และสมเหตุสมผลและเขียนได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์โดยผู้เขียนสามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการได้ การเขียนต้องชัดเจน ไม่คลุมเครือ กล่าวคือจะต้องประกอบด้วยความถูกต้องของรูปแบบภาษา (correctness of form) ความเหมาะสมของลีลาภาษา (appropriateness of style) และเอกภาพของแกนของเรื่องและหัวข้อ (unity of theme and topic)

จากคำจำกัดความดังกล่าวสรุปได้ว่า การเขียน หมายถึง การสื่อความหมายหรือการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนออกมาเป็นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ตลอดจนเป็นเรื่องราวได้ การเขียนอย่างน้อยต้องประกอบด้วยความสามารถในการสร้างประโยคได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ รู้คำศัพท์ การใช้เครื่องหมายต่าง ๆ การสะกดคำ รวมถึงรู้โครงสร้างประโยคและสำนวนภาษาชนิดต่าง ๆ โดยนำประโยคมาเรียบเรียงได้ตามลำดับความสำคัญอย่างมีขั้นตอนและมีความหมายเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจได้ ตรงตามเจตนาของผู้เขียน

4.2 องค์ประกอบของการเขียนภาษาอังกฤษ

ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ยากและซับซ้อนและมีองค์ประกอบหลายอย่าง มีนักการศึกษาได้ กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะการเขียนภาษาอังกฤษไว้ดังต่อไปนี้

Harris (1988, p. 68-69) ได้กล่าวว่าการเขียนโดยทั่วไปจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. เนื้อหา (Contents) ได้แก่ เนื้อหาสาระที่ใช้ในการเขียน
2. การวางรูปแบบ (Forms) ได้แก่ การจัดเรียงลำดับเนื้อหา
3. ไวยากรณ์ (Grammars) ได้แก่ การใช้โครงสร้างตามหลักไวยากรณ์ที่ถูกต้องและสื่อความหมายได้
4. ลีลาในการใช้ภาษา (Styles) ได้แก่ การเลือกโครงสร้าง การเลือกคำและสำนวนต่าง ๆ ของภาษาที่ใช้ในการเขียน เช่น การใช้เครื่องหมายวรรคเฉพาะหรือเพื่อทำให้เกิดอรรถรส

5. กลไกในการใช้ภาษา (Mechanics) ได้แก่ การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ของภาษาที่ใช้ในการเขียน เช่น การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ให้ถูกต้องตามเกณฑ์ของภาษานั้น ๆ ในการเขียนครูจะต้องให้นักเรียนเขียน โดยใช้คำที่เรียนมาแล้วเพื่อความคล่องแคล่วและใช้ได้อย่างแม่นยำ

Heaton (1988) ได้แบ่งทักษะย่อยที่จำเป็นและสำคัญไว้ 4 ประการคือ

1. ทักษะทางไวยากรณ์ (grammar skills) ได้แก่ความสามารถในการเขียนประโยคต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
2. ทักษะทางลีลาภาษา (stylistical skills) ได้แก่ความสามารถในการเลือกใช้ประโยคหลาย ๆ แบบ และใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
3. ทักษะทางกลไก (mechanical skills) ได้แก่ความสามารถในการใช้แบบแผนทางภาษาได้ถูกต้อง เช่น การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการสะกดคำ
4. ทักษะการเลือกข้อความที่เหมาะสม (judgement skills) ได้แก่ความสามารถในการเขียนข้อความที่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์โดยคำนึงถึงผู้อ่านเป็นสำคัญตลอดจนความสามารถที่จะเลือกสรรรวบรวมและจัดลำดับเรื่องให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

ดังนั้นการเขียนที่ดีและมีประสิทธิภาพ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญหลายประการ ในอันที่จะทำให้การเขียนนั้นสามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นการสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน โครงสร้างประโยค การเลือกใช้รูปแบบภาษาความรู้ทางด้านไวยากรณ์ นอกเหนือจากความรู้ด้านไวยากรณ์ ที่ได้กล่าวมาแล้ว การเขียนที่ดีต้องรวมถึงการที่ผู้เขียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องที่เขียนและคำนึงถึงจุดประสงค์ในการเขียน รวมถึงการเลือกเนื้อหา การจัดลำดับความคิด การเรียบเรียงเนื้อความให้สอดคล้องและต่อเนื่องกัน ทำให้ผู้อ่านได้รับอรรถรสและเข้าใจ ได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้เขียนเช่นกัน

4.3 เทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษ

การฝึกทักษะการเขียนสำหรับผู้เรียนระดับต้น สิ่งที่คุณสอนต้องคำนึงถึงให้มากที่สุดคือ ต้องให้ผู้เรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ (Vocabulary) กระบวนไวยากรณ์ (Grammar Pattern) และเนื้อหา (Content) อย่างเพียงพอเพียง จะเป็นแนวทางให้ผู้เรียนสามารถคิดและเขียนได้ ซึ่งการสอนทักษะการเขียนในระดับนี้อาจมีใช้การสอนเขียนเพื่อสื่อสารเต็มรูปแบบ แต่จะเป็นการฝึกทักษะการเขียนอย่างเป็นระบบที่ถูกต้อง อันเป็นรากฐานสำคัญในการเขียนเพื่อการสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับสูงได้ต่อไป ครูผู้สอนควรมีความรู้และความสามารถในการจัดการเรียนรู้ เพื่อฝึกทักษะการเขียนให้แก่ผู้เรียนได้อย่างไร ผู้เรียนจึงจะมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

เทคนิควิธีปฏิบัติการฝึกทักษะการเขียน มี 3 แนวทาง คือ

- 1) การเขียนแบบควบคุม (Controlled Writing) เป็นแบบฝึกการเขียนที่มุ่งเน้นในเรื่องความถูกต้องของรูปแบบ เช่น การเปลี่ยนรูปทางไวยากรณ์ คำศัพท์ในประโยค โดยครูจะเป็นผู้กำหนดส่วนที่เปลี่ยนแปลงให้ผู้เรียน ผู้เรียนจะถูกจำกัดในด้านความคิดอิสระ สร้างสรรค์ ข้อดีของการเขียนแบบควบคุมนี้ คือ การป้องกันมิให้ ผู้เรียนเขียนผิดตั้งแต่เริ่มต้นกิจกรรม ที่มาใช้ในการฝึกเขียน ได้แก่

Copying เป็นการฝึกเขียนโดยการคัดลอกคำประโยค หรือ ข้อความที่กำหนดให้ ในขณะที่เขียนคัดลอก ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้การสะกดคำการประกอบคำเข้าเป็นรูปประโยคและอาจเป็นการฝึกอ่านในใจไปพร้อมกัน

Gap Filing เป็นการฝึกเขียนโดยเลือกคำที่กำหนดให้ มาเขียนเติมลงในช่องว่างของประโยค ผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้คำชนิดต่างๆ(Part of Speech)ทั้งด้านความหมายและด้านไวยากรณ์

Re-ordering Words เป็นการฝึกเขียนโดยเรียบเรียงคำที่กำหนดให้เป็นประโยค ผู้เรียนได้ฝึกการใช้คำในประโยคอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และเรียนรู้ความหมายของประโยคไปพร้อมกัน

Changing forms of Certain words เป็นการฝึกเขียนโดยเปลี่ยนแปลงคำที่กำหนดให้ในประโยคให้เป็นรูปพจน์หรือรูปกาลต่าง ๆ หรือรูปประโยคคำถามประโยคปฏิเสธ ฯลฯ ผู้เรียนได้ฝึกการเปลี่ยนรูปแบบของคำได้อย่างสอดคล้องกับชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค

Substitution Tables เป็นการฝึกเขียนโดยเลือกคำที่กำหนดให้ในตาราง มาเขียนเป็นประโยคตามโครงสร้างที่กำหนด ผู้เรียนได้ฝึกการเลือกใช้คำที่หลากหลายในโครงสร้างประโยคเดียวกัน และได้ฝึกทำความเข้าใจในความหมายของคำหรือประโยคด้วย

2) การเขียนแบบกึ่งควบคุม (Less – Controlled Writing) เป็นแบบฝึกเขียนที่มีการควบคุมน้อยลง และผู้เรียนมีอิสระในการเขียนมากขึ้น การฝึกการเขียนในลักษณะนี้ ครูจะกำหนดเค้าโครงหรือรูปแบบ แล้วให้ผู้เรียนเขียนต่อเติมส่วนที่ขาดหายไปให้สมบูรณ์ วิธีการนี้ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความสามารถในการเขียนได้มากขึ้น อันจะนำไปสู่การเขียนอย่างอิสระได้ในโอกาสต่อไป กิจกรรมฝึกการเขียนแบบกึ่งอิสระ ได้แก่

Sentence Combining เป็นการฝึกเขียนโดยเชื่อมประโยค 2 ประโยคเข้าด้วยกัน ด้วยคำขยาย หรือ คำเชื่อมประโยค ผู้เรียนได้ฝึกการเขียนเรียบเรียงประโยคโดยใช้คำขยาย หรือคำเชื่อมประโยค ในตำแหน่งที่ถูกต้อง

