

ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้  
Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง  
ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

นางสาวปารวิชญ์ ราชชมภู



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2558

A Learning Center Instructional Package with Games on English Course  
Topic of Pronouns for Prathom Suksa V Students of Ban Nongkung  
School in Educational Network Center 10 under Sakon Nakhon Primary  
Education Service Area Office 2

Miss Parawit Ratchomphu



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Educational Technology and Communications

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

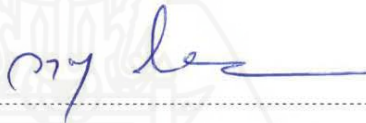
2015

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โรงเรียนบ้านหนองกง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

ชื่อและนามสกุล นางสาวปารวิชญ์ ราชขมภู  
แขนงวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. วาสนา ทวีกุลทรัพย์

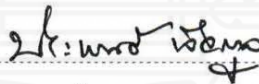
การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2559

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. วาสนา ทวีกุลทรัพย์)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประพนธ์ เจียรกุล)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรถนพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

**ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

**ผู้ศึกษา** นางสาวปารวิชญ์ ราชชมภู รหัสนักศึกษา 2572700058

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร. วาสนา ทวีกุลทรัพย์ ปีการศึกษา 2558

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5โรงเรียนบ้านหนองกุงให้ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการ สอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronounsและ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน ของ โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ได้มาโดยการสุ่ม แบบกลุ่ม เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการ สอนแบบศูนย์การเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ค่าเฉลี่ย ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีค่าประสิทธิภาพ คือ 78.80 /80.63 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (2) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns มีความก้าวหน้า ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการ สอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ** ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เกม ภาษาอังกฤษ ประถมศึกษา



**Independent Study title:** A Learning Center Instructional Package with Games on English Course Topic of Pronouns for Prathom Suksa V Students of Ban Nongkung School in Educational Network Center 10 under Sakon Nakhon Primary Education Service Area Office 2

**Author:** Miss Parawit Ratchomphu; **ID:** 2572700058;

**Degree:** Master of Education (Educational Technology and Communications);

**Independent Study advisor:** Dr. Wasana Taweekulasap, Associate Professor;

**Academic year:** 2015

### Abstract

The objectives of this research were (1) to develop a learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns for Prathom Suksa V students of Ban Nongkung School based on the pre-determined efficiency criterion; (2) to study the learning progress of students who learned from the learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns; and (3) to study the satisfaction of students who learned from the learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns.

The research sample consisted of 25 Prathom Suksa VI students studying in the second semester of the 2015 academic year at Ban Nongkung School in the Educational Network Center 10 under Sakon Nakhon Primary Education Service Area Office 2, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were (1) a learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns; (2) a learning achievement test for pre-testing and post-testing; and (3) a questionnaire on satisfaction of the students with the learning center instructional package. Statistics employed for data analysis were the  $E_1/E_2$  efficiency index, mean and standard deviation.

Research findings showed that (1) the developed learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns was efficient at 78.80/80.63, thus meeting the pre-determined 80/80 efficiency criterion; (2) the students who learned from the learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns achieved learning progress significantly at the .05 level; and (3) the students were satisfied with the learning center instructional package with games on English course topic of Pronouns at the highest level.

**Keywords:** Learning center instructional package, Games, English, Prathom Suksa

## กิตติกรรมประกาศ

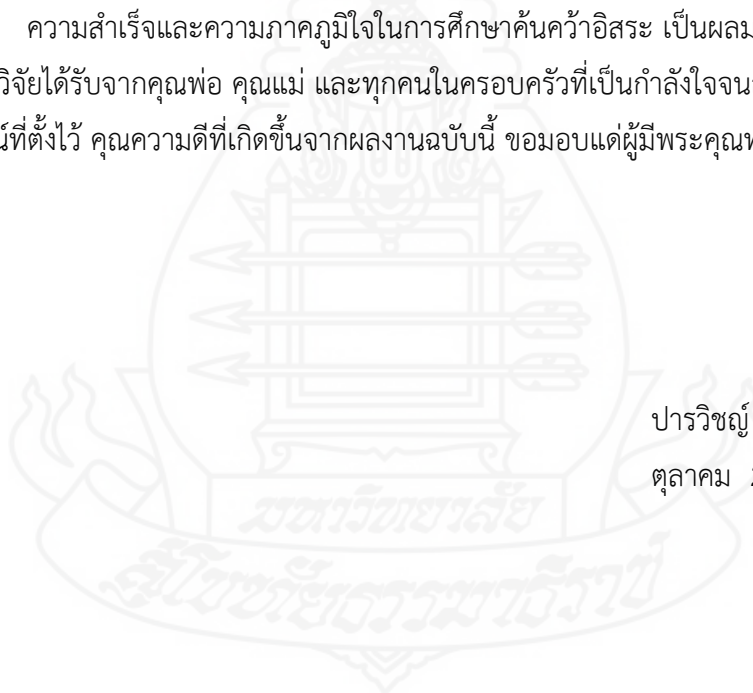
การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งตลอดจนความเอาใจใส่ในการแก้ไขข้อบกพร่อง และคำแนะนำต่างๆ จากรองศาสตราจารย์ ดร. วาสนา ทวีกุลทรัพย์ อาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำ รวมถึงการติดตามทำวิจัยเล่มนี้อย่างใกล้ชิดตลอดเสมอมานับแต่เริ่มต้นจนกระทั่งเรียบร้อยอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงวุฒิทุกท่านได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง ผู้ทรงวุฒิด้านเนื้อหา รองศาสตราจารย์ นवलเสน่ห์ วงษ์เชิดธรรม ผู้ทรงวุฒิด้านวัดและประเมินผล และรองศาสตราจารย์ ดร. ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์ ผู้ทรงวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ที่กรุณาเป็นผู้ทรงวุฒิ ตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือวิจัย ขอขอบพระคุณกรรมการสอบทุกท่านที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ เพื่อดำเนินการแก้ไขและเติมเพื่อให้ผลงานฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ความสำเร็จและความภาคภูมิใจในการศึกษาค้นคว้าอิสระ เป็นผลมาจากกำลังใจอันยิ่งใหญ่ที่ผู้วิจัยได้รับจากคุณพ่อ คุณแม่ และทุกคนในครอบครัวที่เป็นกำลังใจจนสำเร็จตามเจตนารมณ์ที่ตั้งไว้ คุณความดีที่เกิดขึ้นจากผลงานฉบับนี้ ขอมอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ปารวิชญ์ ราชชมภู

ตุลาคม 2559



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ณ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	5
ขอบเขตการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	7
ประโยชน์ที่ได้รับ .....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	9
ชุดการสอน .....	9
ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ .....	16
การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ .....	32
การสอนด้วยเกม .....	42
การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ .....	48
การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ .....	53
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	57
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย .....	59
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	67
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	73
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษ .....	73

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน .....	76
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน .....	76
บทที่ 5 ผลการวิจัย : ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกมเรื่อง การใช้ Pronouns.....	79
ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ.....	81
ภาคที่ 2 รายละเอียดของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ.....	89
ภาคที่ 3 ภาคผนวก (แหล่งอ้างอิง).....	142
บทที่ 6 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	144
สรุปการวิจัย .....	144
อภิปรายผล .....	146
ข้อเสนอแนะ .....	148
บรรณานุกรม .....	150
ภาคผนวก .....	155
ก รายนามผู้ทรงวุฒิตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย.....	156
ข แบบประเมินคุณภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน.....	158
ค ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม.....	167
ง ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน.....	169
จ ตารางค่าการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	174
ฉ ตารางค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์ การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	178
ช ตารางความถี่คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน แบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	181
ซ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	184
ประวัติผู้ศึกษา .....	187

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1	ระดับคะแนนผลการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน ..... 60
ตารางที่ 3.2	การจำแนกนักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน .... 60
ตารางที่ 3.3	การจำแนกนักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม จำนวน 6 คน ..... 60
ตารางที่ 3.4	ระดับและผลการเรียนของนักเรียนแบบภาคสนาม จำนวน 16 คน ..... 61
ตารางที่ 3.5	การจำแนกหน่วยการเรียนออกเป็น 15 หน่วย ตามหลักการใช้ภาษา ..... 62
ตารางที่ 3.6	วิเคราะห์หัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ระดับพุทธิพิสัย หน่วยที่ 1 ..... 65
ตารางที่ 3.7	วันและเวลา ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบสนาม .... 68
ตารางที่ 4.1	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบเดี่ยว (n=3) ..... 73
ตารางที่ 4.2	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบกลุ่ม (n=6) ..... 74
ตารางที่ 4.3	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบกลุ่ม (n=16) ..... 75
ตารางที่ 4.4	ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียนที่ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบประสิทธิภาพ ภาคสนาม (n=16) ..... 76
ตารางที่ 4.5	ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns (n =16) ..... 77



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552, น.1)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เนื่องจากเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก ทั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่จะเข้าถึงแหล่งวิทยาการต่างๆ และค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ ซึ่งปัจจุบัน มีคนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสารถึงจำนวน 2,000 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรของโลก ดังนั้น จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ประชากรไทยได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่จะสื่อสารได้ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรองสำหรับการแข่งขันด้านเศรษฐกิจและสังคมในเวทีสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553, น.1)

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในปัจจุบัน เมื่อประเทศไทยเป็นหนึ่งในสมาชิกประชาคมอาเซียน วิชาภาษาอังกฤษยิ่งมีความสำคัญและความจำเป็นอย่างมาก ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแสวงหาวิธีการสอนใหม่ๆ ที่ทันสมัยและโดยยึดหลักการสอนซึ่งจะต้องมีการวางแผนและเตรียมพร้อมเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ควบคู่คุณธรรม โดยลงมือทำ ปฏิบัติจริง เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีความสุข จัดสภาพแวดล้อมให้น่าอยู่ น่าเรียน เน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็น ทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยใช้สื่อประสมประสานที่หลากหลายและลงตัว



### 1.1 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้มีการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ ครอบคลุม 3 ด้าน ดังนี้ (1) วิธีการการสอนที่พึงประสงค์ (2) สื่อการสอนที่พึงประสงค์ และ (3) สภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่พึงประสงค์

#### 1.1.1 วิธีการสอนที่พึงประสงค์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ซึ่งมีเนื้อหาสาระพุทธิพิสัยและทักษะพิสัย ส่วนวิธีการสอนที่เหมาะสมกับการสอนวิชาภาษาอังกฤษในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้ คือ (1) การสอนโดยใช้เกม เน้นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทีศนา แคมมณี, 2552, น. 365) (2) การสอนแบบรายบุคคล เน้นการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์จัดเตรียมสถานการณ์ สื่อการเรียน และวิธีการไว้ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามที่กระบวนการไว้แล้วก็จะเกิดการเรียนรู้ขึ้นในที่สุด (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 623) (3) การสอนแบบการฝึกปฏิบัติ เน้นการสอนทักษะให้กับนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และฝึกฝนทักษะนักเรียนที่ทำเป็นแล้วให้เกิดความชำนาญ (นวลจิตต์ เขาวงกตพิงค์, 2544, น. 208) และ (4) การสอนแบบศูนย์การเรียน เน้นการจัดสภาพห้องเรียนที่แบ่งกลุ่มนักเรียนมีการประกอบกิจกรรมแตกต่างกันไปตามที่กำหนดไว้ในชุดการสอน โดยที่แต่ละศูนย์จะใช้เวลา 15 - 25 นาที สำหรับประกอบกิจกรรมตามคำสั่งเมื่อนักเรียนเรียนทุกศูนย์ประกอบกิจกรรมเสร็จแล้วก็จะมีการเปลี่ยนศูนย์กิจกรรม จนกระทั่งครบทุกศูนย์จึงจะถือว่าเรียนเนื้อหาในแต่ละหน่วยครบตามที่กำหนดไว้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2539, น. 48-50)

#### 1.1.2 สื่อการสอนที่พึงประสงค์ในวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สื่อการสอนเป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียน ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้อาจมีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน การจัดหาสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดหาและพัฒนาขึ้นเอง หรือปรับปรุงเลือกใช้อย่างมีคุณภาพจากสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว เพื่อนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียง เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (กรมวิชาการ, 2552, น. 17 ) ซึ่ง การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกัน ได้พบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น อีกความหมายหนึ่งคำว่า สื่อประสมจึงเป็นการนำวัสดุอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ ทุนจำลองหนังสือ เป็นต้น ซึ่งมีเนื้อหาสาระสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วเลือกมาประกอบกันเพื่อใช้ในการสอนในแต่ละครั้ง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2533)

**1.1.3 สภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่พึงประสงค์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** เพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการสอนและสื่อการสอน ควรสร้างแหล่งความรู้ และมุมความสนใจไว้ในห้องเรียน และมีมุมหนังสือนิยมนัดไว้ตามมุมของห้องเรียน เพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้เพื่อศึกษาค้นคว้าหรือทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย มีมุมแสดงผลงาน เพื่อแสดงผลงานของนักเรียนเพื่อเป็นการเสริมแรงและกระตุ้นความสนใจ ซึ่งจะนำความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนที่หลากหลาย และยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และมีมุมตัวอย่างชิ้นงานเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำเป็นแบบอย่าง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2543, น. 755-757)

**1.2 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** โรงเรียนบ้านหนองกง สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันเมื่อพิจารณาสภาพที่พึงประสงค์พบว่า วิธีการสอนและสื่อการสอนที่ผ่านมาจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน จำนวน 4 คน จากวิชาภาษาอังกฤษ ของโรงเรียนบ้านหนองกง สรุปสาระสำคัญ ดังนี้ (1) วิธีการสอนที่ใช้อยู่ ครูให้นักเรียนฝึกท่องจำคำศัพท์ เรียนในหนังสือเรียน เขียนคำศัพท์และรูปประโยคบนกระดานดำ โดยครูจะเป็นคนอ่านแล้วนักเรียนอ่านตามซ้ำๆ เน้นการสอนแบบบรรยายซึ่งครูเป็นผู้อธิบาย นักเรียนขาดการฝึกปฏิบัติไม่ใช้เกมและเพลงช่วยในการเรียนการสอน และ (2) สื่อการสอนที่ใช้อยู่ปัจจุบัน ครูทั้งหมดใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย โดยใช้สื่อการสอนประเภทแบบเรียน กระดานดำ และสื่อของจริง สื่อที่ครูใช้น้อย คือ สื่อประสมที่ประกอบไปด้วยสื่อหลายประเภทรวมกัน ในรูปชุดการสอน และ (3) ไม่มีการจัดห้องเรียน โต๊ะและเก้าอี้ของนักเรียนจัดหันหน้าเข้ากระดานดำ

**1.3 สภาพที่เป็นปัญหาของการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** เมื่อนำสภาพที่พึงประสงค์มาพิจารณาเทียบกับสภาพที่เป็นปัญหา ก็พบปัญหาที่สำคัญในด้านวิธีการสอน และสื่อการสอน ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า (1) วิธีการสอนส่งผลต่อนักเรียน คือ นักเรียนไม่มีโอกาสในการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นการสอนที่เน้นความรู้ความจำมากกว่าการใช้ความคิดและกระบวนการ ซึ่งไม่สนุกสนานเป็นสาเหตุหนึ่งอาจทำให้นักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษจึงต้องหาวิธีการสอนแบบใหม่ โดยเน้นให้นักเรียนได้เรียนและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และได้รับความรู้และสนุกสนานกับการเรียน (2) ขาดแคลนสื่อการสอนที่เป็นสิ่งพิมพ์ที่นำมาใช้ให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก ขาดเกมประกอบการเรียนการสอน และการเรียนรู้จากการได้ฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งปัจจุบันนี้ยังใช้สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแบบเรียนและหนังสือเรียนในรูปสื่อเดี่ยว และ (3) ห้องเรียนไม่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่มีมุมประสบการณ์ และไม่มีมุมแสดงผลงาน

จากสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้นักเรียนส่วนมากไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เกิดความเบื่อหน่ายเวลาเรียนในชั่วโมงภาษาอังกฤษ ไม่สนใจและไม่ตั้งใจเรียน ก่อให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่กล้าที่จะพูดภาษาหรือสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันหรือในชั่วโมงเรียน



**1.4 ความพยายามแก้ปัญหา** จะพบว่า การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและเรียนรู้โดยเน้นวิธีการเรียน เป็นกลุ่ม การเรียนจากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียน และทางหน่วยงานโดย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 จึงได้ดำเนินการแก้ปัญหาการจัดการเรียน การสอนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนี้ คือ (1) จัดอบรมครูในการสอนทักษะการ ฟัง พูด อ่าน และเขียน (2) จัดอบรมการผลิตสื่อการสอนและการวัดประเมินผล และ (3) จัดค่ายภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา

นอกจากนี้ ยังมีความพยายามในการแก้ไขปัญหาในรูปแบบของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

วิภาดา ตระกูลโต (2544) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง คำสรรพนาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาล พระนครศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการเรียนด้วยชุดการสอนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประภาพร นุชอำพันธ์ (2554) ได้สร้างชุดการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง อาหารและ สุขภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดราชบุรณะ อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วย ชุดการสอน ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาหารและสุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยสรุป มีการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยสร้างชุดการสอน สอนแบบศูนย์การเรียนรู้และได้ผล คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในภาคกลางและภาคเหนือ ยังไม่ทำการวิจัยที่โรงเรียนในภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ คือ โรงเรียนในจังหวัดสกลนคร

**1.5 แนวทางแก้ปัญหา** จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหาและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า ควรพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การ เรียนแบบเกม เพื่อสอนแบบศูนย์การเรียนรู้จะช่วยแก้ปัญหาในด้าน (1) วิธีการสอน ทำให้ครูสอนแบบ กลุ่มกิจกรรม และมีการฝึกปฏิบัติมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น ทำกิจกรรม ร่วมกัน และได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและได้รับความรู้ด้วยเกม อีกทั้งผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักเรียน เพิ่มขึ้นตามลำดับ และ (2) สื่อการสอนในรูปแบบชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ช่วยให้มีการจัดระบบ เนื้อหา วัตถุประสงค์ และกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งจะแก้ปัญหาของผู้สอน ในการใช้สื่อประสม ในวิชาภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี และ (3) การจัดสภาพแวดล้อม มีการจัดห้องเรียนให้ส่งเสริมต่อการ จัดการเรียนในรูปแบบกลุ่มกิจกรรมและยังมีมุมต่างๆที่เป็นแหล่งเรียนรู้

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

### 2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขลา เขต 2

### 2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขลา เขต 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

2.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

## 3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขลา เขต 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns อยู่ในระดับมากที่สุด

## 4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา

4.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขลา เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาในปีการศึกษา 2558

โรงเรียนบ้านหนองกง จำนวน 25 คน ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

**4.3 ขอบข่ายเนื้อหาการวิจัย** ครอบคลุม เนื้อหาสาระ ในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และตามหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านหนองกง ครอบคลุม เรื่อง การใช้ Pronouns ในหัวข้อ เรื่อง Subject Pronoun, Object Pronoun, Possessive Adjective and Possessive Pronoun

**4.4 เครื่องมือการวิจัย** ประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns โดยยึดขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบแผนจุฬา ของ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน

**4.5 ระยะเวลาการวิจัย** (การเก็บรวบรวมข้อมูล) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

**4.6 ตัวแปรในการวิจัย** ประกอบด้วย **ตัวแปรต้น** คือ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns **ตัวแปรตาม** คือ ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์ การเรียนรู้แบบเกม ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน และความพึงพอใจของนักเรียน

## 5. นวัตกรรมที่เฉพาะ

**5.1 ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม** หมายถึง ชุดสื่อประสมที่ผลิตตาม แบบจำลองระบบการผลิตแผนจุฬาของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ โดยมีกระบวนการให้ ผู้เรียนศึกษาเล่าเรียนเป็นกลุ่ม โดยนำเนื้อหามาจัดเป็นศูนย์การเรียนรู้ซึ่งแบ่งย่อยออกเป็น 4 ศูนย์ และมีศูนย์สำรอง ในแต่ละศูนย์ประกอบด้วยบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม บัตรเฉลย แบบฝึกปฏิบัติ และคู่มือการใช้ชุดการสอน ซึ่งกิจกรรมในบัตรกิจกรรมจะเน้นในรูปแบบเกม ชุดการ สอนนี้ถ่ายทอดเนื้อหาสาระในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5

**5.2 การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกม** หมายถึง การสอนแบบกลุ่มกิจกรรมที่จัด ขึ้นในห้องเรียนโดยแบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละประมาณ 6 คน โดยแบ่งแบบคละกันตามลำดับ ผลการเรียนรู้ คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ให้เข้าเรียนในศูนย์กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ การเรียนในแต่ละ ศูนย์ ใช้เวลาประมาณศูนย์การเรียนรู้ละ 20-25 นาที โดยให้นักเรียนเรียนตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 3 ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 ขั้น สรุบบทเรียน และขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบหลังเรียน เมื่อเสร็จจากศูนย์การเรียนรู้หนึ่งก็เปลี่ยนไปเรียนศูนย์ การเรียนที่ว่าง หมุนจนครบทุกศูนย์ ถ้าไม่มีศูนย์ใดว่างให้นักเรียนเข้าเรียนในศูนย์สำรองรองจนกว่าจะ มีศูนย์เปลี่ยนใดว่างค่อยเรียนต่อในศูนย์ต่อไป เมื่อครบทุกศูนย์ถือว่าจบกระบวนการเรียนการสอน

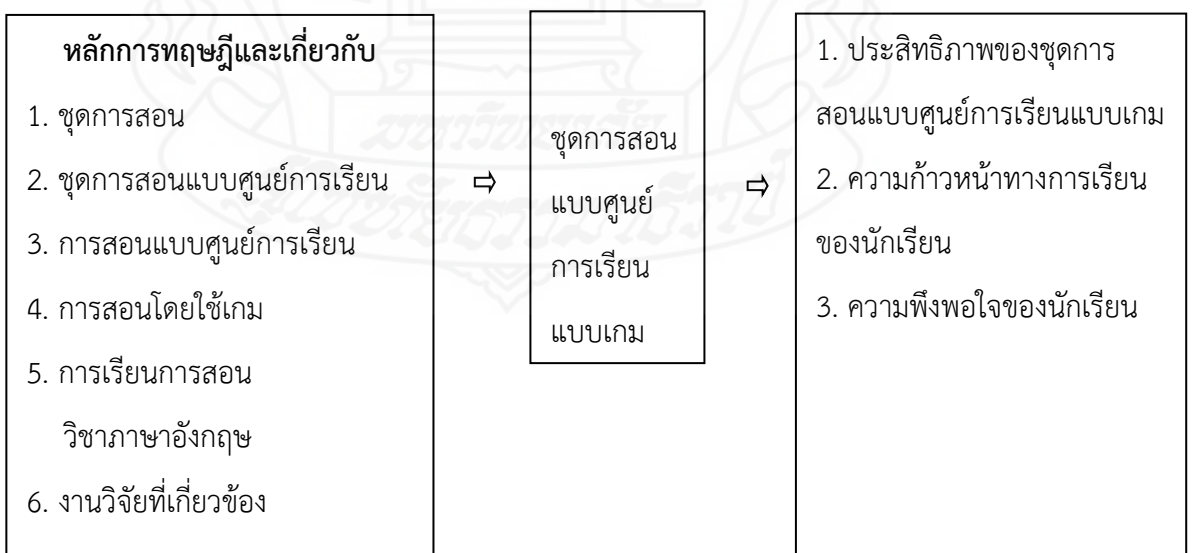
**5.3 การใช้ Pronouns หมายถึง** เนื้อหาสาระในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และตามหลักสูตรสถานศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครอบคลุม หัวเรื่อง Subject Pronouns Object Pronouns Possessive Adjective and Possessive Pronouns

**5.4 เกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม 80/80** หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเรียนแบบที่ได้จากการประเมิน กระบวนการและการประเมินผลลัพท์ ค่า 80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนร้อยละของประสิทธิภาพของ กระบวนการที่ได้จากงานที่กำหนดให้ทำ คือ บัตรกิจกรรม และบัตรคำถาม ค่า 80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนร้อยละของประสิทธิภาพของผลลัพท์ที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนในชุดการสอน

**5.5 ความก้าวหน้าทางการเรียน** หมายถึง การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนใช้ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมกับคะแนนหลังเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

**5.6 ความพึงพอใจต่อการเรียน** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อคำถามในรูปแบบสอบถาม ครอบคลุม ด้านคุณภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม และผลที่ได้รับจากการ เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

## 6. กรอบแนวคิดการวิจัย



## 7. ประโยชน์ที่ได้รับ

7.1 โรงเรียนได้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

7.2 ครูได้ต้นแบบในการผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อนำไปใช้ผลิตในหน่วยการเรียนรู้  
อื่น

7.3 ช่วยครูแก้ปัญหาการเรียนการสอนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อบูรณาการสอนแบบกลุ่มและเกมเข้าด้วยกัน



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีสาระสำคัญตามหัวข้อต่อไปนี้ คือ (1) ชุดการสอน (2) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (3) การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (4) การสอนด้วยเกม (5) การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) (6) การทดสอบประสิทธิผลของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และ (7) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังนี้

#### 1. ชุดการสอน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอน ครอบคลุม (1) ความหมายของชุดการสอน (2) ประเภทของชุดการสอน (3) คุณค่าของชุดการสอน (4) แนวคิดในการผลิตชุดการสอน และ (5) องค์ประกอบของชุดการสอน

##### 1.1 ความหมายของชุดการสอน

สำหรับความหมายของชุดการสอน ได้มีผู้รู้ได้ให้ความหมายไว้ที่คล้ายคลึงกันดังต่อไปนี้

ชุดการสอน หมายถึง สื่อประสมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่จะสอน ชุดการสอนเป็นสื่อประสมที่ได้จากระบบการผลิต และการนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่องและวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2533, น. 113-114)

ชุดการสอน หมายถึง การจัดโปรแกรมการเรียนการสอน โดยใช้สื่อหลายๆ ชนิด ร่วมกันหรือเรียกว่า สื่อประสม (Multi Media System) เพื่อสนองจุดหมายในการเรียนการสอนที่ตั้งไว้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และให้เกิดความสะดวกต่อการใช้ในการเรียนการสอน (ลัดดา สุขปรีดี, 2537, น. 244)

ชุดการสอน หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่จัดอย่างมีระบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้และประสบการณ์ที่จัดไว้ในแต่ละหน่วย เพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ ชุดการสอนจัดไว้ในกล่องหรือซองเป็นหมวดๆ ภายในชุดการสอนประกอบด้วย



คู่มือการใช้ สื่อการเรียนที่สอดคล้องกับเนื้อหา พร้อมทั้งการมอบหมายงานให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง (กุศยา แสงเดช, 2545, น. 5)

ชุดการสอน หมายถึง โปรแกรมการสอนที่ทุกอย่างจัดโดยเฉพาะ ประกอบด้วย วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ภายในชุดการสอน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน คู่มือครู เนื้อหาและแบบทดสอบ และมีการ กำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ไว้ครบถ้วน (Good, 1973, P. 306)

โดยสรุป ชุดการสอน หมายถึง สื่อประสมที่มีการจัดระบบเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่อง เป็นโปรแกรมการสอนที่ทุกอย่างจัดโดยเฉพาะ เพื่อ ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมค้นคว้าหาคำตอบ ด้วยตนเอง

## 1.2 ประเภทของชุดการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, น. 118-119) ได้จำแนกประเภทของชุดการสอนและ แนวคิดในการผลิตชุดการเรียนการสอนออกเป็นชุดๆและประเภทใหญ่ๆ 4 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการสอนที่มุ่งขยายเนื้อหาสาระแบบ บรรยายให้ชัดเจนขึ้น โดนกำหนดกิจกรรม และสื่อการสอนให้ครูใช้ประกอบการบรรยายบางครั้งจึง เรียกว่า “ชุดการเรียนการสอนสำหรับครู” ชุดการเรียนการสอนนี้จะมีเนื้อหาวิชาเพียงหน่วยเดียว และใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยแบ่งหัวข้อที่จะบรรยายและกิจกรรมไว้ตามลำดับชั้น ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอน และเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้น้อยลงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ชุดการเรียนการสอนประกอบคำบรรยายนี้นิยมใช้กับการ ฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษา

2. ชุดการสอนสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม เป็นชุดการสอนที่มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือผู้เรียน ชุดการ สอนแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจัดการเรียนในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนชุดการสอนแต่ละชุดจะ ประกอบด้วย ชุดการสอนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์มีชื่อหรือ บทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้นๆ จัดไว้ในรูปสื่อประสม อาจใช้เป็นสื่อ รายบุคคล หรือทั้งกลุ่มใช้ร่วมกันก็ได้ ในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ หากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถาม ครูได้เสมอ เมื่อจบการเรียนรู้แต่ละศูนย์แล้ว ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเสริมก็สามารถศึกษาได้จากศูนย์ สำรองที่จัดเตรียมไว้ โดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยคนอื่น

3. ชุดการสอนรายบุคคล เป็นชุดการสอนที่จัดให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง ตาม คำแนะนำที่ระบุไว้ แต่อาจมีการปรึกษากันระหว่างเรียนได้ และเมื่อสงสัยไม่เข้าใจบทเรียนตอนไหน สามารถโต้ถามครูได้ การเรียนจากชุดการสอนรายบุคคลนี้ นิยมใช้ห้องเรียนที่มีลักษณะพิเศษ แบ่งเป็นสัดส่วนสำหรับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งเรียกว่า “ห้องเรียนรายบุคคล” ชุดการสอนรายบุคคลนี้

นักเรียนอาจนำไปใช้เรียนที่บ้านได้ด้วย โดยมีผู้ปกครองหรือบุคคลอื่นคอยให้ความช่วยเหลือ ชุดการสอนรายบุคคลนี้เน้นหน่วยการสอนย่อย จึงนิยมเรียกว่า บทเรียนโมดูล (Instruction Module)

4. ชุดการสอนทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนต่างถิ่น ต่างเวลา มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วย สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา เช่น ชุดการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช เป็นต้น

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2542, น. 94-95) ได้แบ่งประเภทชุดการสอนตามลักษณะการใช้ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ดังนี้

1. ชุดการสอนประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการสอนสำหรับใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่ภายในห้องจะประกอบด้วยสื่อการสอนที่ใช้ประกอบการบรรยาย เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนมากยิ่งขึ้น โดยจะแบ่งเนื้อหาตามหัวข้อที่จะบรรยายและประกอบกิจกรรมตามลำดับขั้น

2. ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการสอนแบบกิจกรรม ที่สร้างขึ้นโดยอาศัยระบบการผลิตสื่อการสอนตามหน่วยและหัวเรื่อง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมประกอบกิจกรรมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 - 7 คนในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน ชุดการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มนี้ประกอบด้วยชุดย่อย ๆ ตามจำนวนศูนย์ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์จะจัดสื่อการสอนไว้ในรูปของสื่อประสม อาจเป็นสื่อรายบุคคล หรือสื่อสำหรับกลุ่มผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้ร่วมกัน

3. ชุดการสอนแบบรายบุคคล เป็นชุดการสอนที่มีการจัดระบบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นที่ระบุไว้ โดยผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเองตามความสนใจ และตามอัตราการเรียนรู้ของแต่ละคน ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง ชุดการสอนประเภทนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า หรือศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมด้วยตนเอง หรือผู้เรียนอาจนำชุดการสอนประเภทนี้ไปศึกษาเองที่บ้านได้ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริม และฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

โดยสรุป ชุดการสอนแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ (1) ชุดการสอนประกอบคำบรรยาย (2) ชุดการสอนสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม (3) ชุดการสอนรายบุคคล และ (4) ชุดการสอนทางไกล ในที่นี้ผู้วิจัยจะใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน

### 1.3 คุณค่าและประโยชน์ของชุดการสอน

ชุดการสอนไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็ล้วนแล้วแต่มีคุณค่าและประโยชน์แก่ผู้เรียนทั้งนั้น ซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, น. 121) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดการสอนไว้ คือ

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนเป็นนามธรรมสูง ให้เข้าใจรวดเร็วขึ้น



2. ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจต่อผู้สอน
5. ทำให้การสอนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ชุดการสอนสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะมีความพร้อมหรือความขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด
6. ช่วยให้ผู้เรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครูแม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ในกรณีขาดครู ครูคนอื่นสามารถสอนแทนได้ โดยใช้ชุดการสอน เพราะเนื้อหาวิชาอยู่ในชุดการสอนเรียบร้อยแล้ว ครูสอนแทนไม่ต้องเตรียมตัวมาก
8. สำหรับชุดการสอนรายบุคคล และชุดการสอนทางไกล ผู้เรียนสามารถเรียนได้เองที่บ้าน

โดยสรุป คุณค่าและประโยชน์ของชุดการสอน คือ (1) ช่วยให้ครูผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ (2) ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา (3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น (4) ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจต่อผู้สอน (5) ทำให้การเรียนการสอนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน (6) ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน (7) ใช้สอนทดแทนในกรณีครูขาดชั้น และ (8) สำหรับชุดการสอนรายบุคคล และชุดการสอนทางไกล ผู้เรียนสามารถเรียนได้เองที่บ้าน

#### 1.4 แนวคิดในการผลิตชุดการสอน

การพัฒนาชุดการสอนใช้แนวคิดหลัก 5 ประการ เป็นแนวพัฒนา ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523, น. 119-120)

แนวคิดที่ 1 จากทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักศึกษาได้นำหลักจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นความสำคัญซึ่งความแตกต่างระหว่างบุคคลมีหลายด้านคือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น ในการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลนี้ วิธีที่เหมาะสมที่สุด คือ การจัดการสอนรายบุคคลหรือการสอนเอกัตภาพ การศึกษาโดยเสรี การศึกษาการศึกษาด้วยตนเองซึ่งล้วนเป็นวิธีเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญาความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

แนวคิดที่ 2 จากความพยายามที่จะเปลี่ยนการเรียนการสอนที่ยึด “ครู” เป็นแหล่งความรู้หลักมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เรียนด้วยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ซึ่งได้จัดให้ตรงกับเนื้อหาประสบการณ์ตามหน่วยวิชาการสอนต่างๆ การเรียน

ด้วยวิธีนี้ ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นหนึ่งในสามของเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วน ผู้เรียนจะศึกษาด้วยตัวเองจากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปแบบชุดการเรียนการสอน

แนวคิดที่ 3 จากการใช้สื่อทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบสื่อหลายอย่างมาบูรณาการให้เหมาะสม และใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับนักเรียนแทนที่ครูจะอดเวลาเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนตลอดเวลาแนวทางใหม่จึงเป็นการสอนแบบประสมให้เป็นชุดการเรียนการสอน

แนวคิดที่ 4 จากการใช้ปฏิกริยาสัมพันธ์ ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อมซึ่งเดิมนักเรียนเป็นฝ่ายรับรู้จากครูเท่านั้นนักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็นกลุ่มแนวโน้มทางอนาคตของการเรียนรู้จึงมีการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนำมาสู่การผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดการเรียนการสอน

แนวคิดที่ 5 จากการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยการนำหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้โดยการจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม ซึ่งหมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ทราบว่าการตัดสินใจหรือการกระทำของตนเอง ถูกหรือผิดอย่างไรผู้สอนมีการเสริมแรงที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจที่ทำได้ก่อนจะก่อให้เกิดพฤติกรรมนั้นในอนาคต และได้เรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

แนวคิดที่จะนำมาสู่การผลิตชุดการเรียน ชม ภูมิภาค (2524, น. 100-101) กล่าวว่า การจัดทำชุดการเรียนเพื่อ นำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น มีแนวคิดและหลักการจากสิ่งต่อไปนี้

1. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ในทางจิตวิทยาเป็นที่ยอมรับแล้วว่าคนเรามีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นทางด้านความสามารถ ความต้องการ ความถนัด ความสนใจ ฯลฯ ดังนั้น นักการศึกษา จึงได้นำเอาหลักจิตวิทยาดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

2 การใช้สื่อประสมหรือใช้สื่อหลายชนิด โดยการนำเอาสื่อการสอนหลาย ๆ ชนิดมาสัมพันธ์กัน และมีคุณค่าที่ส่งเสริมกันและกันอย่างเป็นระบบ เช่น สื่อการสอนอย่างหนึ่ง อาจใช้เพื่อเร้าความสนใจในขณะที่สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา เป็นต้น การใช้สื่อประสมนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หลาย

3. การใช้กระบวนการกลุ่ม ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนแต่เดิมนั้นมีลักษณะทางเดียว คือ ครูเป็นผู้นำนักเรียนเป็นผู้ตาม ครูไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี นักเรียนจะมีโอกาสพูดก็ต่อเมื่อครูให้โอกาสพูดเท่านั้นการตัดสินใจของนักเรียนส่วนใหญ่มักจะตามใจครู ความสัมพันธ์ระหว่าง นักเรียนด้วยกันก็แทบไม่มีเลยเพราะครูไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกัน ดังนั้นแนวโน้มของการเรียนการสอนในปัจจุบันจึงนำเอากระบวนการกลุ่มมาใช้เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน แนวคิดนี้ก็ได้นำมาใช้ในชุดการเรียนการสอนด้วย

4. การใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ โดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ได้ทราบผลการเรียนของตนเองในทันที มีการเสริมแรงในอันที่จะให้นักเรียนกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำ หรือหลีกเลี่ยงการไม่กระทำได้เรียนรู้ไปทีละขั้นตามความสามารถและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน

5. การนำเอาการวิเคราะห์ระบบมาใช้ในชุดการเรียนการสอน โดยการจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม วัสดุของผู้เรียนและอื่น ๆ รายละเอียดเหล่านี้ได้นำไปทำการทดลองและปรับปรุงจนมีคุณภาพเชื่อถือได้แล้วจึงนำมาใช้ ซึ่งมีการเสนอแนะสำหรับครูตั้งแต่จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สื่อการเรียนการสอน เครื่องมือ และวิธีการประเมินผลทุกอย่างในระบบ จะต้องสร้างขึ้นมาเป็นแบบบูรณาการ มีความเกี่ยวเนื่องและสอดคล้องกันเป็นอย่างดี

โดยสรุป แนวคิดในการผลิตชุดการสอนมี 5 แนวคิด ได้แก่ (1) ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) ความพยายามที่จะเปลี่ยนการเรียนการสอนที่ยึด “ครู” เป็นแหล่งความรู้หลักมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน (3) การใช้สื่อทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบสื่อหลายอย่างมาบูรณาการให้เหมาะสม (4) ปฏิกริยาสัมพันธ์ ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อมซึ่งเดิมนักเรียนเป็นผู้รับรู้จากครูเท่านั้นนักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็นกลุ่ม และ (5) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยการนำหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้โดยการจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม

### 1.5 องค์ประกอบของชุดการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553, น. 12-14) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของชุดการสอน มีดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นรายละเอียดที่ครูหรือผู้ใช้ที่จะใช้ชุดการสอนได้ถูกต้องและเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ครูต้องศึกษาคู่มือการใช้ชุดการสอน โดยทั่วไป คู่มือครูหรือคู่มือการใช้ชุดการสอน มักประกอบด้วย

ภาคที่ 1 การใช้ชุดการสอน ประกอบด้วย คำนำ สารบัญ คำอธิบายรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ รายชื่อหน่วย ส่วนประกอบของชุดการสอนในแต่ละประเภท ขั้นตอนการใช้ชุดการสอน (ครอบคลุมก่อนการใช้ชุดการสอน ระหว่างใช้ชุดการสอน และหลังการใช้ชุดการสอน) บทบาทของครูผู้สอน บทบาทของผู้เรียน สิ่งที่ครูและนักเรียนต้องเตรียมการล่วงหน้า แผนผังการจัดการชั้นเรียน และการประเมินชั้นเรียน

ภาคที่ 2 รายละเอียดของชุดการสอน ประกอบด้วย แผนการสอน เนื้อหาสาระ สื่อต่างๆ ที่อยู่ในชุดการสอน และเครื่องมือในการประเมิน

ภาคที่ 3 คู่มือการเรียนรู้(สำหรับนักเรียน) ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน กระดาษคำตอบ เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน แผนการสอน แบบฝึกปฏิบัติ ครอบคลุมที่ว่างสำหรับ

สาระสำคัญที่ว่างสำหรับประกอบกิจกรรม แบบฝึกหัด (ถ้ามี) เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบหลังเรียน เฉลยคำตอบ เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

2. แผนการสอน ชุดการสอนแต่ละประเภทที่ผู้ผลิตพัฒนาขึ้นจำเป็นต้องมีแผนการสอนหรือสิ่งที่จัดแนวคิดเพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวให้พร้อมก่อนที่จะเรียนเนื้อหาสาระนั้น โดยทั่วไปแผนการสอนประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินการเรียนรู้

3. เนื้อหาสาระ เป็นองค์ประกอบสำคัญของชุดการสอน เนื้อหาสาระได้กำหนดไว้ว่าจะเรียนด้วยชุดการสอน การวิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระต้องนำเนื้อหาจามาจำแนกเป็นหัวเรื่อง หัวข้อย่อย เพื่อให้ได้สื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหาในเรื่องนั้นๆ การจำแนกเนื้อหาต้องจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก

4. สื่อที่อยู่ในชุดการสอน สื่อประสมประกอบด้วยสื่อตั้งแต่สองชนิดมาบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระดียิ่งขึ้น เช่น ชุดการสอนแบบบรรยาย มีสื่อบุคคล คือ ตัวครู ยังมีแผ่นใส คอมพิวเตอร์ หรือสไลด์คอมพิวเตอร์ หรือ Power point ช่วยในการบรรยายให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระดียิ่งขึ้น อาจมีแบบฝึกปฏิบัติเป็นสื่อสำหรับผู้เรียนให้จดบันทึกสาระสำคัญหรือทำกิจกรรม จะเห็นได้ว่าสื่อแต่ละประเภทที่กล่าวไว้ข้างต้นต่างก็ทำหน้าที่ให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สื่อที่อยู่ในชุดการสอนมีทั้งสื่อวัสดุ ได้แก่ ภาพชุด แผนภูมิ บัตรต่างๆ แผ่นใสด้วยคอมพิวเตอร์ ของจริง สื่อสามมิติ หนังสือเรียน แบบเรียน แบบฝึกหัด ซีดี เทปเสียง วีดิทัศน์ เทปภาพ ดีวีดี บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ยังมีสื่อประเภทอุปกรณ์ที่ครูเตรียมการก่อนใช้ชุดการสอน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องแอลซีดี เครื่องเสียง สื่อประเภทวิธีการที่นำมาใช้ในชุดการสอน เช่น เกม สถานการณ์จำลอง รายการ การทดลอง การฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

ดังนั้น ชุดการสอนแต่ละประเภทจะใช้สื่อแตกต่างกันขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระ และคุณลักษณะของชุดการสอนประเภทนั้น

5. การประเมินการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบสำคัญในชุดการสอนไม่ว่าจะเป็นชุดการสอนประเภทใดก็ตาม มีการประเมิน 2 ประเภท คือ (1) การประเมินกระบวนการ คือ การประเมินในระหว่างเรียนที่ผู้เรียนทำ เช่น การอภิปราย การฝึกปฏิบัติ สร้างชิ้นงาน การรายงาน การวาดภาพ แบบฝึกหัด เป็นต้น การประเมินกระบวนการในการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนก็คือ ค่า  $E_1$  และ (2) การประเมินผลลัพธ์ คือ การประเมินด้วยการทดสอบหลังเรียน โดยทั่วไปนิยมให้มีการประเมินค่าก่อนเรียนเป็นการวัดความรู้พื้นฐานของผู้เรียน และเมื่อเรียนเสร็จจากชุดการสอนแล้วก็จะมี การประเมินหลังเรียน เป็นการวัดความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน มีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นจากเดิมมากน้อยเท่าใด การประเมินผลลัพธ์ในการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนก็คือ ค่า  $E_2$

6. แบบฝึกปฏิบัติ (Work Book) เป็นเอกสารสำคัญสำหรับผู้เรียน ใช้ประกอบการเรียนในชุดการสอน ชุดการสอนทุกประเภทต้องมีแบบฝึกปฏิบัติ แต่อาจมีส่วนประกอบบางอย่างที่แตกต่างกัน แบบฝึกปฏิบัติมีความสำคัญ คือ (1) ทำให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมล่วงหน้าว่าตนเองกำลังเรียนอะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร มีกิจกรรมที่ต้องทำอะไร และมีการประเมินผลการเรียนอย่างไร (2) ผู้เรียนสามารถบันทึกพัฒนาการในการเรียนของตน (3) ผู้เรียนทบทวนสิ่งที่เรียนผ่านมาแล้วจากการบันทึกสาระสำคัญ และ (4) ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมลงในแบบฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกปฏิบัติมีส่วนประกอบสำคัญ คือ แบบทดสอบก่อนเรียน (กระดาษคำตอบ) และเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน แผนการเรียน ที่วางสำหรับบันทึกสาระสำคัญที่ได้เรียนในชุดการสอน ที่วางสำหรับทำกิจกรรมที่กำหนดให้ทำ พร้อมเฉลยกิจกรรม และแบบทดสอบหลังเรียน (กระดาษคำตอบ) และเฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

โดยสรุป องค์ประกอบของชุดการสอน ประกอบด้วย (1) คู่มือการใช้ชุดการสอน (2) แผนการสอน (3) เนื้อหาสาระ (4) สื่อที่อยู่ในชุดการสอน (5) การประเมินการเรียน และ (6) แบบฝึกปฏิบัติ