Describing People เป็นการฝึกการเขียนบรรยาย คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ โดยใช้คำคุณศัพท์แสดงคุณลักษณะของสิ่งที่กำหนดให้ ผู้เรียนได้ฝึกการใช้คำคุณศัพท์ ขยายคำนามได้อย่างสอดคล้อง และตรงตามตำแหน่งที่ควรจะเป็น

Questions and Answers เป็นการฝึกการเขียนเรื่องราว ภายหลังจากการฝึกถามตอบปากเปล่าแล้ว โดยอาจให้จับคู่แล้วสลับกันถามตอบปากเปล่าเกี่ยวกับเรื่องราวที่กำหนดให้ แต่ละคนจดบันทึกคำตอบของตนเองไว้ หลังจากนั้นจึงให้เขียนเรียบเรียงเป็นเรื่องราว 1 ย่อหน้า ผู้เรียนได้ฝึกการเขียนเรื่องราวต่อเนื่องกัน โดยมีคำถามเป็นสื่อ นำความคิด หรือเป็นสื่อในการค้นหาคำตอบ ผู้เรียนจะได้มีข้อมูลเป็นรายชื่อที่สามารถนำมาเรียบเรียงต่อเนื่องกันไปได้อย่างน้อย 1 เรื่อง

Parallel Writing เป็นการฝึกการเขียนเรื่องราวเทียบเคียงกับเรื่องที่อ่าน โดยเขียนจากข้อมูล หรือประเด็นสำคัญที่กำหนดให้ ซึ่งมีลักษณะเทียบเคียงกับความหมายและโครงสร้างประโยคของเรื่องที่อ่าน เมื่อผู้เรียนได้อ่านเรื่องและศึกษารูปแบบการเขียนเรียบเรียงเรื่องนั้นแล้ว ผู้เรียนสามารถนำข้อมูลหรือประเด็นที่กำหนดให้มาเขียนเลียนแบบ หรือเทียบเคียงกับเรื่องที่อ่านได้

Dictation เป็นการฝึกเขียนตามคำบอก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่วัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนในหลาย ๆ ด้าน เช่น การสะกดคำ ความเข้าใจด้านโครงสร้างประโยค ไวยากรณ์ รวมถึงความหมายของคำ ประโยค หรือข้อความที่เขียน

3) การเขียนแบบอิสระ (Free Writing) เป็นแบบฝึกเขียนที่ไม่มีการควบคุมแต่อย่างใด ผู้เรียนมีอิสระเสรีในการเขียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิด จินตนาการอย่างกว้างขวาง การเขียนในลักษณะนี้ ครูจะกำหนดเพียงหัวข้อเรื่อง หรือสถานการณ์ แล้วให้ผู้เรียนเขียนเรื่องราวตามความคิดของตนเอง วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความสามารถในการเขียนได้เต็มที่ ข้อจำกัดของการเขียนลักษณะนี้คือ ผู้เรียนมีข้อมูลที่เป็นคลังคำ โครงสร้างประโยค กระบวนไวยากรณ์เป็นองค์ความรู้ที่อยู่ค่อนข้างน้อย ส่งผลให้การเขียนอย่างอิสระนี้ ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร จากหลักการและขั้นตอนการสอนทักษะการเขียน ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมในการฝึกทักษะการเขียนให้กับผู้เรียนอย่างหลากหลาย ซึ่งผู้สอนจะต้องเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน เสงี่ยม โตรัตน์ (2546) ได้เสนอแนะกิจกรรมการเขียน เช่นการเขียนลอกข้อความ การเติมคำลงในประโยค การเติมข้อความที่สัมพันธ์กัน การตอบคำถาม จากเรื่องที่อ่าน การเขียนข้อความจากเรื่องที่อ่าน กำหนดการเขียนตามคำบอก การเขียนบรรยายภาพคน สัตว์ สิ่งของ การเขียนแก้ข้อความให้ถูกต้อง การเขียนโน้ตเพื่อเชื่อเชิญ การเขียนรายการอาหารและการเรียงลำดับประโยคเป็นต้น

4.4 ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

Valette (1977) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความสามารถในการเขียนคือ ความสามารถในการใช้คำศัพท์ การสะกดคำ การใช้หลักไวยากรณ์ และใช้ถ้อยคำในการเขียนได้อย่างสละสลวย มีความเชี่ยวชาญในลีลาทางภาษา

Jacobs et al. (1981) ได้ให้ความเห็นในแง่ที่ว่าความสามารถในการสื่อสารความหมายของผู้เขียนนั้นเป็นความสามารถที่มีตัวดัชนีบ่งชี้ได้ ซึ่งตัวดัชนีเหล่านี้จะประสานเข้าด้วยกันทั้งหมดเพื่อให้เรียงความมีประสิทธิภาพในการสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ตัวดัชนีแสดงความสามารถในการเขียนดังกล่าวได้แก่

1. เนื้อหา สามารถเขียนขยายความเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่องสมเหตุสมผล และเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เขียน
2. การเรียบเรียงความคิด สามารถเขียนเรียงความได้อย่างสละสลวย แสดงความคิดเห็นได้อย่างชัดเจน มีเหตุผลสนับสนุนตรงประเด็น และมีการเชื่อมโยงความคิด อย่างต่อเนื่อง
3. การใช้ศัพท์ สามารถเลือกใช้ศัพท์ที่มีความหมายลึกซึ้งเหมาะสม รวมทั้งการใช้สำนวนการเขียนที่เหมาะสมอีกด้วย
4. การใช้ไวยากรณ์ สามารถใช้รูปประโยคแบบซับซ้อนได้ดีมีความสอดคล้องระหว่างประธานกับกริยา และยังสามารถใช้กาลรูปนาม คำนำหน้านาม คำสรรพนามและคำบุพบทตลอดจนสามารถเรียงลำดับคำในประโยคได้อย่างถูกต้องอีกด้วย
5. การใช้กลไกทางภาษา สามารถใช้เครื่องหมายวรรคตอน ตัวสะกด อักษรนำ และการขึ้นย่อหน้าได้

กล่าวโดยสรุป ความสามารถทางการเขียนคือ ความสามารถในการใช้ภาษา เพื่อแสดงออกทางความคิด ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ จินตนาการออกมาเป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร เรียบเรียงเป็นข้อความได้อย่างเหมาะสมตรงกับจุดมุ่งหมาย รวมถึงความสามารถในการใช้ คำศัพท์ โครงสร้างประโยคได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และสามารถถ่ายทอด เรื่องราวเพื่อสื่อ ความเข้าใจระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารให้ถูกต้องตรงกัน

4.5 ความสามารถระดับในการเขียนภาษาอังกฤษ

Pincas (1982) ได้แบ่งการเขียนเป็น 3 ระดับดังนี้

1. ระดับสื่อสาร (Communication) ประกอบด้วย
 - 1.1 การสื่อสารระหว่างกัน เป็นการเขียนแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการสื่อสารกัน
 - 1.2 การเลือกเนื้อหา เพราะเนื้อหา มีอิทธิพลต่อการสื่อสาร ซึ่งเนื้อหาที่ต้องการ สื่อสารต้องสอดคล้องกับการใช้รูปแบบภาษาหรือรูปแบบการเขียน
 - 1.3 การนำเสนอข้อคิดเห็น การเสนอความคิดอย่างชัดเจน ขึ้นอยู่กับ การนำเสนอ เช่น การบรรยาย การอธิบาย กระบวนการ การเล่าเหตุการณ์ การให้เหตุผล เป็นต้น
2. ระดับเรียงความ (Composition) ประกอบด้วย
 - 2.1 การสร้างประโยค คือ การนำเสนอความรู้สึกลึกซึ้งโดยเรียบเรียงออกมา เป็นประโยค แล้วนำประโยคมาเรียบเรียงเป็นย่อหน้าและความเรียงตามลำดับ
 - 2.2 การเรียบเรียงย่อหน้า คือ สามารถเรียบเรียงกลุ่มประโยคที่มีความสัมพันธ์ กันอย่างมีระเบียบ จึงทำให้ผู้อ่านติดตามการนำเสนอข้อคิดเห็นของผู้เขียนได้
 - 2.3 การใช้ตัวเชื่อมต่าง ๆ (Linking Devices) การเรียบเรียงประโยคเป็นย่อ นำนั้น จำเป็นต้องใช้ตัวเชื่อมต่าง ๆ ทำหน้าที่โยงประโยคหรือย่อหน้าเข้าด้วยกัน
3. ระดับลีลาการเขียน (Style) ประกอบด้วย
 - 3.1 การเขียนรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การเล่าเหตุการณ์ การบรรยาย การอธิบาย และการโต้แย้ง รูปแบบของการเขียนจะแตกต่างกันตามข้อมูลที่เขียน
 - 3.2 การใช้ภาษาที่เหมาะสม (Formality) ผู้เขียนต้องรู้จักเลือกใช้ระดับภาษา ที่เหมาะสมกับผู้อ่านและจุดมุ่งหมายของการเขียน
 - 3.3 การสร้างอารมณ์ในงานเขียน (Emotive Tone) เป็นความสามารถที่ ผู้เขียนทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตาม

ส่วน Valette and Disick (1972) ได้แบ่งระดับของการเขียนเริ่มจากง่ายไปสู่ยาก ไว้ 5 ระดับดังนี้

1. ระดับทักษะกลไก (Mechanical Skill) เป็นการแสดงออกด้านความจำ โดยไม่ จำเป็นต้องเข้าใจเนื้อหาสาระที่เขียน เช่น การเขียนลอกแบบ
2. ระดับความรู้ (Knowledge) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกซึ่งความรู้ ในกฎเกณฑ์ (Rules) ข้อเท็จจริง (Facts) ผู้เรียนต้องรู้จักเสียงและสัญลักษณ์ที่ถูกต้องของภาษานั้น มีความเข้าใจตามเนื้อหาที่เขียนตามหลักไวยากรณ์ เช่น การเรียงคำให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง เขียนเติม ความในช่องว่าง และตอบคำถามเกี่ยวกับภาพที่คุ้นเคยได้

3. ระดับถ่ายโอน (Transfer) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ พฤติกรรมการเขียนในระดับนี้ เช่น การนำไปใช้ (Application) ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับบทสนทนาหรือข้อความได้ถูกต้องตามลำดับเหตุการณ์และเหตุผล และเขียนตอบคำถามจากข้อมูลที่กำหนดให้

4. ระดับสื่อสาร (Communication) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร พฤติกรรมการเขียนในระดับนี้คือการแสดงออก (Self-expression) ผู้เรียนสามารถใช้การเขียนเพื่อสื่อความหมายและความคิดของตนกับผู้อื่นได้ การเขียนระดับนี้เน้นความสามารถเขียนให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อความมากกว่าการเข้มงวดในด้านไวยากรณ์

5. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์ (Criticism) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินภาษาที่ใช้ได้ เช่น ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดของตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว เลือกใช้ถ้อยคำสำนวนได้อย่างเหมาะสม และใช้ลีลาในการเขียนได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเขียนนั้น ๆ

จากระดับความสามารถในการเขียนดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าความสามารถทางด้านการเขียนของผู้เรียน โดยเริ่มจากระดับที่ง่ายและไม่ซับซ้อน เช่น การเขียนลอกตามแบบตัวอย่างแล้ว จึงพัฒนาเป็นระดับที่ยากขึ้น ซึ่งผู้เรียนต้องรู้จักกฎเกณฑ์และเข้าใจเนื้อหาของเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เช่น การเรียงคำในประโยคด้วยตนเองให้ถูกต้อง จนกระทั่งมาถึงระดับที่ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงประโยคเป็นย่อหน้า และสุดท้ายผู้เรียนสามารถเขียนข้อความที่สื่อความหมายและความคิดเห็นได้ตามที่ต้องการ

4.6 การวัดและการประเมินผลทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

การวัดและประเมินผลความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษส่วนใหญ่จะเน้นการวัดและประเมินจากองค์ประกอบที่สำคัญทางภาษา ได้แก่ เนื้อหา การเรียบเรียงความคิด การใช้ไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์และกลไกในการเขียน และมีการเสนอเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมการตรวจให้คะแนนงานเขียนมากที่สุด

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2546, หน้า 428-429) ก็ได้กำหนดรายละเอียดในการประเมินคุณภาพงานเขียนไว้ด้วยเช่นกัน โดยแบ่งคุณภาพงานเขียนออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

กรอบความคิดและการวางโครงเรื่อง

ระดับ 5 วางโครงเรื่องสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ แสดงความคิดเห็นและข้อมูลสนับสนุนได้อย่างชัดเจน

ระดับ 4 วางโครงเรื่องสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ แสดงความคิดเห็นและข้อมูลสนับสนุนได้แต่ยังไม่ชัดเจน

ระดับ 3 วางโครงเรื่องไม่ค่อยตรงกับเรื่องที่กำหนดให้ แสดงความคิดเห็นและข้อมูลสนับสนุนไม่ค่อยสอดคล้องกับเรื่อง

ระดับ 2 วางโครงเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ แสดงความคิดเห็นและข้อมูลสนับสนุนไม่สอดคล้องกับเรื่อง

ระดับ 1 วางโครงเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ ไม่มีการแสดงความคิดเห็นและขาดข้อมูล

การลำดับเนื้อเรื่องและการนำเสนอเรื่องราว

ระดับ 5 มีการเรียบเรียงเนื้อเรื่องเป็นขั้นตอนอย่างดีมาก

ระดับ 4 มีการเรียบเรียงเนื้อเรื่องเป็นขั้นตอนอย่างดี

ระดับ 3 มีการเรียบเรียงเนื้อเรื่องไม่เป็นไปตามขั้นตอนบางครั้ง

ระดับ 2 มีการเรียบเรียงเนื้อเรื่องไม่เป็นไปตามขั้นตอนบ่อยมาก

ระดับ 1 ขาดการเรียบเรียงเนื้อหาให้เป็นไปตามขั้นตอน

การใช้คำศัพท์

ระดับ 5 เขียนประโยคโดยใช้ศัพท์และสำนวนได้อย่างดีมาก

ระดับ 4 เขียนประโยคโดยใช้ศัพท์และสำนวนได้อย่างดี

ระดับ 3 เขียนประโยคโดยมีปัญหาในการใช้ศัพท์และสำนวนบ้าง

ระดับ 2 เขียนประโยคโดยมีปัญหาในการใช้ศัพท์และสำนวนบ่อย

ระดับ 1 ไม่สามารถเขียนประโยคหรือใช้ศัพท์ สำนวนใดๆได้

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544) ยังได้เสนอความคิดเพิ่มเติมว่า เกณฑ์สำคัญที่ใช้ในการประเมินงานเขียนมักประกอบด้วย

1. ความถูกต้องด้านการใช้ภาษา ได้แก่ ศัพท์ โครงสร้าง
 2. ความเหมาะสมด้านการใช้ภาษา ได้แก่ ศัพท์และสำนวน ว่าสื่อหน้าที่ภาษาได้ตามวัตถุประสงค์และประเภทของการเขียนหรือไม่ ความชัดเจนกระชับได้ใจความอย่างไม่อ้อมค้อมหรือเยิ่นเย้อ
 3. ความมีจุดเน้นของความคิดและการนำเสนอที่ชัดเจน ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดและความสมมูลของการนำเสนอ
 4. การใช้เทคนิควิธีการนำเสนอข้อมูลทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมที่เหมาะสม เช่น การเล่า การบรรยาย การยกตัวอย่าง การเปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง การจัดประเภท การใช้คำนิยาม การวิเคราะห์ การจูงใจ การแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์
 5. การนำเข้าสู่เรื่องได้อย่างน่าสนใจ
 6. การดำเนินเรื่องอย่างสัมพันธ์กัน มีการสนับสนุนความคิด การนำเสนอหลักฐานด้วยรายละเอียดที่จำเป็นอย่างต่อเนื่องและเป็นไปตามลำดับ
 7. การสรุปหรือขมวดท้ายเรื่องให้เห็นประเด็น หรือการตีความพาดพิงให้ประเด็นที่สรุปความหมายและความเกี่ยวข้องกับแนวคิดหรือแนวทางปฏิบัติที่สำคัญ
- นอกเหนือจากนั้นแล้วยังได้มีผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนเสนอวิธีวัดและประเมินผลทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่ได้จากงานเขียนของผู้เรียนดังต่อไปนี้
- แฮร์ริส (Harris, 1988) เสนอว่าการสร้างข้อสอบวัดความสามารถในการเขียนควรวัดองค์ประกอบหรือทักษะที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนใน 3 ลักษณะดังนี้

1. วัดด้านไวยากรณ์ และลีลาภาษา (Testing Formal Grammar and Style) ได้แก่ การวัดว่าผู้เรียนมีความรู้ด้านโครงสร้างไวยากรณ์ที่เป็นแบบแผนของภาษาเขียนหรือไม่ ตัวอย่าง เช่น เรื่องความสอดคล้องระหว่างประธานกับกริยา (Subject and Verb Agreement) การใช้คำสรรพนาม (Use of Pronouns) การเปรียบเทียบคุณศัพท์ (Comparison of Adjectives) การสร้างรูปคำวิเศษณ์ (Formation of Adverbs) การสร้างรูปคำกริยาอปกติ (Formation of Irregular Verbs) ตลอดจนเรื่อง อื่นๆ ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ในชีวิตจริง

2. วัดความสามารถในการเรียบเรียงข้อความ (Testing the Ability of Organize Materials) ได้แก่การวัดว่าผู้เรียนสามารถเรียบเรียงข้อความที่ตัดเป็นตอน ๆ เข้าเป็นประโยคหรือเข้าเป็นเรื่องราวหนึ่งย่อหน้าได้ถูกต้องตามลำดับเนื้อหาหรือไม่

3. วัดกลไกในการเขียน (Testing the Mechanics of Writing) ได้แก่การวัดว่าผู้เรียนสามารถใช้เครื่องหมายวรรคตอน การขึ้นต้นด้วยตัวอักษรตัวใหญ่ (Punctuation and Capitalization) และการสะกดคำได้ถูกต้อง (Spelling) เป็นต้น

Jacobs et al. (1981) ได้กล่าวไว้ว่า ความสามารถในการสื่อความหมายของผู้เขียนนั้น เป็นความสามารถที่มีส่วนประกอบหลายอย่างเข้าด้วยกัน เช่น เนื้อหาการเรียบเรียงความคิด การใช้ไวยากรณ์ การใช้ศัพท์ การใช้กลไกทางภาษา

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544) ได้เสนอเกณฑ์ประเมินผลทักษะการเขียนตามความสามารถของผู้ใช้ภาษา ซึ่งมีทั้งหมด 7 ระดับจากระดับเริ่มเรียน คือ ระดับที่ 1 ถึงระดับที่ 7 ดังนี้

ระดับที่ 1 สามารถคัดลอกภาษาอังกฤษตามตัวอย่างที่ให้ไว้

ระดับที่ 2 สามารถเขียนตามคำบอกที่ซ้ำ ๆ ได้ แต่ยังมีที่ผิดต้องแก้ไขและพอที่จะเปลี่ยนคำบางคำในประโยคที่ให้เช่นเปลี่ยนจาก She wrote with a pen. เป็น She wrote with a pencil. หรือ She is writing with a pen. ได้

ระดับที่ 3 สามารถเขียนประโยคเดี่ยว ๆ หรือข้อความที่ท่องจำมาได้ แต่ยังมีที่ผิดไวยากรณ์ ตัวสะกดและเครื่องหมายวรรคตอนอยู่ มีความสามารถเขียนข้อความต่อเนื่องกันน้อยมาก ซึ่งพอที่จะเขียนเปลี่ยนแปลงเนื้อความที่ได้บ้างในด้านเนื้อหาเท่านั้น ยังเปลี่ยนแปลงด้านลีลาภาษา (Style) ของการเขียนไม่ได้ และจำเป็นต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 4 สามารถเขียนเนื้อความต่อเนื่องภายใต้หัวข้อที่คุ้นเคยได้ และเขียนรายงานเหตุการณ์ ให้ข่าวสารที่เป็นจริงได้ แต่ยังมีการใช้รูปประโยคที่ผิดอยู่ ความสามารถในการเขียนพลิกแพลง วิธีการต่าง ๆ ยังมีน้อยมาก และยังคงต้องใช้พจนานุกรมช่วยอยู่มาก

ระดับที่ 5 สามารถเขียนเนื้อความต่าง ๆ เช่นบรรยายพรรณนาจากเรื่องหนึ่งไปอีกรื่องหนึ่งได้ แต่ยังมีอิทธิพลของการเขียนแบบภาษาไทยหลงเหลืออยู่ และยังเขียนไม่คล่องเท่าการเขียนภาษาไทย เพราะยังติดรูปแบบการเขียนของภาษาไทยอยู่ สามารถเขียนวิธีต่าง ๆ ตามความต้องการได้ มีการใช้พจนานุกรมไม่มากนัก และมีการเขียนที่ซ้ำกว่าเจ้าของภาษา

ระดับที่ 6 สามารถเขียนเนื้อความได้ทุกแบบและเขียนทุกวิธีได้โดยไม่ผิดไวยากรณ์ ตัวสะกดและเครื่องหมายวรรคตอน มีการใช้รูปประโยคและคำศัพท์แบบต่าง ๆ เพื่อการเขียน และไม่จำเป็นต้องใช้พจนานุกรม การเขียนนั้นจะแตกต่างจากเจ้าของภาษาในเรื่องของ การใช้ศัพท์บางคำที่ผิดลีลาภาษา และยังเขียนได้ซ้ำกว่าเจ้าของภาษาเล็กน้อย

ระดับที่ 7 มีความสามารถในการเขียนอยู่ในระดับเดียวกับเจ้าของภาษา คือ จะถูกจำกัดเฉพาะความรู้และเขาวนปัญญาเท่านั้น ระดับนี้เป็นระดับความสามารถของผู้ที่เคยทำงาน ในสถานะที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษอยู่เป็นประจำ

สรุปได้ว่า การวัดความสามารถและประเมินผลทักษะการเขียนภาษาอังกฤษนั้น ต้องอาศัยเกณฑ์ในการประเมินจากองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง จากงานเขียนของผู้เรียนทั้งในเรื่องของ ความถูกต้อง ความเหมาะสมทางด้านการใช้ภาษาและกลไกในการเขียน เช่น การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การขึ้นต้นด้วยตัวเล็กตัวใหญ่ การสะกดคำ โครงสร้างประโยค ความสามารถในการนำเสนอ ข้อมูลในด้านเนื้อหา การเรียบเรียงความคิด รวมถึงการเขียนในรูปแบบ ต่าง ๆ เช่นการเล่าเรื่องหรือ การบรรยาย

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ประสาธ อิศรปริดา (2546, หน้า 300) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง พลังที่เกิดจากพลังทางจิตที่มีประสิทธิภาพไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ และหาสิ่งที่ต้องการมาตอบสนอง

กฤตวรรณ จึงพัฒนา (2547, หน้า 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมนั้น ๆ หรือการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ

ศรีสุตา ญาติปลื้ม (2547, หน้า 69) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกรัก ชอบ พอใจ หรือเป็นเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการหรือความคาดหวังในทางที่ดีทั้งด้านวัตถุและด้านจิตใจ เป็นความรู้สึกเมื่อได้รับความสำเร็จความต้องการหรือแรงจูงใจ

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่ดีหรือเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน หรือการที่บุคคลปฏิบัติงานด้วยความสุขจนเป็นผลให้การทำงานนั้น ประสบผลสำเร็จ ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุความสำเร็จ

5.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

สก็อตต์ (Scott, 1970, p. 124) ได้เสนอแนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้เกิดผลเชิงปฏิบัติ มีลักษณะ ดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว งานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้ โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ได้ผลงานในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน จะต้อง มีลักษณะ ดังนี้

3.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย

3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง

3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ให้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีส่วนในการเลือกเรียนตามความสนใจ และมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมายในการทำกิจกรรม ได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนถนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้

มาสโลว์ (Maslow, 1970, p. 69-80) ได้เสนอทฤษฎีลำดับขั้นตอนของความต้องการ (Hierarchy of Needs) เป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่ามนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ความต้องการสิ่งอื่น ๆ ก็จะเกิดขึ้นมาอีก ความต้องการของคนเราอาจจะซ้ำซ้อนกัน

5.3 หลักในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน

เนื่องจากแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรม ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นครูจึงควรส่งเสริมให้เด็กเกิดความพึงพอใจที่ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ให้มากที่สุด ซึ่งครูควรสร้างแรงจูงใจให้เด็กแก่เด็กในการเรียนดังนี้ (สมยศ นาวิการ, 2545, หน้า 98)

1. การชมเชยและการตำหนิ ทั้งการชมเชยและการตำหนิจะมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กทั้ง 2 อย่าง
2. การทดสอบบ่อยครั้ง คะแนนจากการสอบจะเป็นสิ่งจูงใจ มีความหมายต่อนักเรียน
3. การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการเสนอแนะหรือกำหนดหัวข้อที่นักเรียนสนใจใคร่รู้
4. วิธีการที่แปลกและใหม่ เพื่อเร้าความสนใจและมีแรงจูงใจมากขึ้น
5. ตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมายเมื่อทำสำเร็จ
6. ยกตัวอย่างจากสิ่งที่เด็กคุ้นเคยและคาดไม่ถึง เพื่อให้เข้าใจและรวดเร็วขึ้น
7. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน ทำให้เกิดความชัดเจน
8. เกมและการเล่นละคร ให้เด็กได้ปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
9. ควรหาทางลดหรือขจัดสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนไม่พึงปรารถนา เช่น แสงสว่างไม่เพียงพอ มีเสียงรบกวน ไม่ได้ยินเสียงครูพูด บทเรียนยากเกินความสามารถ ตลอดจนการจัดให้อยู่ในกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างจากเพื่อน ๆ มากเกินไป

แนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลด้านความรู้สึกของผู้เรียนที่เกิดแก่ผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้น เมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ ตลอดจนได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น ส่วนผลตอบแทนภายนอกเป็นรางวัลที่ผู้อื่นจัดมากกว่าที่ตนเองให้ตนเอง เช่น การได้รับการยกย่องชมเชยจากครูผู้สอน พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือแม้แต่การได้รับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพอใจ

5.4 การวัดความพึงพอใจ

ชวลิต ชูกำแพง (2550, หน้า 112-116) อธิบายถึงการวัดจิตพิสัยสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งวิธีที่นิยมทำในปัจจุบัน คือ

1. การสังเกต (Observation) สังเกตการณ์พูด การกระทำ การเขียนของนักเรียน ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ครูต้องการวัด

2. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นที่ครูอยากรู้ ซึ่งอาจเป็นทัศนคติของนักเรียน เพื่อนำสิ่งที่นักเรียนพูดออกมาแปลความหมายเกี่ยวกับลักษณะ จิตพิสัยของนักเรียน