## 2. ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน ครอบคลุม (1) ระบบการผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน (2) การเขียนแผนการสอนแบบจุฬา (3) การผลิตบัตร (4) การผลิตคู่มือการใช้ชุดการสอน และ (5) การผลิตแบบฝึกปฏิบัติ

### 2.1 ระบบการผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน

ยี่ระบบการผลิตชุดการสอนแผนจุฬาหรือ Chulalongkorn University Plan of Mule Media จากการแข่งขัน Instruction Package Production หรือเรียกง่าย ๆ ว่า “Chula Plan” ผู้คิดค้นการผลิตชุดการสอนแผนจุฬา คือ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์

การผลิตชุดการสอนแผนจุฬา มีขั้นตอนการจัดไว้เป็นระบบโดยเริ่มจากการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาและประสบการณ์ออกเป็นหน่วย แต่ละหน่วยแบ่งเป็นหัวเรื่องที่มีความสัมพันธ์กัน มีการกำหนดมโนทัศน์ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียน และการประเมิน หลังจากนั้นทำการเลือกสื่อการสอนที่เหมาะสมโดยให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง วัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียน เมื่อผลิตสื่อการสอนออกมาแล้วจะรวมกันไว้เป็นหมวดหมู่ตามหน่วยของแต่ละวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแฟ้ม ก่อนที่จะนำไปใช้ในห้องเรียนก็มีการทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้เสียก่อน โดยปรับปรุงจนกระทั่งชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน มีคุณภาพที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้จริงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แบ่งเป็นขั้นตอนสำคัญ 10 ขั้นตอน คือ



การผลิตชุดการสอนแผนจุฬาหรือชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบ่งเป็นขั้นตอนสำคัญ 10 ขั้นตอน ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สิ้นสกุล, 2520, น. 48-50)

**ขั้นที่ 1** กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นวิชาหรือบูรณาการเป็น สหวิทยาการตามที่เหมาะสม

**ขั้นที่ 2** กำหนดหน่วยการสอน เป็นประมวลประสบการณ์หรือความรู้ที่ผู้สอนทำการสอนผู้เรียนซึ่งมีเวลาเรียนแตกต่างกันตามระดับของผู้เรียน ในการกำหนดหน่วยการสอนมีแนวทางต้องดำเนินการดังนี้ (1) ศึกษาคำอธิบายรายวิชาหรือมาตรฐานสาระการเรียนรู้ เพื่อดูเค้าโครงและขอบเขตของเนื้อหาสาระอย่างละเอียด (2) ศึกษาวัตถุประสงค์เปรียบเทียบว่าวัตถุประสงค์ที่กำหนดครอบคลุมเนื้อหาหรือไม่ และ (3) แบ่งเนื้อหาโดยพิจารณาจากคำอธิบายรายวิชา หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ หรือแผนการสอนของหลักสูตร การแบ่งเนื้อหาจากรายวิชาอาจแบ่งเป็นย่อยลงไปอีกในการแบ่งเนื้อหาต้องคำนึงถึงจำนวนหน่วย และขนาดของหน่วย

**ขั้นที่ 3** กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนต้องถามตนเองว่าในการสอนแต่ละหน่วยควรให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนอะไรบ้าง แล้วกำหนดหัวเรื่องออกเป็นหน่วยการสอนย่อยของหน่วย การแบ่งหัวเรื่องอาจแบ่งหัวเรื่องแบบใดแบบหนึ่ง คือ แบบง่าย แบบตายตัว แบบระดับสติปัญญา และแบบบูรณาการ มีจำนวนหัวเรื่องตั้งแต่ 4 หัวเรื่อง แต่ไม่เกิน 6 หัวเรื่อง และมีหัวเรื่องสำรองไว้สำหรับศูนย์สำรองอยู่ในรูปของกิจกรรม

**ขั้นที่ 4** กำหนดมโนทัศน์และหลักการ ต้องสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง มโนทัศน์และหลักการ หรือแนวคิด คือ สรุปรวมแนวคิด สาระ และหลักเกณฑ์สำคัญไว้ เพื่อเป็นแนวทางกำหนดเนื้อหาให้สอดคล้องกัน

**ขั้นที่ 5** กำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง โดยกำหนดเป็นวัตถุประสงค์ทั่วไปก่อน แล้วจึงเขียนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่ต้องมีเกณฑ์การเปลี่ยนพฤติกรรมไว้ทุกครั้ง

**ขั้นที่ 6** กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นแนวทางการเลือกและการผลิตสื่อการสอน “กิจกรรมการเรียนรู้” หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่านบัตรคำสั่ง ตอบคำถาม เขียนภาพ ทำการทดลองวิทยาศาสตร์ เล่นเกม เป็นต้น

**ขั้นที่ 7** กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า หลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

**ขั้นที่ 8** เลือกและผลิตสื่อการสอน สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ และวิธีการที่ครูใช้ เป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละหัวข้อแล้ว จัดสื่อการสอนเหล่านี้ไว้เป็นหมวดหมู่ในแฟ้ม

ที่เตรียมไว้ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพสื่อการสอนที่สำคัญคือ บัตรต่างๆ ได้แก่ บัตรคำสั่ง บัตรสรุปเนื้อหา บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และ บัตรเฉลย

**ขั้นที่ 9** หาประสิทธิภาพชุดการสอน เพื่อเป็นการประเมินว่าชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้น โดยค่านึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้น การกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึง “ กระบวนการ ” และ “ ผลลัพธ์ ” โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่า  $E_1/E_2$

การหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ( $E_1/E_2$ ) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์, เนตรประเสริฐ, และสุดาสินสกุล, 2520, น.136 - 137) มี ดังนี้

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$E_1$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการกิจกรรมระหว่างเรียน

$\sum X$  คือ คะแนนจากกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

$A$  คือ คะแนนเต็มของกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

$N$  คือ จำนวนนักเรียน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

$E_2$  คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum X$  คือ คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน

$B$  คือ คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

$N$  คือ จำนวนนักเรียน

การที่จะกำหนดเกณฑ์  $E_1/E_2$  ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจโดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติศึกษาอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำเพราะตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใด ก็มักได้ผลเท่านั้น

การทดสอบประสิทธิภาพเบื้องต้น โดยใช้สูตรดังกล่าวข้างต้น ต้องดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) คือ นำชุดการสอนไปทดลองใช้กับผู้เรียน 1 - 3 คน โดยทดลองกับเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้ต่ำกว่าเกณฑ์มาก ในขั้นนี้  $E_1 / E_2$  ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60 แต่ไม่ต้องวิตก เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมากนำไปทดลองแบบกลุ่ม

2. แบบกลุ่ม (1:10) คือ นำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน ที่มีความสามารถต่างกัน เด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์เฉลี่ย จะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ  $E_1 / E_2$  ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. แบบภาคสนาม (1:100) คือ นำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 40 - 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดการสอนใหม่ โดยยึดสภาพความจริงเป็นเกณฑ์ สมมติว่า เมื่อทดสอบหาประสิทธิภาพแล้วได้ 83.50/85.40 ก็แสดงว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ 83.50/85.40 ใกล้เคียงกับ 85/85 ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 เมื่อผลการทดลองเป็น 83.50/85.40 ก็อาจเลื่อนเกณฑ์ขึ้นมาเป็น 85/85

ในกรณีที่ประสิทธิภาพของชุดการสอนที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้ เช่น สภาพห้องเรียน ความพร้อมของผู้เรียน บทบาทและความชำนาญในการใช้ชุดการสอนของครู เป็นต้น อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดได้ต่ำกว่าที่กำหนดไว้ประมาณ 2.5% - 5% การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนมี 3 ระดับ คือ

1. “สูงกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5% ขึ้นไป
2. “เท่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนเท่ากันหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้แต่ไม่เกิน 2.5%
3. “ต่ำกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5% ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

ขั้นที่ 10.0 การนำชุดการสอนไปใช้ ชุดการสอนที่ได้ปรับปรุงและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แล้วสามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดการสอน (ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา) โดยกำหนดขั้นตอนการใช้ไว้ 5 ขั้น ดังนี้

10.1 ขั้นทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนใช้เวลาประมาณ 10 ถึง 15 นาที

10.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียน



10.3 ชั้นประกอบกิจกรรม (ชั้นสอน) โดยมีสื่อประกอบหรือให้มีการแบ่งกลุ่มประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ หากมีกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น การบ้าน ฯลฯ ก็ให้กำหนดไว้หลังข้อ

10.4 ชั้นสรุปการสอน เพื่อสรุปแนวคิดและหลักการที่สำคัญของหน่วยที่สอน

10.5 ชั้นทดสอบหลังเรียน เพื่อดูพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปแล้วว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการขึ้นมาเพียงไร

กล่าวโดยสรุป การผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ หรือการผลิตแผนจุ่มมี 10 ขั้นตอน ในการผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ คือ (1) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาประสบการณ์ (2) กำหนดหน่วยการสอน (3) กำหนดหัวเรื่อง (4) กำหนดมโนทัศน์และหลักการ (5) กำหนดวัตถุประสงค์ (6) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ (7) กำหนดแบบประเมินผล (8) เลือกและผลิตสื่อการสอน (9) ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และ (10) การใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

## 2.2 การเขียนแผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

ส่วนประกอบของแผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิดหรือมโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอด วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการประเมินการเรียนรู้ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้ (วาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2555, น. 69–75)

### 2.2.1 หัวเรื่อง

หัวเรื่องแบบศูนย์การเรียนรู้เป็น “หน่วยย่อย” ของ “หน่วยการเรียนรู้” การแบ่งหัวเรื่องอาจแบ่งได้ 4 ประเภท คือ หัวเรื่องแบบง่าย หัวเรื่องตายตัว หัวเรื่องบูรณาการ และหัวเรื่องแบบยึดระดับสติปัญญา

1) หัวเรื่องแบบง่าย คือ หัวเรื่องที่แบ่งตามลักษณะเด่นของเนื้อหาวิชา โดยไม่มีการโยงกับเนื้อหาวิชาอื่น เช่น เรื่องพืช ก็จะแบ่งเป็นราก ลำต้น ใบ ดอก เมล็ด หรืออาจแบ่งจากง่ายไปหายาก ดังนี้ คือ (1) ความหมาย (2) ประโยชน์/คุณค่า/ความสำคัญ (3) ขอบข่าย/องค์ประกอบ/ส่วนประกอบ (4) ประเภท/รูปแบบ (5) กระบวนการ/ขั้นตอน/หลักการ (6) การนำไปใช้/การใช้ (7) ปัญหาและอุปสรรค (8) แนวโน้ม

2) หัวเรื่องแบบตายตัว คือ หัวเรื่องที่ได้กำหนดรูปแบบไว้โดยผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่างๆ และเป็นที่ยอมรับของบุคคลในกลุ่มนั้น เช่น ในวงการแพทย์อาจแบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็นหัวเรื่อง ประกอบด้วย (1) ความหมาย (2) สาเหตุ (3) อวัยวะของร่างกายที่เกิดโรค (4) พยาธิสภาพ (5) อาการ (6) การรักษาพยาบาล ฯลฯ

3) หัวเรื่องแบบบูรณาการหรือแบบสหวิทยาการ คือ หัวเรื่องที่ยึดหลักการประยุกต์ใช้และแก้ปัญหาโยงกับวิชาอื่น ให้มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนมากขึ้น

4) หัวเรื่องแบบยึดระดับสติปัญญา คือ หัวเรื่องที่จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ความรู้ตามระดับสติปัญญาทั้ง 5 ชั้นตามหลักของเบนจามิน บลูม หรือของนักจิตวิทยาอื่น



(4) กิจกรรมที่กำหนดขึ้นต้องมีขั้นตอนระยะเวลาในการทำงานชัดเจน (5) มีระบบการแนะนำวิธีการประกอบกิจกรรมไว้เด่นชัด และ (6) กิจกรรมที่กำหนดควรมีลักษณะที่แตกต่างกัน

### 2.2.6 การเขียนสื่อการสอน

1) ประเภทของสื่อการสอน สื่อการสอนใช้ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ มีทั้งสื่อประเภทวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ

(1) สื่อประเภทวัสดุที่อยู่ในชุดการสอน ได้แก่ บัตรคำสั่ง บัตรสรุปเนื้อหา บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม บัตรเฉลย แบบทดสอบ และแบบฝึกปฏิบัติ

นอกจากนี้อาจมีสื่อประเภทวัสดุอื่นๆ ได้แก่ ภาพชุด กระจดชาวดเขียน สี และปากกา ดินน้ำมัน บัตรคำ แผนภูมิ แผนภาพ แผนที่ ซีดี ดีวีดี ของจริง เช่น เมล็ดพืช ก้อนหิน ฯลฯ

(2) สื่อประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องเสียง เครื่องเล่นซีดี เครื่องเล่นดีวีดี เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องแอลซีดี

(3) สื่อประเภทวิธีการ ได้แก่ การสาธิต การทดลอง บทบาทสมมติ การเล่นเกม สถานการณ์จำลอง และการอภิปราย

2) สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการเขียนสื่อการสอน มีดังนี้

(1) สื่อการสอนต้องสอดคล้องกับหัวเรื่อง วัตถุประสงค์ และกิจกรรมกลุ่ม โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ และกิจกรรมกลุ่มที่กำหนดให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมอะไร มีสื่อมาช่วยประกอบกิจกรรมกลุ่ม

(2) เนื้อหาสาระในสื่อการสอนต้องเหมาะสมในแง่ความถูกต้อง ความยากง่าย และประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ

(3) สื่อการสอนต้องชัดเจนในการเสนอเนื้อหา พิจารณาในแง่เทคนิค วิธีการ และการใช้ภาษาที่กระทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี

(4) สื่อการสอนต้องสร้างผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เรียน คือ แสดงออกทางที่ดีของผู้เรียนหลังจากการใช้สื่อการสอนนั้น เช่น มีการทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ มีระเบียบวินัยในการทำงานเพิ่มขึ้น เป็นต้น

(5) ความใช้ง่ายของสื่อ หมายถึง ความสะดวกที่จะนำสื่อมาใช้พิจารณาในเรื่องความพร้อมด้านผู้เรียน ผู้สอน สภาพแวดล้อม และสิ่งอำนวยความสะดวก หากยุ่งยากมากเกินไป ก็เป็นอุปสรรคต่อประสิทธิภาพที่จะนำมาใช้ในการสอนได้ เพราะผู้เรียนเป็นผู้ใช้เครื่องมือ

### 3) การกรอกช่องสื่อการสอน ควรดำเนินการดังนี้

- (1) ระบุประเภทของสื่อให้ชัดเจน
- (2) หารายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนหรือความยาว และเนื้อหาหรือชื่อเรื่อง เช่น ตีวดี หรือวีดิทัศน์ เรื่อง วงจรชีวิตกบ ความยาว 5 นาที
- (3) กรอกให้ตรงกับกิจกรรมที่ต้องใช้สื่อการสอนนั้น

#### 2.2.7 การเขียนการประเมิน

1) ระดับของการประเมิน การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน มีการประเมิน 2 ระดับ คือ (1) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) เป็นการประเมินพฤติกรรมย่อยๆ หลากๆ พฤติกรรมเรียกว่า “กระบวนการ” (Process) ของผู้เรียนจากการประกอบกิจกรรมและงานที่ผู้สอนกำหนดไว้ การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องหรือการประเมินกระบวนการ กิจกรรม และงานที่ผู้สอนกำหนดไว้ให้ผู้เรียนทำต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ละหัวเรื่อง และระดับพฤติกรรมต้องวัดในระดับเดียวกันกับการประเมินจากการทดสอบหลังเรียน และ (2) การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior) เป็นการประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการทดสอบหลังเรียน

2) การกรอกช่องประเมิน การประเมินมี 2 ประเภท คือ (1) การประเมินผลลัพธ์ หมายถึง การประเมินก่อนเรียนและการประเมินหลังเรียน และ (2) การประเมินกิจกรรม หมายถึง การประเมินงานที่กำหนดให้ทำ

เวลากรอกช่องการประเมิน คือ ประเมินก่อนเรียน ต้องกรอกให้ตรงกับช่องกิจกรรม ชั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน เวลากรอกในแผนการสอนให้เขียน “การประเมินก่อนเรียน” แล้วตามด้วยรายละเอียด คือ จากการทดสอบก่อนเรียน ชั้นที่ 2 ประเมินกิจกรรม ต้องกรอกให้ตรงกับกิจกรรมการเรียนในชั้นที่ 3 การกรอกการประเมินให้เขียน ชั้นที่ 3 ทดสอบหลังเรียน แล้วตามด้วยรายละเอียด คือ จากการทดสอบหลังเรียน

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน ประกอบด้วย (1) หัวเรื่อง คือ หน่วยย่อย จำแนกแบบง่าย (2) แนวคิด หรือ concept แก่นหรือเป้าหมายของเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อันทำให้ได้ข้อสรุป (3) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ต้องประกอบด้วย พฤติกรรม เจื่อนใจ หรือสภาวะการณ์ และมาตรฐานและเกณฑ์การยอมรับ (4) เนื้อหา คือ หัวเรื่องและโครงสร้างของเนื้อหาต้องสัมพันธ์กันทั้ง 4-6 หัวเรื่อง (5) กิจกรรมการเรียน เป็นการกระทำที่ผู้เรียนแสดงออกสังเกตได้ด้วยตาหรือผลการกระทำได้ (6) สื่อการสอน มีทั้งสื่อประเภทวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ และ (7) การประเมินการเรียนมีทั้งการประเมินผลลัพธ์และการประเมินกระบวนการ

## 2.3 การผลิตบัตร

หลังจากเขียนแผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ต้องมีการผลิตบัตรต่างๆ เพื่อใช้ในศูนย์การเรียนรู้ บัตรที่ต้องผลิต คือ บัตรคำสั่ง บัตรสรุปเนื้อหา บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย (วาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2555, น.15-22)

2.3.1 บัตรคำสั่ง หรือ “บัตรสั่งงาน” ทำหน้าที่แทนครูในการสั่งงานให้นักเรียนปฏิบัติศูนย์กิจกรรมต่างๆ

บัตรคำสั่ง เป็นบัตรที่สั่งงานให้ผู้เรียนปฏิบัติ

- 1) ควรมีชื่อศูนย์และหัวเรื่องกำกับไว้เด่นชัด เพื่อกันความยุ่งเหยิงในภายหลัง
- 2) กำหนดงานที่จะให้นักเรียนทำตามลำดับขั้นตอนให้ชัดเจน ควรแยกงานแต่

ละข้อ

3) ใช้ภาษาง่าย ชัดเจน และเหมาะสมกับระดับ วัย ของผู้เรียน

4) บัตรคำสั่งทุกแผ่นควรจบด้วยการสั่งให้นักเรียนเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย และไม่ถืออะไรติดมือไป ยกเว้น กระดาษคำตอบหรือแบบฝึกปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนจะต้องมีประจำตัว

5) บัตรคำสั่งไม่มีคำถามอยู่ด้วย เพราะคำถามจะจัดไว้ต่างหากใน “บัตรคำถาม” ประจำศูนย์นั้นๆ (หากมี)

6) ควรออกแบบบัตรคำสั่งให้สวยงาม อาจเขียนการ์ตูนให้น่าสนใจ และควรใช้สีเดียวกันในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ การกำหนดสีจะช่วยให้นักเรียนมองหาได้ง่าย โยปกติจะมีการกำหนดสีไว้สำหรับบัตรประเภทต่างๆ

7) บัตรคำสั่งควรใช้กระดาษแข็งพอสมควร หรือเขียนบนกระดาษอ่อน และติดบนกระดาษแข็งอีกครั้งหนึ่ง

8) จำนวนบัตรคำสั่งต้องให้ครบนักเรียนทุกคน นั่นคือ ทำไว้ 8- 12 แผ่น ให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญ เพราะครูได้สร้างความรู้สึกลักษณะที่เหมือนกับการให้บัตรคำสั่งเพียงแผ่นเดียวแล้วให้ผู้นำกลุ่มอ่านให้เพื่อนฟังเป็นการสร้างความเด่นให้ผู้นำกลุ่มโดยไม่จำเป็น ครูควรส่งเสริมให้ผู้นำกลุ่มเด่นในเรื่องที่มีสาระมากกว่า เช่น นำอภิปรายได้ดี

ในการจัดศูนย์การเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กอนุบาล ประถมศึกษาปีที่ 1-2 ที่นักเรียนอ่านหนังสือไม่ได้ บัตรคำสั่งยังจำเป็นสำหรับครูให้อ่านให้นักเรียนฟัง เพื่อช่วยให้ครูสามารถสั่งงานนักเรียนได้กะทัดรัดและเข้าใจง่าย

2.3.2 บัตรสรุปเนื้อหา หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระของศูนย์ที่มาก่อนที่นักเรียนกำลังจะเรียน ซึ่งครูต้องการให้นักเรียนมีนั้นก่อนที่จะอ่านบัตรเนื้อหาประจำศูนย์นั้น นั่นคือ ศูนย์ที่ 2



จะมีบัตรสรุปเนื้อหาศูนย์ที่ 1 ศูนย์ที่ 3 จะมีบัตรเนื้อหาศูนย์ที่ 1 และศูนย์ที่ 2 ฯลฯ ในศูนย์กิจกรรม  
บัตรสรุปเนื้อหา ทำหน้าที่ 2 ประการ คือ

1) บัตรสรุปเนื้อหาช่วยทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว สำหรับผู้ที่เคยเรียนศูนย์ที่  
1 มาแล้วเมื่อมาเรียนศูนย์ที่ 2 ฯลฯ

2) บัตรสรุปเนื้อหาช่วยปูพื้นฐานให้นักเรียน มีความรู้พอที่จะเรียนและ  
ประกอบกิจกรรมในศูนย์ที่ 1 และ ศูนย์ที่ 2 ฯลฯ สำหรับผู้ที่ไม่เคยเรียนศูนย์ที่ 1 แต่ต้องมาเรียนศูนย์  
ที่ 2 ตามกลุ่มการสรุปเนื้อหาไว้ใน “บัตรสรุปเนื้อหา” ควรหยิบเฉพาะประเด็นสำคัญเท่านั้น มิใช่ยก  
เนื้อหาทั้งหมด บัตรสรุปเนื้อหาเหมาะสำหรับวิชาที่เนื้อหาต่อเนื่องกัน เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์  
 ฯลฯ

2.3.3 บัตรเนื้อหา หมายถึง ส่วนที่ครูต้องการให้ผู้เรียนหรือนักเรียนได้รับความรู้  
ประสบการณ์ใหม่ตามหัวเรื่อง หรือส่วนเนื้อหาสาระที่ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามหัวเรื่อง  
เนื้อหาที่จะนำมาใส่ในบัตรเนื้อหาควรสั้นกะทัดรัด แต่ไม่รวบรัดจนเกินไป และใช้ภาษาให้เหมาะสม  
กับวัยของผู้เรียน

ในบางครั้งครูอาจให้นักเรียนอ่านเนื้อหาจากแบบเรียนในกรณีเช่นนี้ บัตร  
เนื้อหาอาจไม่ต้องมีเพียงแต่กำหนดไว้ในบัตรคำสั่งงานว่าให้อ่านหนังสือเล่มใดหน้าไหน

โดยปกติบัตรเนื้อหาจะมีสื่อการสอนอื่นประกอบ เช่น ภาพชุด ซีดี ของจริง  
ในการเขียนเนื้อหา มักอ้างอิงถึงสื่อการสอนเหล่านั้นด้วย

เช่นเดียวกับบัตรเนื้อหาจะมีสื่อและบัตรคำถาม บัตรเนื้อหาควรมีชื่อหัวเรื่อง  
ประจำศูนย์ไว้เด่นชัด เพื่อมิให้ยุ่งเหยิงหากสามารถแยกสื่อออกจากบัตรประเภทอื่นก็ย่อมง่ายต่อการ  
ใช้

สำหรับนักเรียนชั้นสูงขึ้นไปอาจมีเนื้อหามากกว่าชั้นต่ำ เพียงอาจออกมาในรูป  
ของแผ่นคำสอน (มิใช่บัตรเนื้อหา) ครูอาจกำหนดชื่อเรียกขึ้นมาเองตามความเหมาะสม

การเขียนบัตรเนื้อหา มีแนวทางดังนี้

1) ควรนำแนวคิดที่เขียนไว้ในแผนการสอนตามหัวเรื่องมากรีนนำก่อน แล้ว  
จึงเขียนขยายเนื้อหาสาระ หรือจะเขียนแนวคิดไว้สรุปท้ายของเนื้อหา

2) ควรเขียนเนื้อหาสาระให้สอดคล้องกับแนวคิด ส่วนใหญ่มักจะนำเนื้อหาใน  
บทเรียนมาตัดปะใส่ในบางครั้ง ในบางครั้งก็พบว่าเนื้อหาเพียง 2 -3 บรรทัด และควรเรียงเรียงให้  
ผู้เรียนเข้าใจง่าย

3) ภาษาที่ใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระควรเป็นภาษาเขียนที่มีประธาน  
กิริยา และกรรม และเป็นประโยคที่สั้นมากกว่าประโยคที่ยาว เป็นภาษาที่เรียบง่ายและลดศัพท์เฉพาะ  
ลงให้น้อยที่สุด

4) ยกตัวอย่างสอดแทรกประกอบเรื่องที่กำลังกล่าวถึง

2.3.4 บัตรกิจกรรม หมายถึง คำแนะนำ กติกา และคำสั่งให้นักเรียนประกอบกิจกรรมอื่นใดนอกเหนือจากการอ่านบัตรเนื้อหา และศึกษาจากสื่อการสอน กิจกรรมที่ครูกำหนดไว้ในบัตรกิจกรรม เช่น การเล่นเกม การเขียนภาพ การอภิปราย การแสดงบทบาทสมมติ การวิเคราะห์รายกรณี การฝึกปฏิบัติ ฯลฯ

เนื่องจากลักษณะของกิจกรรมกับคำสั่งในบัตรคำสั่งอาจคล้ายคลึงกันมากจนครูแยกไม่ออก ในบัตรคำสั่งจะบอกว่า “อ่านบัตรกิจกรรม” ส่วนในบัตรกิจกรรมจะบอกรายละเอียดของสิ่งที่นักเรียนจะทำ

1) การเขียนบัตรกิจกรรมที่เป็นเกม ต้องระบุชื่อเกม อุปกรณ์ในการเล่นเกม วิธีการเล่นเกม และเฉลยเกม

2) การเขียนบัตรกิจกรรมที่เป็นการอภิปราย ต้องระบุชื่อเรื่อง หรือหัวข้อที่จะอภิปราย ระยะเวลาในการอภิปราย กำหนดบทบาทของผู้อภิปราย

3) การเขียนรายกรณี ให้ระบุชื่อรายกรณี เนื้อหาในรายกรณี ประเด็นที่จะวิเคราะห์รายกรณี และเฉลยในรายกรณี

4) การเขียนบทบาทสมมติ ควรกำหนดชื่อเรื่อง ฉาก ตัวละคร และของที่ใช้ประกอบการแสดงบทบาทสมมติ

2.3.5 บัตรคำถาม เป็นการถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนหรือนักเรียนได้จากการอ่านบัตรเนื้อหาและศึกษาจากสื่อการสอน ในกรณีที่ครูประสงค์จะถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่นักเรียนได้อ่านจากบัตรเนื้อหา ครูอาจถามนักเรียน 5 – 10 ข้อ เป็นแบบปรนัยหรืออัตนัยตามความเหมาะสมแต่ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และวัดในระดับเดียวกับพฤติกรรมในแบบทดสอบ ในกรณีที่แบบปรนัยควรมีหลากหลายรูปแบบ คือ เต็มคำ ตอบสั้น เลือกตอบ ถูกหรือผิด และจับคู่

หากเป็นคำถามที่นักเรียนต้องเขียนตอบ ครูต้องพิจารณาจำนวนข้อและต้องมีเกณฑ์อย่างต่ำไว้ เช่น “ขอให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้อย่างน้อย 3 ข้อ ใครที่เสร็จเร็วก็ทำให้ครบ 5 ข้อ” เป็นต้น

เรามักพบเสมอที่ผลการทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนปรากฏว่า การประเมินด้านกระบวนการ คือ การตอบคำถาม หรือกิจกรรม มักมีค่าแตกต่างกันมากกว่าการประเมินจากผลลัพธ์ คือ แบบทดสอบหลังเรียน สาเหตุประการหนึ่งเป็นเพราะไม่ได้ถามคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และไม่ได้วัดในระดับพฤติกรรมเกี่ยวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

2.3.6 บัตรเฉลย เป็นการแสดงคำตอบของบัตรคำถาม บัตรเฉลยอาจใส่ช่องไว้ใน ศูนย์กิจกรรม หรืออยู่ที่ครูผู้สอน เมื่อผู้เรียนต้องการเฉลยคำตอบก็จะไปขอที่ผู้สอน เมื่อเฉลยคำตอบ แล้วนำกลับไปคืนให้ผู้สอน

การเขียนบัตรเฉลยควรเขียนเฉพาะคำตอบไม่ต้องลอกคำถามลงไป ในกรณี เฉลยแบบอัตนัยต้องกำหนดคำตอบให้ครอบคลุม ประเด็นที่ถามไว้อย่างชัดเจน ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบ คำตอบด้วยตนเองได้

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการผลิตบัตรต่างๆ ดังนี้

1) การออกแบบบัตรคำนึงถึง ดังนี้

(1) ขนาดของบัตรทุกประเภทควรมีขนาดเท่ากัน คือ 5 นิ้ว x 7 นิ้ว

(2) รูปร่างของบัตรนิยมเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรืออาจเป็นรูปการ์ตูนเหมาะ สำหรับผู้เรียนในระดับอนุบาลศึกษาและประถมศึกษารูปร่างของบัตรเป็นรูปการ์ตูนควรคำนึงถึง เนื้อหาสาระในชุดการสอน เช่น ชุดการสอน เรื่อง พืช รูปร่างของบัตรควรเป็นรูปร่างของบัตรควรเป็น รูปต้นไม้ หรือผลไม้ ควรมีรูปร่างเดียวกันให้หมด เช่น ทุกบัตรเป็นรูปต้นไม้

(3) สีของบัตรจะต้องกำหนดสีของบัตรให้แตกต่างกันตามประเภทของ บัตร บัตรคำสั่ง สีเหลือง บัตรเนื้อหาสีชมพู บัตรกิจกรรมสีเขียว บัตรคำถามสีฟ้า และบัตรเฉลยสีขาว

(4) กระดาษที่ใช้ในการทำบัตรควรเป็นกระดาษทำปกสีปกอ่อน หรือแข็ง พอสมควรหากไม่มีกระดาษสีธรรมดา หรือการ์ดงานบวช งานแต่งงาน ฯลฯ ใช้ทำบัตรได้เพื่อประหยัด เงินการต้องไปซื้อกระดาษสีอ่อน