3. การใช้แบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) เป็นการสร้างเครื่องมือ ขึ้นมาเพื่อวัดทัศนคติ วัดความสนใจ วัดคุณธรรมจริยธรรม ถ้าเป็นการวัดทัศนคติ วัดความสนใจ จะมีรูปแบบการวัด 3 รูปแบบ คือ แบบของลิเคิร์ท แบบธอร์สโตน และ แบบของออสกูด

จากแนวการวัดจิตพิสัยด้วยวิธีต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้น สามารถนำมาปรับใช้ในการวัด ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทุกวิธี และจะทำให้สามารถประเมินผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง และชัดเจนยิ่งขึ้น โดยใช้เครื่องมือวัดความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบบ ของลิเคิร์ท ซึ่งเป็นวิธีที่มีความเชื่อมั่นสูง และสามารถวัดด้านความรู้สึกได้หลายอย่าง

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จรรยา จิราพงษ์ (2551, บทคัดย่อ) ศึกษาการสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Verb to be in Present and Past Tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม ในปี การศึกษา 2550 จำนวน 499 คน ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างทำแบบทดสอบ ขณะใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 75.48 และนักเรียนมีความ พึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

เลิศลักษณ์ ศรีแสง (2551, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียน วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนโพชนามพิทยานุกูล จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 25 คน ผล การศึกษาพบว่า แบบฝึกทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 82.27/79.5 แสดงว่าแบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 นักเรียนมีประสิทธิผลด้านการเขียนเท่ากับ .6543 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 65.43 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และ นักเรียนที่มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$)

สุจิตตรา จันทร์รัตน์ (2553, บทคัดย่อ) ศึกษาผลการใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร อยู่ในระดับมาก

นพอนนท์ ชاعرจิรเกียรติ (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัย เรื่องการใช้เกมแบบทดสอบ เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอบ วิชาพื้นฐาน การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระหว่างการใช้ โปรแกรม Kahoot กับการสอบปกติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์

ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ พบว่า ผลการทดสอบของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ อยู่ที่ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนเรียนที่ทดสอบด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot! มีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ศิริลักษณ์ เลิศหิรัญทรัพย์ (2560, หน้า 15) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้แอปพลิเคชัน คาสูท ในการจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า ได้พัฒนาทักษะ 14 แอปพลิเคชันคาสูท นักเรียนได้ออกแบบสร้างภาพเกมส์ด้วยแอปพลิเคชัน คาสูทเกี่ยวกับเนื้อหาที่ทำการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการได้อย่างน่าสนใจ

มิสนรลักษณ์ ปัทมะทัตต์ (2558, หน้า 1) การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English การศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อ การสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 5 คะแนน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยในระดับ มาก

งานวิจัยต่างประเทศ

ลอเรนซ์และเฮเดน (Lawrance and Hayden, 1972 : 62-77) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกเสริมทักษะกับนักเรียนเกรด 1-3 จำนวน 87 คน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะมีคะแนนการทดสอบหลังทำแบบฝึกมากกว่าคะแนนก่อนทำแบบฝึก และนักเรียนสามารถทำข้อสอบหลังจากการทำ แบบฝึกได้อย่างถูกต้องเฉลี่ยร้อยละ 98.80

ลาเรย์ (Larey, 1978, p.817-A) ได้ศึกษาผลการใช้แบบฝึกหัดกับนักเรียนในระดับที่ 1 ถึงระดับที่ 3 จำนวน 87 คน ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกหัดเป็นเครื่องมือที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ โดยมีคะแนนทดสอบหลังทำแบบฝึกสูงกว่าก่อนทำแบบฝึก นอกจากนี้แบบฝึกช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากนักเรียนมีความสามารถในทางภาษาแตกต่างกัน การนำแบบฝึกมาใช้ จึงเป็นการช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนเพิ่มขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ข้างต้น จะเห็นว่าแบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot สามารถนำไปใช้ในการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ และเป็นแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง ในกรณีที่มีได้มีการเรียนการสอนซึ่งดำเนินการตามปกติ ช่วยให้เด็กรู้จักรับผิดชอบ ชื่อสัตย์ รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยลดช่องว่างระหว่างความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงถือได้ว่าแบบฝึกการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนหลักไวยากรณ์ภาษา อังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าการพัฒนาการเรียนการสอนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นการทดลองเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน จากจำนวน 5 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot เรื่องหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จำนวน 4 เรื่อง คือ

- เรื่องที่ 1 Conditional Sentence (Type1)
- เรื่องที่ 2 Conditional Sentence (Type2)
- เรื่องที่ 3 Present Perfect Tense
- เรื่องที่ 4 Active and Passive Voice

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 40 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างแบบฝึกทักษะการเขียน

ผู้รายงาน ได้จัดทำขึ้น มีขั้นตอนในการสร้างและการหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา และจุดมุ่งหมาย เพื่อใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ทางภาษา และการใช้ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาและศึกษาเนื้อหาที่สอดคล้องกับบทเรียนใน เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อให้เหมาะสมกับ ผู้เรียน

1.3 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียน การสอนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อนำไปกำหนดเนื้อหาในการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และเกมทดสอบความรู้ Kahoot แต่ละเรื่อง

1.4 สร้างแบบฝึกทักษะการเขียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 Conditional Sentence (Type1)

เรื่องที่ 2 Conditional Sentence (Type2)

เรื่องที่ 3 Present Perfect Tense

เรื่องที่ 4 Active and Passive Voice

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ซึ่งดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับ ดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ สมนึก ภัททิยธนี (2553) และเตือนใจ เกตุษา (2549) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลประเมินผลกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้

2.2 วิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะการเขียน ภาษา อังกฤษ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการการเรียนรู้ เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความ เทียบตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์ โดยสร้างให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งสามด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ของแบบฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมด้านภาษา ตลอดจนประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัด โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-objective Congruence) จากเกณฑ์การพิจารณาของกาญจนา วัฒายุ (2548, หน้า 188) ดังนี้

- +1 แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5 เลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับตัวชี้วัด เลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 จำนวน 40 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 99-100)

3.2 กำหนดประเด็นที่ต้องการถามและเลือกรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และการใช้เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับคะแนนตามแนวของ ลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 10 ข้อ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อ ดังนี้

- | | | |
|--------------|--------------|----------------------|
| ระดับคะแนน 5 | มีค่าน้ำหนัก | เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| ระดับคะแนน 4 | มีค่าน้ำหนัก | เห็นด้วย |
| ระดับคะแนน 3 | มีค่าน้ำหนัก | ไม่แน่ใจ |
| ระดับคะแนน 2 | มีค่าน้ำหนัก | ไม่เห็นด้วย |
| ระดับคะแนน 1 | มีค่าน้ำหนัก | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

การประเมินค่าเฉลี่ยของข้อความที่นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สามารถแปรผลระดับความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

- | | | |
|------------------------------|---------|-----------------------------------|
| ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก |
| ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี |
| ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง |
| ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้ |
| ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง |

3.4 นำแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนในการทดลอง

การทดลอง ใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2551, หน้า 50) มีแบบการวิจัย ดังตาราง 1

ตาราง 1 แบบแผนในการทดลอง

กลุ่ม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	หลังทดลอง
ER	T ₁	X	T ₂

เมื่อ	ER	แทน	กลุ่มตัวอย่าง
	T ₁	แทน	การสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลอง
	X	แทน	การทดลองใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนและการใช้โปรแกรมKahoot ออนไลน์
	T ₂	แทน	การสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง

2. วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นรูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทำการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งผู้ทดลองดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 แจกวัสดุประสงค์ทำความเข้าใจกับนักเรียน ถึงวิธีการเรียน แจงจุดประสงค์ในการเรียน บทบาทของผู้เรียน และวิธีการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) ที่สร้างขึ้นจำนวน 40 ข้อ มาทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนดำเนินการสอนแล้วเก็บรวบรวมคะแนนไว้

2.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ทั้ง 4 เรื่อง

2.4 บันทึกคะแนนจากการทำกิจกรรม และแบบฝึกหัด

2.5 หลังทำการทดลองครบทุกเรื่องแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ

2.6 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.7 ตรวจสอบผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีการทางสถิติที่กำหนดไว้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ทดลองดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนโรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยใช้สูตร t - test แบบ dependent Samples

1.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนโรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 สถิติพื้นฐาน

(1) ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 106) จากสูตร

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

(2) ค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 104)

จากสูตร

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

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

(3) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 106) จากสูตร

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนน

(4) ค่าสถิติที (t – test) ทดสอบสมมติฐาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 104) จากสูตร

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

เมื่อ	t	แทนค่า	t - test
	N	แทนค่า	จำนวนนักเรียน
	D	แทนค่า	ผลต่างคะแนนสอบหลังเรียนและก่อนเรียน
	$\sum D$	แทนค่า	ผลรวมของคะแนนความแตกต่างของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
	$\sum D^2$	แทนค่า	ผลรวมของคะแนนความแตกต่างยกกำลังสอง

2.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือ

(1) การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเนื้อหาเกี่ยวกับจุดประสงค์โดยทำการประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบ กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-objective Congruence) (กาญจนา วัฒายุ, 2548, หน้า 188)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาว พิชยาคม อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา มีนักเรียน จำนวน 19 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ผู้รายงานเสนอผลการศึกษาค้นคว้าโดยใช้สัญลักษณ์ในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายและการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ให้ถูกต้อง ผู้รายงานกำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum D$	แทน	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
$\sum D^2$	แทน	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติที่ได้จากการทดสอบ t-test
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ที่มีต่อ การเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และการใช้โปรแกรม Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	19	10.89	3.37	362	7102	24.61*
หลังเรียน	19	29.95				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ที่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน		แปรผล
	\bar{X}	S.D.	
1. รูปแบบของแบบฝึกและเกม Kahoot มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	4.58	0.51	มากที่สุด
2. แบบฝึกและเกม Kahoot มีรูปแบบที่น่าสนใจ	4.63	0.50	มากที่สุด
3. เนื้อหาส่งเสริม ความรู้ความเข้าใจต่อนักเรียน	4.63	0.50	มากที่สุด
4. เนื้อหาเข้าใจง่าย เป็นไปตามลำดับขั้นตอน.	4.68	0.48	มากที่สุด
5. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียนศึกษาแล้วสามารถปฏิบัติได้	4.58	0.51	มากที่สุด
6. นักเรียนมีความรู้สึกรักเรียนเกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.74	0.45	มากที่สุด
7. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ใฝ่เรียน	4.79	0.42	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้คนอื่นได้	4.47	0.51	มาก
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.42	0.51	มาก
10. แบบฝึกทักษะ และเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.84	0.37	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.64	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 8 ด้าน โดย 3 ด้านแรกที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านแบบฝึกทักษะ และเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) รองลงมา คือกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.79$) และนักเรียนมีความรู้สึกรักอยากเรียนรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ทางภาษามากขึ้นมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.74$)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สรุปผลการศึกษา ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สมมติฐานของการศึกษาครั้งนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการศึกษาครั้งนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 69 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จังหวัดฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนหลักไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. ความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot เรื่องหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม จำนวน 4 เรื่อง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 40 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 10 ข้อ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกวัสดุประสงค์ทำความเข้าใจกับนักเรียน ถึงวิธีการเรียน แจงจุดประสงค์ในการเรียน บทบาทของผู้เรียน และวิธีการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) ที่สร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ มาทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนดำเนินการสอนแล้วเก็บรวบรวมคะแนนไว้

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำหนดไว้ในคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้อ

4. บันทึกคะแนนจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัด

5. หลังทำการทดลองโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครบทุกเล่มแล้วทำการทดสอบหลังเรียน (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ

6. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

7. ตรวจสอบผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการทางสถิติที่กำหนดไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ก่อนเรียนและหลังเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ด้วยการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent)

2. นำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.48)

อภิปรายผลการทดลอง

จากผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่จัดทำขึ้น สรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่เรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับเลิศลักษณ์ ศรีแสง (2551, บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียน วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนโนนงามพิทยานุกูล จังหวัดมหาสารคาม นวน 25 คน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

1.1 แบบฝึกทักษะการเขียนที่พัฒนาขึ้น มีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันและเกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน มีรูปแบบที่หลากหลาย ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ซึ่งสอดคล้องกับประพิณพร เย็นประเสริฐ (2548, หน้า 30) ที่กล่าวว่า ลักษณะของแบบฝึกทักษะต้องเป็นแบบฝึกสั้น ๆ ฝึกหลาย ๆ ครั้ง มีหลายรูปแบบที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้มีการพัฒนาตนเอง มีเนื้อหา มีคำอธิบายที่ชัดเจน ใช้ภาษาที่ง่าย มีรูปแบบที่เหมาะสมกับวัย สีสวย ใจผู้เรียนและเป็นแบบฝึกทักษะที่เป็นไปตามลำดับความยากง่าย ใช้เวลาในการฝึกไม่นานเกินไป

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมทดสอบความรู้ Kahoot เข้ามาช่วยในการทบทวนเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ ทำให้ผู้เรียนได้รับผลป้อนกลับ (Feedback) ทันทีจากการทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดในเรื่องนั้น ๆ และเมื่อผู้วิจัยหรือครูพบว่าผู้เรียนหรือนักเรียนคนใดมีความคลาดเคลื่อนในเรื่องใด ก็สามารถอธิบายเนื้อหานั้นให้นักเรียนทำความเข้าใจใหม่ได้ในทันที จึงทำให้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนควบคู่กับการใช้เกมทดสอบความรู้ Kahoot เพื่อพัฒนาการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการเรียนรู้

1.3 แบบฝึกทักษะการเขียนที่พัฒนาขึ้นเป็นแบบฝึกที่ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง และได้ฝึกทำอย่างต่อเนื่อง ดังที่ ปริศนา พลหาญ (2549, หน้า 48) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกหรือแบบฝึกหัดหรือแบบเสริมทักษะหมายถึง การจัดประสบการณ์การฝึกโดยใช้ตัวอย่างปัญหาหรือคำสั่งที่ตั้งขึ้นเพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเองและเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทักษะเพิ่มมากขึ้นช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาที่นักเรียนได้เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนเกิดมีความรู้สูงขึ้นหลังจากได้เรียนรู้จากแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ รวมทั้งการใช้เกมทดสอบความรู้ Kahoot ที่ผู้รายงานนำมาใช้ ซึ่งสอดคล้องกับ อุไรวรรณ จีเยี่ยม (2551, บทคัดย่อ) ที่ได้สร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถม ศึกษปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์ประสิทธิ์ (วิบูลย์บำรุง) อำเภอ महाराช จังหวัดพระนคร ศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.4 การวัดและการประเมินผลทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ได้ใช้เกณฑ์ในการประเมินงานเขียนและการสร้างข้อสอบวัดความสามารถในการเขียนตามขั้นตอนของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2544) และ แฮริส (Harris, 1988) โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านการใช้ภาษา ได้แก่ ศัพท์ โครงสร้าง และสำนวน ว่าสื่อได้ตามวัตถุประสงค์และประเภทของการเขียนหรือไม่

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.48) ทั้งนี้อาจมีสาเหตุดังนี้

2.1 แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษผู้รายงานสร้างขึ้น และเกมทดสอบความรู้ Kahoot มีความน่าสนใจ เนื้อหาเรียงลำดับความยากง่าย เพื่อให้ง่ายต่อการลำดับความคิดของนักเรียน ช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น ทั้งยังมีภาพประกอบที่ชัดเจนสวยงาม สร้างความน่าสนใจในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ สุจิตตรา จันทรัตน์ (2553, บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาผลการใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร อยู่ในระดับมาก และยิ่งสอดคล้องกับ มิสนรีลักษณ์ ปัทมะทัตต์ (2558, หน้า 1) การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English ผลการวิจัยพบว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 5 คะแนน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.2 แบบฝึกเสริมทักษะการเขียน ที่สร้างขึ้น ได้คำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา การเรียนรู้ วยและระดับความสามารถของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับ พรพรหม อัดตัวฒนากุล (2547, หน้า 19) ที่ได้กล่าวถึงหลักจิตวิทยาในการสร้างแบบฝึก ว่า การสร้างแบบฝึกให้สมบูรณ์นั้นต้องคำนึงถึงวัยและระดับความสามารถของนักเรียนและควรให้การฝึกฝนอยู่เสมอ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการใฝ่เรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ จรรยา จิราพงษ์ (2551, บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Verb to be in Present and Past Tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be in Present and Past Tense ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ นพอนนท์ ชาคร จิรเกยติ (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัย เรื่องการใช้เกมแบบทดสอบ เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอบวิชาพื้นฐาน การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระหว่างการใช้ โปรแกรม Kahoot กับการสอบปกติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ พบว่า ผลการทดสอบของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนเรียนที่ทดสอบด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot! มีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

จากผลการทดลองการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แสดงว่า แบบฝึกทักษะการเขียนที่ผู้รายงานสร้างขึ้น และเกมทดสอบความรู้ Kahoot มีประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียน สามารถใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในการฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตร ช่วยพัฒนาทักษะในการเรียนการเขียน พัฒนา ด้านการคิด และยังเป็นเครื่องมือในการให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาเป็นการจริงและ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ติดตามการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ส่งผลให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้ เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1.1 ผลการศึกษาครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาแบบฝึกทักษะ รวมทั้งการใช้เกมต่าง ๆ จากสื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่มาใช้ในรายวิชาหรือเนื้อหาอื่น ๆ

1.2 จากการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื้อหาการเรียนรู้ที่จัดจะต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ใกล้ตัว เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และเป็นที่น่าสนใจ ทันสมัย ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

1.3 จากการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษครั้งนี้ พบว่านักเรียนชอบการทำงานเป็นกลุ่ม มีความกระตือรือร้นและต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ชอบกิจกรรมการทดสอบความรู้ ในลักษณะการแข่งขัน และสื่อเทคโนโลยี ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรให้ความสำคัญกับการจัดกลุ่มนักเรียน โดยจัดให้มีความสามารถคล้ายกัน คือมีเด็กเก่ง ปานกลางและอ่อนอยู่ในกลุ่มเดียวกัน และเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ รวมทั้งเกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา สร้างความสนุกสนาน และสร้างโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างหลากหลาย