2) จัดพิมพ์และสำเนา

เมื่อเขียนร่างบัตรทุกประเภทแล้ว นำไปจัดพิมพ์ลงกระดาษสี หรือเขียนใน กรณีที่เขียนด้วยตัวบรรจง ปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพิมพ์จะทำให้ตัวหนังสือหรือตัวอักษรที่ สวยงามและน่าอ่าน กรณีที่เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลควรมีภาพประกอบ ขนาดของตัวอักษรต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและเหมือนกันทุกบัตร หลังจากเขียนหรือพิมพ์แล้วต้องตรวจสอบความ ถูกต้องของตัวอักษร แล้วนำไปสำเนาให้มีจำนวนเท่ากับผู้เรียนในแต่ละศูนย์ กรณีที่มีผู้เรียน 10 คน บัตรแต่ละประเภทต้องมีจำนวน 10 แผ่น

3) ตกแต่งบัตร

การตกแต่งบัตร ช่วยทำให้บัตรมีความสวยงามและน่าสนใจมากขึ้น วิธีการ ตกแต่งบัตรทำได้หลายวิธี เช่น การติดกรอบ การใส่ภาพการ์ตูนเล็กๆน้อยๆ แต่ไม่ควรมากเกินไปจะทำให้ น่าสนใจขึ้น แต่ภาพที่ใส่ควรสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในบัตรเนื้อหาด้วย เช่น สอนเรื่องมาตรา ก ภาพเด็กๆ ที่ใส่ไว้ในมุมบัตร อาจเป็นลูกไก่ เป็นต้น



โดยสรุป บัตรในศูนย์การเรียนรู้มี 5 ประเภท คือ (1) บัตรคำสั่ง เป็นบัตรที่สั่งงานให้ผู้เรียนปฏิบัติในศูนย์กิจกรรม (2) บัตรสรุปเนื้อหา หมายถึง ส่วนที่เป็นเนื้อหาของศูนย์ที่มา ก่อนศูนย์ที่นักเรียนกำลังจะเรียน (3) บัตรเนื้อหา เป็นส่วนเนื้อหาสาระที่ถ่ายทอดความรู้และ ประสบการณ์ตามหัวเรื่อง (4) บัตรกิจกรรมเป็นคำแนะนำ กติกา และคำสั่งให้นักเรียนประกอบ กิจกรรมอื่นนอกเหนือจากการอ่านบัตรเนื้อหาและศึกษาจากสื่อการสอน (5) บัตรคำถาม เป็นการถาม ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนหรือนักเรียนได้รับจากการอ่านบัตรเนื้อหาและศึกษาจากสื่อ การสอน และ (6) บัตรเฉลย เป็นการแสดงคำตอบของบัตรคำถามสิ่งที่ควรคำนึงในการผลิตบัตร คือ การออกแบบบัตร การจัดพิมพ์และสำเนา และการตกแต่งบัตร

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ผลิตบัตร 5 ประเภท คือ บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย

## 2.4 การผลิตคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

### 2.4.1 ความหมายของคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นเอกสารสำหรับครูเพื่อใช้เป็น แนวทางในการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นผลทำให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ดีขึ้น

### 2.4.2 ความสำคัญของคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

- 1) เป็นเสมือนผู้คอยเตือนและแนะนำให้ครูได้มีการเตรียมตัวก่อนสอน ได้แก่ การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ แต่ไม่ได้จัดทำไว้ในชุดการสอน
- 2) ช่วยให้ครูทราบบทบาทของตนเองล่วงหน้าในขณะที่ทำการสอน ให้ทราบ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น
- 3) ให้ครูได้ทราบกิจกรรมที่ครูและนักเรียนต้องดำเนินการทั้งที่ครูและ นักเรียนทำแยกกันและทำร่วมกัน
- 4) ช่วยให้ครูทราบแผนการสอนทุกขั้นตอน ตั้งแต่วินาทีแรกจนวินาทีสุดท้าย
- 5) ช่วยให้ครูจัดห้องเรียนได้เหมาะสมกับบทเรียนในแต่ละหน่วย
- 6) ให้ครูสามารถประเมินพฤติกรรมก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เตรียมไว้ในชุดการสอนโดยมีเฉลยไว้พร้อม

### 2.4.3 ส่วนประกอบของคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ประกอบด้วย คำนำ ส่วนประกอบ ของชุดการสอน การใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนและนักเรียน การจัดชั้นเรียน แผนการสอน เนื้อหาสาระของชุดการสอน และแบบฝึกปฏิบัติ

1) คำนำ เป็นการแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ผลิต เพื่อให้ผู้ใช้เห็นคุณค่าของชุดการสอน และเป็นการชี้แจงให้ผู้ผู้ใช้ทราบปัญหา ข้อดีและข้อจำกัดของชุดการสอน ในกรณีที่ใช้ชุดการสอนได้ผ่านการตรวจสอบประสิทธิภาพแล้ว ต้องบอกระดับประสิทธิภาพของชุดการสอน ออกเป็น  $E_1/E_2$  ไปด้วยพร้อมเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) ส่วนประกอบของชุดการสอน เป็นการบอกให้ผู้สอนทราบส่วนต่างๆ ของชุดการสอนแต่ลำคูนัยว่าชื่ออะไร และในแต่ละคูนัยมีกิจกรรมในบัตรกิจกรรมอะไรบ้าง

3) การใช้ชุดการสอนแบบคูนัยการเรียนรู้ เป็นการระบุให้ทราบว่า ก่อนใช้ชุดการสอน ขณะใช้ชุดการสอน และหลังการใช้ชุดการสอน ครูผู้สอนต้องดำเนินการอย่างไร

ก่อนใช้ชุดการสอน ครูควรศึกษาเนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเรียน เตรียมวัสดุและอุปกรณ์ และจัดห้องเรียนในลักษณะแบบคูนัยการเรียนรู้

ขณะใช้ชุดการสอน ครูควรชี้แจงวิธีการเรียนแบบคูนัยการเรียนรู้ การดำเนินการสอนตาม 5 ขั้นตอน

หลังจากใช้ชุดการสอน ครูควรตรวจสอบส่วนประกอบของชุดการสอนกับแบบฝึกปฏิบัติ มาตรฐานสอบการทำกิจกรรมระหว่างเรียน

(1) สิ่งที่ผู้สอนและผู้เรียนต้องเตรียม เป็นการกำหนดสิ่งที่ผู้สอนและผู้เรียนต้องจัดเตรียมจัดทำล่วงหน้าก่อนสอน สิ่งที่ผู้สอนและผู้เรียนต้องเตรียม คือ วัสดุสิ้นเปลือง และสื่อการสอนที่ไม่ได้เก็บไว้ในชุดการสอน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นซีดี เครื่องเล่นดีวีดี ฯลฯ

(2) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน เป็นบทบาทที่ผู้สอนและผู้เรียนควรปฏิบัติในเวลาเรียน บทบาทของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนทราบก่อนใช้ชุดการสอน

(3) การจัดชั้นเรียน เป็นการเขียนแผนผังการจัดคูนัยการเรียนรู้ให้ชัดเจน เพื่อครูจะได้ทำเป็นแบบอย่างในการจัดชั้นเรียนต่อไป

(4) แผนการสอน แผนการสอนแบบคูนัยการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด วัสดุและอุปกรณ์ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน และการประเมิน ต้องนำมารวมกันไว้ในคู่มือชุดการสอน

(5) เนื้อหาสาระของชุดการสอน จะเรียงลำดับจากบัตรคำสั่ง บัตรสรุปเนื้อหา บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย แต่ละคูนัยตามลำดับ

(6) แบบฝึกปฏิบัติ ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน ที่ว่างสำหรับประกอบกิจกรรม บันทึกสาระสำคัญ การทำกิจกรรมในบัตรกิจกรรม การทำกิจกรรมในบัตรเนื้อหา แบบทดสอบหลังเรียน เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

#### 4) การจัดพิมพ์และการตกแต่งคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

(1) การจัดพิมพ์ เมื่อตรวจสอบความถูกต้องของต้นร่างแล้วจะพิมพ์ลงในกระดาษ A4 หรือพิมพ์บนภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นสำหรับเป็นตัวละครในกรณีระดับอนุบาลหรือระดับประถมศึกษา เพื่อให้สวยงามน่าหยิบอ่าน

(2) การตกแต่ง หลังจากพิมพ์แล้วควรเข้าเล่มและทำปกด้วยกระดาษแข็งสี เพื่อทบทวนก่อนการใช้งานและเขียนหน้าปกให้น่ารัก

กล่าวโดยสรุป ส่วนประกอบของคู่มือการใช้ชุดการสอน ประกอบด้วย คำนำ ส่วนประกอบของชุดการสอน การใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนและนักเรียน การจัดชั้นเรียน แผนการสอน เนื้อหาสาระของชุดการสอน และแบบฝึกปฏิบัติ

### 2.5 แบบฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกปฏิบัติ ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้ (1) ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ (2) คุณค่าของแบบฝึกปฏิบัติ และ (3) แนวทางในการกำหนดเนื้อหาให้บันทึกสาระสำคัญและตอบกิจกรรม (วาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2555, น. 40-41)

#### 2.5.1 ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง คู่มือนักเรียนที่นักเรียนต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ผู้เรียนต้องถือติดตัวเวลาประกอบกิจกรรมต่างๆ หรืออาจรวมเป็นเล่มเรียกว่า “Workbook” แบบฝึกปฏิบัติเป็นสมบัติส่วนตัวของผู้เรียนต้องเก็บไว้ที่ชุดการสอนเป็นตัวอย่าง 1 ชุดเสมอ

#### 2.5.2 คุณค่าของแบบฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกปฏิบัติมีคุณค่าต่อการเรียนของผู้เรียน ดังนี้

1) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉง โดยมีกิจกรรมให้ผู้เรียนใคร่ครวญ มีการถามปัญหาและมีช่องว่างให้ผู้เรียนบันทึกจากการอ่านบัตรเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดให้

2) แบบฝึกปฏิบัติเป็นสมบัติส่วนตัวของผู้เรียน สำหรับบันทึกหรือเขียนอะไรลงไปได้

3) หากต้องมีกิจกรรมส่งครู/อาจารย์ แบบฝึกปฏิบัติต้องมีสำเนาที่ใช้กระดาษคาร์บอน เมื่อเขียนแล้ว

4) แบบฝึกปฏิบัติจะคอยแนะแนวทางให้ผู้เรียน ดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.5.3 ส่วนประกอบของแบบฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกปฏิบัติ ประกอบด้วย คำชี้แจง แผนการสอน แบบทดสอบก่อนเรียน บันทึกระยะสำคัญแต่ละศูนย์ กิจกรรมที่กำหนดให้ แบบทดสอบหลังเรียน และเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

- 1) คำชี้แจง เป็นการกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนควรปฏิบัติ
- 2) แผนการสอน นำแผนการสอนที่เขียนไว้มาใส่ในแบบฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบทิศทาง เป้าหมาย และบทบาทของตนเองในการเรียน
- 3) แบบทดสอบก่อนเรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนลงในกระดาษคำตอบ
- 4) บันทึกระยะสำคัญ แต่ละศูนย์การเรียน หลังจากผู้เรียนศึกษาจากบัตรเนื้อหาแล้วอาจมีที่ว่างให้ผู้เรียนได้จดประเด็นที่สำคัญไว้ศึกษาต่อไป
- 5) กิจกรรมที่กำหนดให้ทำ ในแต่ละศูนย์อาจมีกิจกรรมที่กำหนดให้ทำ ในบัตรกิจกรรม เช่น อภิปราย เขียนภาพ และมีการตอบคำถามที่กำหนดไว้ในบัตรคำถามก็ต้องเตรียมที่ว่างไว้ในแบบฝึกปฏิบัติ ให้ตรงกับเนื้อหาในบัตรกิจกรรม
- 6) แบบทดสอบหลังเรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในกระดาษคำตอบ
- 7) เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และบัตรคำถามในแต่ละศูนย์

### 2.5.4 การจัดพิมพ์และการตกแต่งแบบฝึกปฏิบัติ

การจัดทำเป็นรูปเล่มเพื่อจูงใจให้ผู้เรียนสนใจ และมีความรู้สึกที่แบบฝึกปฏิบัติส่วนตัวของผู้เรียน ควรจัดพิมพ์ลงในกระดาษ A4 ควรเข้าเล่มและทำปกเพื่อให้สวยงามน่าหยิบไปอ่าน

โดยสรุป แบบฝึกปฏิบัติ เป็นคู่มือนักเรียนซึ่งใช้ควบคู่กับการเรียนจากชุดการสอนแบบศูนย์ การเรียน คุณค่าของแบบฝึกปฏิบัติ คือ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉงเป็นสมบัติส่วนตัวของผู้เรียน ผู้สอนสามารถประเมินในส่วนที่เป็นกระบวนการได้ และช่วยแนะแนวทางให้ผู้เรียน ดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนประกอบของแบบฝึกปฏิบัติประกอบด้วย คำชี้แจง แผนการสอน ที่ว่างสำหรับบันทึกระยะสำคัญแต่ละศูนย์ และที่ว่างสำหรับการทำกิจกรรมที่กำหนดให้ทำ บันทึกระยะสำคัญ แบบฝึกปฏิบัติ ควรจัดพิมพ์ ทำเล่ม และการตกแต่งให้สวยงามน่าหยิบใช้

### 3. การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ครอบคลุม (1) ความหมายของการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (2) หลักการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (3) คุณค่าของการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (4) ขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (5) การจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ (6) บทบาทและทัศนคติของครูในการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (7) บทบาทของนักเรียนในการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และ (8) กระบวนการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้

#### 3.1 ความหมายของการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นการจัดสภาพห้องเรียนที่เน้นกิจกรรมการเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มจะมีการประกอบกิจกรรมแตกต่างกันไปตามที่กำหนดไว้ในชุดการเรียนรู้ โดยที่แต่ละศูนย์จะใช้เวลา 15 - 25 นาที สำหรับประกอบกิจกรรมตามคำสั่ง เมื่อผู้เรียนเรียนทุกศูนย์ประกอบกิจกรรมเสร็จแล้วก็จะมีการเปลี่ยนศูนย์กิจกรรม จนกระทั่งครบทุกศูนย์จึงจะถือว่าเรียนเนื้อหาในแต่ละหน่วยครบตามที่กำหนดไว้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ , 2539, น.48-50)

#### 3.2 หลักการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ยึดหลักสำคัญ 6 ประการ คือ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2539, น. 48-50)

1. ห้องเรียนควรเป็นเวทีจำลองสังคม ดังนั้น จึงควรให้ฝึกนักเรียนรู้จักทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. การรวบรวมความคิดในการแก้ปัญหาและดำเนินงานย่อมมีประสิทธิภาพมากกว่าการคิดแก้ปัญหาและทำคนเดียว นักเรียนจึงควรมีโอกาสได้ฝึกฝนการช่วยกันคิดดำเนินงานและแก้ปัญหา
3. การทำงานเป็นกลุ่มจำเป็นต้องมีสื่อการสอนเป็นเครื่องมือ โดยจัดไว้ในสรุปสื่อประสม เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ซ้ำเร็วต่างกัน
4. เมื่อสังคมไม่สามารถแยกคนเก่งออกมาจากคนไม่เก่ง ห้องเรียนในฐานะเวทีจำลองสังคม ก็ควรเปิดโอกาสให้คนเก่งและไม่เก่งได้ฝึกฝนการช่วยเหลือทำงานร่วมกัน
5. การทะเลาะกันตอนเป็นเด็กทำให้นักเรียนรู้ชีวิต และปรับตัวเองได้ห้องเรียนจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงความคิดเห็น โต้แย้งทางความคิด เพื่อที่จะได้ไม่ต้องทะเลาะกันเมื่อโตขึ้น
6. การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ต้องจัดสภาพการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ 4 อย่างคือ (1) นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (2) นักเรียนมีโอกาสทราบติชม