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรสร้างแบบฝึกเสริมทักษะในระดับชั้นอื่น รายวิชาอื่น หรือเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนใจในวิชานั้น ๆ

2.2 ควรนำปัญหาและอุปสรรคในการสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร เรื่อง Tenses ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแบบฝึกทักษะการเขียนให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับกับสื่อการสอนประเภทอื่น ๆ และเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ในแบบต่าง ๆ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2545). *คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- _____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครูสภาลาดพร้าว.
- _____. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2551). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤตวรรณ จิ่งพัฒนา. (2547). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้เรื่องโลก ดวงดาว และอวกาศ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กันต์ดนัย วรจิตติพล. (2542). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏนครปฐม จังหวัด นครปฐม*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กาญจนา วัฒมาญ. (2548). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์.
- จรรยา จิราพงษ์. (2551). *แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Verb to be in present and past tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วันที่ค้นพบคัดย่อ 12 มีนาคม 2555, เข้าถึงได้จาก <http://www.phichit.net/abstract/abstracts/25510000044file01.doc>
- จิตรา สมพล. (2547). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2550). *การประเมินการเรียนรู้*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เตือนใจ เกตุษา. (2549). *การสร้างแบบทดสอบ : แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ถวัลย์ มาศจำรัส. (2546). *นวัตกรรมการศึกษา ชุดแบบฝึกหัด-แบบฝึกเสริมทักษะ*. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- นพอนนต์ ชาครจิรเกียรติ. (2558). การใช้เกมแบบทดสอบเพื่อ เปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอน วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ระหว่างการใช้โปรแกรม Kahoot กับการสอบ ปกติของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ. วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ.
- นริลักษณ์ ปัทมะทัตต์. (2558). การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English. รายงานวิจัยเพื่อ พัฒนาการเรียน การสอน.
- นิตยา กิจโร. (2553). การศึกษาผลการฝึกทักษะการตั้งคำถามของนักเรียนในการสอนวิชา วิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษณ์. (2546). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราแม่กด สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุบลราชธานี: สถาบันราชภัฏ อุบลราชธานี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประพิณพร เย็นประเสริฐ. (2548). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้ สื่อท้องถิ่นนทบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2546). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปรีศนา พลหาญ. (2549). การพัฒนาแบบฝึกทักษะหลักเกณฑ์ทางภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี.
- พรพรหม อัดตวัฒนากุล. (2547). ผลการใช้แบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาาคณิตศาสตร์ เรื่อง การประยุกต์ของสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2556). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.
- โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม (2555). รายงานการประเมินตนเอง ปีพุทธศักราช 2555. ฉะเชิงเทรา: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม
- โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม (2556). รายงานการประเมินตนเอง ปีพุทธศักราช 2556. ฉะเชิงเทรา: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม
- เลิศลักษณ์ ศรีแสง. (2551). การพัฒนาทักษะการเขียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. วันที่ค้นบทความ 15 กุมภาพันธ์ 2556, เข้าถึงได้จาก http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=20549&bcat_id=16.

- วนิดา ราชรักษ์. (2548). การพัฒนาแบบฝึกความสามารถในการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณพร ศิลาขาว (2538). การศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม
และไม่มีเกมประกอบการสอน. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุวีรียาสาสน์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). การพัฒนาการเรียนการสอนภาควิชาหลักสูตรและการสอน.
มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- _____. (2547). นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ช่างทอง.
- ศรีสุดา ญาติปลื้ม. (2547). การพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบ TAI วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน
และร้อยละ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน).
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริลักษณ์ เลิศหิรัญทรัพย์. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้
แอปพลิเคชัน คาสูท ในการ จัดการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นจาก[http://elsd.ssru.ac.th/
siriluck_le/pluginfile.php/141/block_html/content/วิจัยในชั้นเรียน_2560.pdf](http://elsd.ssru.ac.th/siriluck_le/pluginfile.php/141/block_html/content/วิจัยในชั้นเรียน_2560.pdf)
- สมนึก ภัททิยธนี. (2553). การวัดผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมยศ นาวิกการ. (2545). พฤติกรรมองค์การ. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- สุจิตตรา จันทรัตน์. (2553). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วันที่ค้นพบคัดย่อ 15 มีนาคม 2555, เข้าถึงได้จาก [http://
www.vcharkarn.com/uploads/journal/2/vcharkarn-journal-2253_1.pdf](http://www.vcharkarn.com/uploads/journal/2/vcharkarn-journal-2253_1.pdf)
- สุเทวี แก้วนิมิตติ. (2547). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สุธนา สิริธนต์พันธ์. (2560). ผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาสูท เพื่อพัฒนา
ทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนสุนันทา. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนสุนันทา
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2544). การสร้างแบบฝึก. ชัยนาท: ชมรมพัฒนาความรู้ด้านระเบียบ
กฎหมาย.
- _____. (2547). การสร้างสื่อการสอนและนวัตกรรมการเรียนรู้ สู่การพัฒนาผู้เรียน. ราชบุรี:
ธรรมรักษ์การพิมพ์.
- เสงี่ยม โตรัตน์. (2546, มิถุนายน-ตุลาคม). การสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์. วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 67(82): 28.

- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2553). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2544). *การทดสอบและการประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุไรวรรณ จีเอี่ยม. (2551). รายงานการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วันที่ค้นบทความ 12 มีนาคม 2555, เข้าถึงได้จาก
- http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=1599&bcat_id=16
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2546). *กระบวนการวัดและประเมินผล*. กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์.
- Byrne, Donn. (1991). *Teaching Writing Skills*. Hong Kong: Longman.
- _____. (1993). *Teaching Writing Skills*. (6rd ed.). London: Longman.
- Harris, David P. (1988). *Testing English as a Second Language*. Singapore: Fong & Sons.
- Heaton, J.B. (1988). *Writing English Language Tests*. New York: Longman.
- Hedge, T. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom*, Oxford : Oxford University Press.
- Jacobs, H. L., et al. (1981). *Testing ESL composition: A practical approach*. Massachusetts: Newbury House Publisher.
- Larey, Dantel Ralph. (1978, November). *Effect of Feedback on Individuality*. *Dissertation Abstract International*. 36(online): 817-A.
- Lawrance and Hayden. (1972). "Association of the Printed Word with a Picture," in *Pattern of Teaching Reading the Elementary School*. New York: Macmillan, 1972.
- Maslow, Abraham Harold. (1970). *Motivation and Personality*. (2nd ed.). New York: Harper and Row Inc.
- Myles, J. (2006). *Second language writing and research: the writing process and error analysis in student texts*. Retrieved November 4, 2006, from <http://www.writing.berkeley.edu/TESL-EJ/ej22/a1.html>
- Pincas, A. (1982). *Teaching English Writing*. London and Basingstoke: The Macmillan Press Limited.
- Scott, Myers M. (1970). *Every Employer : More Meaningful Work through Job Environment*. New York: Mc graw-Hill Book Company,
- Valette, R. M. (1977). *Modern Language Testing: A Handbook*. New York: Harcourt Brace & World.
- Valette, R. M. & Disick, R. S. (1972). *Modern Language Objective and Individualization: A Handbook*. New York: New York: Harcourt Brace Jovanovich.

- Viriyachitra, et al. (2012). *Looking back and moving: Forward of English learning*. Bangkok: Window on the world publishing. (in Thai)
- Webster, N. (1979). *Webster's New Twentieth Century Dictionary of the English Language Unabridged*. Spring Field, Mathematics: Collins & World Company.
- White, R.V. (1980). *Teaching Written English*. London: George Allen & Unwin.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นางนฤมล พงศ์โรจน์
วัน เดือน ปีเกิด	25 พฤษภาคม 2519
สถานที่เกิด	ตำบลนบพิตำ อำเภอนบพิตำ จังหวัดนครศรีธรรมราช
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	57/2 ม.3 ตำบลหัวสำโรง อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา
ตำแหน่งหน้าที่	ครู คศ. 3
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา 24190
ประวัติการทำงาน	
ปี พ.ศ. 2541	อาจารย์ 1 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา
ปัจจุบัน	ครู คศ.3 โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม อำเภอแปลงยาว จังหวัดฉะเชิงเทรา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2537	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช
พ.ศ. 2541	ปริญญาตรี การศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) เอกภาษาอังกฤษ จากมหาวิทยาลัยทักษิณ (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา)
พ.ศ. 2547	ปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ
- แบบประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ
แบบทดสอบวัดผลสมรรถนะทางการเรียนและ แบบฝึกทักษะการเขียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. นางสาวภรณ์พรธชา บุญเพชร | หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียนแปลงยาวพิทยาคม |
| 2. นางนิติมา มีชัย | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย ฉะเชิงเทรา |
| 3. นางสาววันเพ็ญ เรืองรัตน์ | ครู ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ |
| 4. นางสาวพรพรรณ อุพิทักษ์ | ครู ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ |
| 5. นางวรารัตน์ จิตหมวด | ครู ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพนมสารคาม “พนมอดุลวิทยา” |

**แบบประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าเอกสารประกอบการเรียนการสอนนี้มีความถูกต้อง เหมาะสมในรายการต่าง ๆ เพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นโดยใช้เกณฑ์พิจารณาต่อไปนี้

- | | |
|-------------------|-------------|
| เหมาะสมมากที่สุด | ให้ 5 คะแนน |
| เหมาะสมมาก | ให้ 4 คะแนน |
| เหมาะสมปานกลาง | ให้ 3 คะแนน |
| เหมาะสมน้อย | ให้ 2 คะแนน |
| เหมาะสมน้อยที่สุด | ให้ 1 คะแนน |

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด					
2. การเรียงลำดับเนื้อหาการเรียนรู้ง่ายไปหายาก					
3. เนื้อหาและภาษาเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน					
4. ภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจง่าย					
5. ภาพประกอบชัดเจน สวยงาม และสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้อ					
6. มีความทันสมัย และน่าสนใจ					
7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนรู้					
8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น					
9. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้					
10. การวัดผลประเมินผลมีความง่าย เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน และมีความหลากหลาย					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบสอบถามความพึงพอใจ
ต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน
และเกมทดสอบความรู้ Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ในรายการต่าง ๆ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาต่อไปนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด
 ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง
 ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย
 ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบของแบบฝึกและเกม Kahoot มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้					
2. แบบฝึกมีและเกม Kahoot มีรูปแบบที่น่าสนใจ					
3. เนื้อหาส่งเสริม ความรู้ความเข้าใจต่อนักเรียน					
4. เนื้อหาเข้าใจง่าย เป็นไปตามลำดับขั้นตอน					
5. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียนศึกษาแล้วสามารถปฏิบัติได้					
6. นักเรียนมีความรู้สึกรักอยากเรียนรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					
7. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ใฝ่เรียน					
8. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้คนอื่นได้					
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
10. แบบฝึกทักษะ และเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					

ภาคผนวก ข

- ตารางแสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะการเขียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- ตารางแสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
- ตารางแสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วย
แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot (4 เรื่อง)
- ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนหลังเรียน ของนักเรียนรายบุคคล
- ตารางแสดงความพึงพอใจของนักเรียนรายบุคคล ในการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและ เกมทดสอบความรู้ Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตาราง 4 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน		แปรผล
	\bar{X}	S.D.	
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
2. การเรียงลำดับเนื้อหาการเรียนรู้จากง่ายไปหายาก	4.20	0.45	มาก
3. เนื้อหาและภาษาเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4. ภาษาที่ใช้สื่อความหมายเข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
5. ภาพประกอบชัดเจน สวยงาม และสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
6. มีความทันสมัย และน่าสนใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น	4.80	0.45	มากที่สุด
9. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
10. การวัดผลประเมินผลมีความง่าย เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน และมีความหลากหลาย	4.20	0.45	มาก
รวม	4.56	0.45	มากที่สุด

ตาราง 5 แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม		
1.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
2.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
3.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
4.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
5.	1	0	1	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
6.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
7.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
8.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
9.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
10.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
11.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
12.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
13.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
14.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
15.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
16.	1	1	0	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
17.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
18.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
19.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
20.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
21.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
22.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
23.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
24.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
25.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
26.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
27.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
28.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
29.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
30.	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม		
31	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
32	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
33	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
34	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
35	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
36	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
37	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
38	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
39	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
40	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
41	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
42	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
43	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
44	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
45	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
46	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
47	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
48	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
49	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
50	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
51	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
52	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
53	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
54	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
55	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
56	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
57	1	1	1	0	1	4	0.80	สอดคล้อง
58	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
59	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
60	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 6 ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่							ค่า IOC	สรุป
	1	2	3	4	5	รวม			
1. รูปแบบของแบบฝึกและเกม Kahoot มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
2. แบบฝึกมีและเกม Kahoot มีรูปแบบที่น่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
3. เนื้อหาส่งเสริม ความรู้ความเข้าใจต่อนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
4. เนื้อหาเข้าใจง่าย เป็นไปตามลำดับขั้นตอน	1	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้	
5. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียนศึกษาแล้วสามารถปฏิบัติได้	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
6. นักเรียนมีความรู้สึกรักอยากเรียนรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
7. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ใฝ่เรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ใช้ได้	
8. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้คนอื่นได้	1	1	1	0	1	5	0.8	ใช้ได้	
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	1	1	1	1	0	5	0.8	ใช้ได้	
10. แบบฝึกทักษะ และเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	1	1	1	0	1	5	0.8	ใช้ได้	

ตาราง 7 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ การเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (จำนวน 4 เรื่อง)

คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ				รวมคะแนน (80 คะแนน)
	เรื่องที่ 1 (20 คะแนน)	เรื่องที่ 2 (20 คะแนน)	เรื่องที่ 3 (20 คะแนน)	เรื่องที่ 4 (20 คะแนน)	
1	18	17	17	16	68
2	15	16	15	17	63
3	16	15	15	15	61
4	17	16	16	14	63
5	17	17	16	16	66
6	18	18	19	18	73
7	17	18	16	17	68
8	18	17	18	18	71
9	14	14	13	14	55
10	15	14	14	13	56
11	19	18	18	18	73
12	16	16	15	16	63
13	16	16	14	15	61
14	15	14	15	15	59
15	18	17	18	17	70
16	19	18	18	17	72
17	16	15	15	16	62
18	15	15	16	15	61
19	17	16	18	16	67
รวม	316	307	306	303	1232
\bar{X}	16.63	16.16	16.11	15.95	64.84
%	83.16	80.79	80.53	79.94	81.05

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนหลังเรียน ของนักเรียน
รายบุคคล

คนที่	ก่อนเรียน (40 คะแนน)	หลังเรียน (40 คะแนน)	ผลต่าง (D)	ผลต่าง ² (D ²)
1	13	30	17	289
2	11	29	18	324
3	12	27	15	225
4	8	30	22	484
5	9	31	22	484
6	12	35	23	529
7	9	31	22	484
8	13	33	20	400
9	9	25	16	256
10	10	27	17	289
11	13	34	21	441
12	12	29	17	289
13	14	28	14	196
14	12	24	12	144
15	11	34	23	529
16	11	35	24	576
17	10	29	19	361
18	8	27	19	361
19	10	31	21	441
N = 19	$\bar{X} = 10.89$	$\bar{X} = 29.95$	$\sum D = 362$ $(\sum D)^2 = 131044$	$\sum D^2 = 7102$

ตาราง 9 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนรายบุคคลต่อการเรียนหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนและเกมทดสอบความรู้ Kahoot ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คนที่	คะแนนรวม 50 คะแนน (Sum.)	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปรผล
1	46	4.60	0.52	มากที่สุด
2	45	4.50	0.53	มากที่สุด
3	47	4.70	0.48	มากที่สุด
4	46	4.60	0.52	มากที่สุด
5	47	4.70	0.48	มากที่สุด
6	47	4.70	0.48	มากที่สุด
7	45	4.50	0.53	มากที่สุด
8	47	4.70	0.48	มากที่สุด
9	43	4.30	0.48	มาก
10	46	4.60	0.52	มากที่สุด
11	45	4.50	0.53	มากที่สุด
12	47	4.70	0.48	มากที่สุด
13	48	4.80	0.42	มากที่สุด
14	47	4.70	0.48	มากที่สุด
15	47	4.70	0.48	มากที่สุด
16	46	4.60	0.52	มากที่สุด
17	48	4.80	0.42	มากที่สุด
18	47	4.70	0.48	มากที่สุด
19	47	4.70	0.48	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	46.37	4.64	0.49	มาก

ตาราง 10 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 4/2 ที่มีต่อการเรียนหลัก
 วยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน และเกมทดสอบความรู้ Kahoot
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แต่ละประเด็น

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน		แปรผล
	\bar{X}	S.D.	
1. รูปแบบของแบบฝึกและเกม Kahoot มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	4.58	0.51	มากที่สุด
2. แบบฝึกมีและเกม Kahoot มีรูปแบบที่น่าสนใจ	4.63	0.50	มากที่สุด
3. เนื้อหาส่งเสริม ความรู้ความเข้าใจต่อนักเรียน	4.63	0.50	มากที่สุด
4. เนื้อหาเข้าใจง่าย เป็นไปตามลำดับขั้นตอน.	4.68	0.48	มากที่สุด
5. เนื้อหา มีประโยชน์ต่อผู้เรียนศึกษาแล้วสามารถปฏิบัติได้	4.58	0.51	มากที่สุด
6. นักเรียนมีความรู้สึกรักอยากเรียนรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.74	0.45	มากที่สุด
7. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ใฝ่เรียน	4.79	0.42	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้คนอื่นได้	4.47	0.51	มาก
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.42	0.51	มาก
10. แบบฝึกทักษะ และเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.84	0.37	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.64	0.48	มากที่สุด

ภาคผนวก ค

- ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน

ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ Kahoot