พันท่งที่ (3) นักเรียนมีความภาคภูมิใจในความสำเร็จ และ (4) นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ไปทีน้อยตามลำดับขั้น

สรุปได้ว่าหลักการสอนแบบศูนย์การเรียนมีหลักสำคัญอยู่ 6 ประการ (1) ห้องเรียนควรเป็นเวทีจำลอง ฝึกให้นักเรียนทำงานร่วมกัน (2) การรวบรวมความคิดในการแก้ปัญหาและดำเนินงานย่อมมีประสิทธิภาพมากกว่าการคิดแก้ปัญหาและทำคนเดียว (3) การทำงานเป็นกลุ่มต้องมีสื่อการสอนเป็นเครื่องมือ (4) ควรเปิดโอกาสให้คนเก่งได้ฝึกฝนการช่วยเหลือทำงานร่วมกัน (5) ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนการแสดงความคิดเห็น โต้แย้งทางความคิดได้ และ (6) ต้องจัดสภาพการณ์เอื้อต่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

### 3.3 คุณค่าของการสอนแบบศูนย์การเรียน

การสอนแบบศูนย์การเรียน มีคุณค่าดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2539, น. 48-50)

1. ส่งเสริมสมรรถภาพการสอนของครู โดยเฉพาะศูนย์การเรียนสำหรับครู ซึ่งจะช่วยให้ครูสามารถร่วมกันผลิตอุปกรณ์ และสร้างกิจกรรมเพื่อการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีที่ทดลองใช้ก่อนที่จะไปใช้จริง

2. เสริมสร้างควมมีประสิทธิภาพของนักเรียน ศูนย์การเรียนในห้องเรียนอันเป็นการจัดศูนย์การเรียนระดับพื้นฐานนั้นย่อมช่วยให้นักเรียนรู้จักขนขวายหาความรู้ตามความสนใจตามมุมวิชาการต่างๆ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาคน นอกจากนี้ การสอนแบบศูนย์การเรียนยังเปิดโอกาสให้นักเรียนมีลักษณะ 5 ประการ ดังนี้ (1) กล้าและรู้จักแสดงความคิดเห็น (2) ตัดสินใจ ด้วยตนเอง (3) ทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะอย่างมีประสิทธิภาพ (4) แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และ (5) มีความรับผิดชอบปฏิบัติตนอยู่ในคุณธรรมอันดีงามทั้งต่อตนเองและสังคม

โดยสรุป คุณค่าการสอนแบบศูนย์การเรียนครอบคลุม (1) การส่งเสริมสมรรถภาพการสอนของครู โดยเฉพาะศูนย์การเรียนสำหรับครู และ (2) เสริมสร้างควมมีประสิทธิภาพของนักเรียนในห้องเรียน

### 3.4 ขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียน

การสอนแบบศูนย์การเรียนแบ่งออกเป็น 5 ขั้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2539, น. 48-50)

ขั้นที่ 1 การทดสอบก่อนเรียน ครูจะใช้แบบทดสอบที่เตรียมไว้ในชุดการสอน เพื่อวัดพื้นความรู้เดิมของนักเรียน แล้วเก็บคะแนนไว้ โดยใช้เวลา 5-10 นาที

ขั้นที่ 2 การนำเข้าสู่บทเรียน แม้เนื้อหาสาระจะอยู่ในชุดการสอน ครูก็จำเป็นต้องนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่ครูจะสอน ความเหมาะสม โดยปกติกิจกรรมการนำเข้าสู่บทเรียนจะกำหนดไว้ในแผนการสอนแล้ว การนำเข้าสู่บทเรียนจะกระทำได้หลายวิธี คือ



1.) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการบรรยาย เช่น การเล่านิทาน เล่าเรื่องหรือยกเหตุการณ์ประจำวันมากล่าวถึง หรือด้วยการถามปัญหา อาจมีสื่อประกอบการสอนประกอบ เช่น แผนภูมิรูปภาพ หรือนาฬิกาจริงมาให้นักเรียนดู

2.) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนประกอบกิจกรรมที่ครูเตรียมไว้ เช่น แสดงละคร เล่นเกม ร่วมทดสอบ แสดงบทบาท ร่วมใช้อุปกรณ์ต่างๆ หลังจากนั้นเข้าสู่บทเรียนแล้วครูจะอธิบายให้นักเรียนทราบถึงศูนย์กิจกรรมต่างๆ เพื่อดึงความสนใจของนักเรียน รวมทั้งชี้แจงลักษณะของกิจกรรมในแต่ละศูนย์ด้วย

ขั้นที่ 3 การประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็นกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ ดังนี้ คือ

(1) การแบ่งกลุ่มนักเรียน (2) การทำงานกลุ่ม และ (3) การเปลี่ยนกลุ่ม

1.) การแบ่งกลุ่มนักเรียน เมื่อครูนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว ก็จะถึงขั้นให้นักเรียนประกอบกิจกรรมโดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มกิจกรรม 4-6 กลุ่ม การแบ่งกลุ่มนักเรียนทำได้ 3 วิธีคือ (1) ครูเป็นผู้แบ่งนักเรียนตามความเหมาะสม โดยให้มีสัดส่วนนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน ห้ามแบ่งกลุ่มตามความถนัด เพราะการจัดสอนแบบศูนย์การเรียนรู้เป็นการสร้างสภาพการเรียนรู้ที่คล้ายชีวิตจริง ในสังคมมากที่สุด กล่าวคือ มีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ด้วยกัน (2) ครูให้นักเรียนเลือกกลุ่มเอง หลังจากทีครูนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว และ (3) ครูให้นักเรียนเลือกกลุ่มเองด้วยการหยิบชื่อของตนใส่ไว้ในกล่องหรือกระเป๋ามาเมื่อเข้าห้องเรียน

2) การทำงานกลุ่ม เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มเรียบร้อยแล้ว นักเรียนจะต้องอ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับขั้น แต่ละกลุ่มจะใช้เวลา 15-20 นาที เมื่อประกอบกิจกรรมที่มอบหมายแล้ว ก็จัดเตรียมเปลี่ยนกลุ่ม ในการทำงานกลุ่มนักเรียนต้องปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- (1) อ่านบัตรคำสั่ง (1 นาที)
- (2) อ่านบัตรสรุปเนื้อหาและบัตรเนื้อหา (3-4 นาที)
- (3) อ่านบัตรกิจกรรม ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ (4-6 นาที)
- (4) อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถาม ในแบบฝึกปฏิบัติ (2-3 นาที)
- (5) ตรวจสอบคำถามจากบัตรเฉลย (2 นาที)

3) การเปลี่ยนกลุ่มกิจกรรม เมื่อนักเรียนประกอบกิจกรรมกลุ่มแล้วครูให้นักเรียนเปลี่ยนกลุ่ม เพื่อให้ทุกกลุ่มได้ประกอบกิจกรรมทุกอย่างจนครบ การเปลี่ยนกลุ่มทำได้ 3 วิธี คือ (1) เปลี่ยนกลุ่มพร้อมกันทุกกลุ่ม จากศูนย์ที่ 1 ไปศูนย์ที่ 2,3,4 การเปลี่ยนกลุ่มที่เสร็จพร้อมกัน เช่น ถ้ากลุ่ม 1 และ 3 เสร็จแล้วก็อาจเปลี่ยนกลุ่มกันได้ทันที และ (3) กลุ่มใดเสร็จก่อน ให้ไปทำกิจกรรมในศูนย์สำรอง จะทำให้กลุ่มที่เสร็จว่างลงเมื่อก่อนอื่นเสร็จก็มาประกอบกิจกรรมในกลุ่มที่ว่างนั้น

ขั้นที่ 4 การสรุปเนื้อหา เมื่อนักเรียนทุกกลุ่มประกอบกิจกรรมครบทุกศูนย์แล้วก็แสดงว่านักเรียนได้เรียนครบตามเนื้อหา ครูจะต้องสรุปบทเรียน โดยปกติกิจกรรมสรุปบทเรียนจะวาง

ไว้ในแผนการสอน เพียงแต่ครูปฏิบัติตามก็จะบรรลุเป้าหมายการสอน การสรุปบทเรียนอาจใช้การบรรยายหรือให้นักเรียนประกอบกิจกรรมโดยใช้วิธีการคล้ายคลึงกับการนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 5 การทดสอบหลังเรียน เมื่อนักเรียนประกอบกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบคู่ขนาน หรือ ชุดเดียวกัน กับแบบทดสอบก่อนเรียน ผลที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนจะนำไปใช้ในการประเมินผลการเรียนของนักเรียน สำหรับหน่วยการสอนนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียนมี 5 ขั้น คือ (1) การทดสอบก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน (3) การประกอบกิจกรรมการเรียน (4) การสรุปบทเรียน และ (5) การทดสอบหลังเรียน

### 3.5 การจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน

การจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน สรุปสาระสำคัญ ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 45)

การสอนในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนนั้น ครูต้องจัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่นักเรียนจะประกอบกิจกรรมได้ดีที่สุด สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ (1) การจัดโต๊ะเรียนสำหรับศูนย์กิจกรรม (2) การจัดศูนย์ความสนใจหรือมุมวิชาการ (3) การจัดกระดานนิเทศและผนังห้องเรียน (4) การจัดหิ้งหนังสือและชุดการสอน และ (5) การประดับห้องเรียน

1) การจัดกลุ่มโต๊ะเรียนสำหรับศูนย์กิจกรรม การจัดกลุ่มโต๊ะเรียนทำได้โดยรวมโต๊ะ 4-6 ตัวเข้าเป็นกลุ่ม เมื่อรวมโต๊ะเป็นกลุ่มแล้วก็มีหมายเลขประจำศูนย์การเรียน ศูนย์ที่ 1 2 3 4 ในกรณีที่โรงเรียนมีโต๊ะยาวสำหรับนักเรียน 3-4 คน ครูอาจจัดให้นักเรียนประกอบกิจกรรมกลุ่มได้ตามความเหมาะสม

2) การจัดศูนย์ความสนใจหรือมุมวิชาการ เป็นการสร้างบรรยากาศห้องเรียนให้ดีขึ้น ด้วยการสร้างศูนย์กิจกรรมตามความสนใจในห้องเรียนนิยมจัดตามมุมห้องหรือตรงกลางผนังห้อง บางครั้งอาจจัดไว้ส่วนใดส่วนหนึ่งของโรงเรียน เช่น มุมธรรมชาติวิทยาที่มีการเลี้ยงสัตว์หรือแมลงต่างๆ เป็นต้น ในการจัดมุมความสนใจ ครูควรวางแผนแล้วส่งเสริมให้นักเรียนช่วยกันจัดขึ้น ด้วยการมอบหมายนักเรียนให้รับผิดชอบเป็นกลุ่ม

3) การจัดกระดานนิเทศและประดับผนังห้อง ครูอาจใช้กระดานนิเทศที่อยู่ติดกับกระดานดำ สำหรับแสดงหัวเรื่องที่ครูสนใจในแต่ละวัน อาจมีภาพและคำบรรยาย คำถามชวนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน หรือประเด็นที่ควรเน้น

ส่วนการประดับผนังห้องนั้นช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวาน่าอยู่ นิยมประดับห้องเรียนด้วยภาพสี (ภาพถ่ายหรือภาพวาด) ตามเนื้อหาที่จะสอน โดยมีการเปลี่ยนแปลงไปเป็นสัปดาห์หรือเป็นเดือน

นอกจากจะมีภาพชุดเกี่ยวกับเนื้อหาแล้ว ยังอาจมีกระเปาะชื่อนักเรียนสำหรับให้นักเรียนหรือกลุ่มกิจกรรม และมีแผนภูมิแสดงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนในหน่วยการสอนต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนใส่เครื่องหมายในตารางตรงหน่วยการสอนที่นักเรียนเรียนสำเร็จแล้ว

สิ่งสำคัญที่ครูควรนำขึ้นประดับผนังห้องหรือกระดานนิเทศ คือ ผลงานของนักเรียนไม่ว่าจะเป็นงานศิลปะ หรืองานเขียนอื่นๆ เป็นงานเดี่ยว หรืองานกลุ่ม นำความภาคภูมิใจให้นักเรียนเอง และเป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์ด้วย

4) การจัดหิ้งหนังสือและชุดการสอน ในห้องเรียนควรมีหิ้งหนังสือที่ครูหามาไว้ให้นักเรียนรวมทั้งหนังสือที่นักเรียนเขียนขึ้นกันเอง

ส่วนหิ้งชุดการสอนจะมีกล่องหรือซองชุดการสอนวิชาต่างๆ ได้ สะดวกต่อการที่ครูและนักเรียนจะนำไปใช้

5) การตกแต่งผนังหน้าห้องเรียน เป็นส่วนที่ครูสามารถแสดงผลงานของนักเรียนในชั้นหรือจัดป้ายนิเทศ เพื่อแสดงเรื่องราวที่น่าสนใจ อาทิ ผลงานของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ เหตุการณ์บ้านเมืองเรื่องราวต่างๆ

โดยสรุป การจัดกลุ่มในการสอนแบบศูนย์การเรียนจัดได้ 2 ประเภท คือ กลุ่มสำหรับให้นักเรียนประกอบกิจกรรมตามปกติและกลุ่มกิจกรรมตามความสนใจ การจัดห้องเรียนสิ่งที่ครูต้องคำนึงถึง คือ (1) การจัดโต๊ะสำหรับศูนย์กิจกรรม (2) การจัดศูนย์ความสนใจหรือมุมวิชาการ (3) การจัดกระดานนิเทศและประดับผนังห้องเรียน (4) การจัดหิ้งหนังสือและชุดการสอน และ (5) การตกแต่งผนังห้องเรียนให้น่าสนใจ

### 3.6 บทบาทและทัศนคติของครูในการสอนแบบศูนย์การเรียน

**3.6.1 บทบาทของครู** ในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนแตกต่างไปจากห้องเรียนที่มีครูเป็นศูนย์กลางการสอนแบบศูนย์การเรียนการถ่ายทอดเนื้อหาวิชาและประสบการณ์อาศัยกระบวนการจัดระบบในชุดการสอน ครูไม่ต้องสอนนักเรียนด้วยการพูดหรือรอกความรู้ตลอดเวลา การสอนในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนครูควรมีบทบาท ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 49-50)

1) กำกับการเรียนรู้ หมายถึง ให้นักเรียนเป็นผู้แสดง และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง ตามบทที่กำหนดไว้ในชุดการสอน

2) ประสานงานกิจกรรมการเรียน โดยการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนในชุดการสอนมีขอบข่ายกว้างขวาง ครูมีบทบาท (1) ประสานงานกิจกรรมของนักเรียนทุกกลุ่มตามที่กำหนดไว้ (2) ประสานงานกับครูอื่นในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และ (3) ประสานงานกับวิทยากรภายนอกที่ครูเชิญมาพบปะกับนักเรียนด้วย

3) บันทึกรับพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน ขณะที่นักเรียนกำลังประกอบกิจกรรมการเรียนควรมีเวลาสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยการสังเกต

พัฒนาการของห้องเรียนในแง่ (1) การทำงานร่วมกับนักเรียนคนอื่น (2) การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี (3) ความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งกำหนดไว้ในชุดการสอน (4) ความสามารถในการทำงานให้ลุล่วงไปด้วยตนเอง (5) ความสามารถที่จะเข้าใจเนื้อหาสาระ มโนทัศน์ที่ถูกต้อง และ (6) ความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

4) เป็นแหล่งความรู้หนึ่งสำหรับนักเรียน แม้เนื้อหาส่วนใหญ่จะบรรจุอยู่ในชุดการสอน ครูยังต้องทำหน้าที่ (1) เป็นแหล่งความรู้ที่นักเรียนจะมาพึ่งพาอาศัยได้เสมอ ครูอาจใช้เวลากับนักเรียนคนใดคนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เพื่ออธิบายข้อข้องใจในบทเรียน และ (2) ครูต้องเป็นผู้สอนซึ่งมีการนำเข้าสู่บทเรียนและช่วยสร้างบทเรียน เมื่อนักเรียนเรียนกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว

5) เตรียมกิจกรรมและสื่อการสอนเพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากชุดการสอนบรรจุเนื้อหาไว้ 2 ประเภท คือ

(1) เนื้อหาที่เป็นสากลไม่เปลี่ยนแปลงง่ายๆ เช่น ความจริงตามธรรมชาติ หลักเศรษฐศาสตร์ หลักวิทยาศาสตร์

(2) เนื้อหาที่อาจเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์ของโลก เช่น การเมือง การปกครอง ฯลฯ ครูอาจเตรียมกิจกรรมและสื่อการสอนเพิ่มเติมเฉพาะเนื้อหาประเภทที่ 2 เพื่อให้ นักเรียนมีคุณค่ายิ่งขึ้น

**3.6.2 ทักษะคติของครูที่เปลี่ยนและสิ่งที่ควรคำนึงถึง** ในการสอนแบบศูนย์การเรียน ครูต้องเปลี่ยนทัศนคติให้เหมาะสม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเองมากยิ่งขึ้น ทักษะคติที่ครูควรเปลี่ยนแปลงไปและสิ่งที่ครูควรคำนึงถึงมีดังนี้ คือ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 48-49)

1) ครูต้องไม่ถือว่าครูเป็นผู้รู้แต่ผู้เดียว ดังนั้น นักเรียนต้องเชื่อตามที่ครูบอก โดยไม่มีเงื่อนไข แต่ครูต้องตระหนักว่าตนเองมีความรู้จะช่วยเหลือนักเรียนเท่าที่จะช่วยได้ ดังนั้น ครูไม่อับอายเด็กจะพูดว่า “ครูยังไม่ทราบพวกเราลองมาหาคำตอบดูสิ” ฯลฯ

2) ครูต้องพยายามช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด เท่าที่จะมากได้ ครูต้องอดทนและปล่อยให้ นักเรียนประกอบกิจกรรมอย่างดวนไปซึ่งบอกคำตอบเสียก่อน

3) ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนสนทนากันในเรื่องที่เรียน ด้วยเสียงดังได้ยินถึงในกลุ่ม และไม่คุยกันในเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

4) ครูต้องใจกว้างและชมเชยนักเรียนที่ทำดี หรือประสบความสำเร็จแม้เพียงเล็กน้อย ไม่ตำหนิหรือลงโทษเมื่อนักเรียนทำอะไรผิดพลาด หรือทำไม่ถูกต้อง

5) ครูต้องไม่ถือว่า การที่นักเรียนเดินไปมาเพื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการแสดงถึงความไม่เป็นระเบียบ แต่ครูต้องคิดว่า การเคลื่อนไหวเป็นการช่วยให้การเรียนรู้เป็นไป

อย่างกระฉับกระเฉง และทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ทั้งยังส่งเสริมกระบวนการกลุ่มได้ดียิ่งขึ้น

6) ครูต้องพูดแต่น้อย เลือกสรรคำพูดและให้แน่ใจว่านักเรียนต้องฟังสิ่งที่ครูพูดตลอดเวลา ดังนั้น ก่อนพูดครูจึงควรเร้าความสนใจของนักเรียนเสียก่อน ที่สำคัญคือ เมื่อครูบอกให้นักเรียนลงมือประกอบกิจกรรมแล้ว ครูต้องหยุดพูดเสียงดัง หากมีเรื่องที่ต้องประกาศให้นักเรียนทราบทั้งชั้น ต้องรอจนกว่าจะมีการเปลี่ยนกลุ่มกิจกรรมหรือจดเรื่องที่พูดไว้ล่วงหน้าเพื่อจะได้ไม่ลืม ส่วนการพูดกับนักเรียนกลุ่มใด ครูตรงไปที่นักเรียนกลุ่มนั้น และพูดเบาๆ พอได้ยินเฉพาะนักเรียนในกลุ่มหรือเฉพาะนักเรียนที่ครูพูดด้วย

7) ครูต้องไม่วิพากษ์นักเรียนในทางที่ไม่ดี ในกรณีที่ต้องดูต่านักเรียนคนใดคนหนึ่ง ก็ควรกระทำระหว่างครูและนักเรียน หรือกลุ่มนักเรียนที่เกี่ยวข้อง เพราะแทนที่นักเรียนจะยอมรับความผิดของตนกลับปฏิเสธหรือไม่ยอมรับว่าตนผิด

8) เมื่อมีการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ เช่น เครื่องเล่นซีดี เครื่องเล่นวีซีดี เครื่องคอมพิวเตอร์ ควรฝึกให้นักเรียนใช้เป็นด้วยตัวนักเรียนเอง ไม่ควรกลัวว่าเครื่องจะเสียหาย การที่นักเรียนใช้เครื่องเป็นจะช่วยแบ่งเบาภาระครูได้มาก

9) ขณะที่นักเรียนประกอบกิจกรรม ครูต้องเอาใจใส่ดูแลพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน ต้องไม่คิดว่า เมื่อนักเรียนสามารถเรียนได้เองแล้วครูก็เอาเวลาทำอย่างอื่นได้

10) การจัดตารางสอนต้องยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับเวลาในการประกอบกิจกรรม ไม่ควรผูกพันกับหลักสูตร ครูต้องพยายามสอนให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมการเรียนจริง แม้จะน้อยก็ยังจะดีกว่าสอนให้ครบทุกอย่างแต่นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างงูๆ ปลาๆ

11) ครูต้องคอยช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนช้าและเรียนเร็ว ให้สามารถเรียนไปตามความสามารถของตน เนื่องจากการสอนแบบศูนย์การเรียนมีกิจกรรมหรือศูนย์สำรองไว้สำหรับนักเรียนที่เรียนแล้ว นอกจากนี้ ครูต้องพยายามสังเกตดูว่านักเรียนคนใดไม่ค่อยมีบทบาทในกิจกรรมกลุ่มคอยหาทางช่วยเหลือให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอยู่ตลอดเวลา ต้องไม่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อนักเรียนที่มีปัญหา หรือใส่ใจเฉพาะนักเรียนที่เรียนดีเท่านั้น

12) ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดห้องเรียน เป็นการฝึกฝนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ประเภทหนึ่ง ครูควรกระตุ้นดังนี้ ให้นักเรียนทำสิ่งของที่ใช้แล้วเห็นว่าพอนำมาเป็นอุปกรณ์การสอนได้ เช่น ขวดเปล่า ก้อนหิน กรวดสีแปลก ฯลฯ แล้วกระตุ้นให้นักเรียนจัดมุมสนใจในวิชาต่างๆ ขึ้นในชั้นเรียน ครูต้องไม่คิดว่าการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดห้องเรียนนั้น ทำให้ครูต้องเสียเวลาแนะนำโดยที่นักเรียน ไม่ต้องทำอะไร เพื่อครูจะไม่มีภาระเพิ่มเติมจากที่มีอยู่แล้ว

โดยสรุป บทบาทของครู คือ (1) ตระหนักว่าตนเองมีความรู้จะช่วยเหลือนักเรียนเท่าที่จะช่วยได้ (2) พยายามช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตัวตนเองมากที่สุด (3) ชี้แจงให้



นักเรียนสนทนากันในเรื่องที่เรียน (4) ใจกว้างและชมเชยนักเรียนที่ทำดี (5) ควรพูดส่งเสริมนักเรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมได้ซ้ำ (6) ก่อนพูดครูจึงควรเร้าความสนใจของนักเรียนเสียก่อน (7) ไม่วิพากษ์นักเรียนในทางที่ไม่ดี (8) ฝึกให้นักเรียนใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนได้เอง (9) ใส่ใจดูแลพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน (10) จัดตารางสอนที่เหมาะสม (11) ช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนช้าและเรียนเร็ว และ (12) นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดห้องเรียนและมีความคิดสร้างสรรค์

### 3.7 บทบาทของนักเรียนในการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ จะเปลี่ยนจากที่เป็นผู้คอย “รับความรู้” จากครูมาเป็นผู้แสวงหาความรู้เองจากชุดการสอนที่เตรียมไว้ให้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 50-51)

บทบาทของนักเรียนที่ครูควรชี้แจงให้นักเรียนทราบ มีดังต่อไปนี้

- 1) ตั้งใจฟังคำอธิบายจากครู เมื่อครูนำเข้าสู่บทเรียน สรุปบทเรียน และอธิบายเนื้อหาสาระบางอย่างจนเข้าใจ หากสงสัยต้องซักถามทันที
- 2) เมื่อได้รับชุดการสอนแล้ว ต้องอ่านบัตรคำสั่งอย่างตั้งใจ และปฏิบัติตามคำสั่งอย่างเคร่งครัด
- 3) เมื่อมีคำสั่งให้ “อภิปราย” นักเรียนต้องช่วยแสดงความคิดเห็นด้วยความตั้งใจ แต่ต้องไม่พูดเสียงดังจนเกินไป
- 4) ขณะประกอบกิจกรรมกับเพื่อนร่วมกลุ่มนักเรียนต้องร่วมทำงานด้วยความตั้งใจ เพื่อปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงไป ไม่ชวนเพื่อนคุยกันเรื่องอื่น ไม่ชวนเพื่อนเล่นและไม่นั่งเฉย
- 5) เมื่อได้รับเลือกให้เป็นหัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าต้องพยายามดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย ไม่วางอำนาจชมเพื่อนร่วมกลุ่ม เปิดโอกาสให้คนอื่นแสดงความคิดเห็นได้ หากมีปัญหา ควรปรึกษาครู
- 6) นักเรียนที่ไม่ได้เป็นผู้นำกลุ่ม ต้องปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยปฏิบัติงานตามบัตรคำสั่งหรือหัวหน้ากลุ่มมอบหมาย
- 7) หัวหน้ากลุ่มอาจช่วยแบ่งเบาภาระของครู ด้วยการนำชุดการสอนมาแจกจ่ายให้เพื่อนร่วมกลุ่ม หรือทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมเครื่องมือสอน เช่น เครื่องเสียง หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ ฯลฯ
- 8) เมื่อได้รับมอบหมาย นักเรียนจะช่วยหรือผลิตวัสดุ อุปกรณ์อย่างง่ายๆ แต่งกระดานนิเทศ หรือผนังห้องทั้งนอกและในห้องเรียน ต้องเป็นคนช่างสังเกตเห็นอะไรน่าสนใจก็นำมาให้เพื่อร่วมชื่นดู
- 9) มีการประเมินผลการเรียน นักเรียนต้องปฏิบัติตน ทำข้อสอบ หรือแบบฝึกหัดอย่างระมัดระวัง



โดยสรุป บทบาทของนักเรียนมีดังนี้ คือ (1) ตั้งใจฟังคำอธิบายจากครู (2) อ่านบัตรคำสั่งอย่างตั้งใจและปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง (3) ไม่พูดเสียงดัง และช่วยแสดงความคิดเห็นด้วยความตั้งใจ (4) ร่วมกันทำงานด้วยความตั้งใจ (5) หัวหน้ากลุ่มต้องพยายามดูแลกิจกรรมของกลุ่มให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย (6) นักเรียนต้องปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม (7) หัวหน้าช่วยแบ่งเบาภาระของครู รวบรวมงานของเพื่อนส่งครู (7) ช่วยหาหรือผลิตวัสดุอุปกรณ์อย่างง่ายๆ และ (8) นักเรียนต้องทำข้อสอบหรือแบบฝึกหัดอย่างระมัดระวัง

### 3.8 กระบวนการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้

ขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ (1) การประเมินก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน (3) การประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ (4) การสรุปบทเรียน และ (5) การประเมินหลังเรียน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2547, น. 52-53)

1) การประเมินก่อนเรียนหรือการทดสอบก่อนเรียน ครูจะใช้แบบทดสอบที่เตรียมไว้ในชุดการสอน การทดสอบก่อนเรียนเป็นการวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนแล้วเก็บคะแนนไว้ใช้เวลา 5-10 นาที

2) การนำเข้าสู่บทเรียน เมื่อเนื้อหาสาระอยู่ในชุดการสอน ครูจำเป็นต้องนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่จะสอน โดยปกติกิจกรรมการนำเข้าสู่บทเรียนจะกำหนดไว้ในแผนการสอนแล้ว การนำเข้าสู่บทเรียนทำได้หลายวิธี

(1) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการบรรยาย เช่น เล่านิทาน เล่าเรื่อง หรือยกเหตุการณ์ประจำวันขึ้นมากล่าว หรือด้วยการถามปัญหา อาจมีสื่อการสอนประกอบ เช่น รูปภาพ แผนภูมิ หรือนำของจริงมาให้ให้นักเรียนดู

(2) นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนประกอบกิจกรรมที่ครูเตรียมไว้ เช่น เล่นเกม แสดงละคร แสดงบทบาทต่างๆ ร่วมทดสอบ ร่วมกันใช้อุปกรณ์ต่างๆ ฯลฯ

#### 3) การประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

##### (1) การแบ่งกลุ่ม

ก. การแบ่งกลุ่มนักเรียน เมื่อครูนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว ก็จะตั้งขึ้นให้นักเรียนประกอบกิจกรรมโดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มกิจกรรม 4-6 กลุ่ม การแบ่งกลุ่มนักเรียนทำได้ 3 วิธี คือ (1) ครูแบ่งนักเรียนตามความเหมาะสม (2) นักเรียนเลือกกลุ่มเอง และ (3) นักเรียนเลือกกลุ่มเองด้วยการหยิบชื่อใส่กล่อง

ข. ครูแบ่งนักเรียนตามความเหมาะสม โดยมีสัดส่วนนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ละครัน ห้ามแบ่งกลุ่มตามความสามารถ เพราะการจัดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้เป็นการสร้าง สภาพการเรียนรู้ที่คล้ายชีวิตจริงในสังคมมากที่สุด กล่าวคือ มีทั้งคนเก่ง และไม่เก่งอยู่ด้วยกัน

ค. ครูให้นักเรียนเลือกกลุ่มเอง หลังจากทีครูนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว

ง. ให้นักเรียนเลือกกลุ่มเองด้วยการหยิบชื่อของตนใส่ไว้ในกล่องหรือกระเป๋า เมื่อเข้าถึงห้องเรียน โดยครูมีกระเป๋าชื่อนักเรียนไว้และมีกระเป๋าประจำกล่องที่ 1-6 ไว้ นักเรียนต้องการอยู่ในกลุ่มใดหยิบแผ่นชื่อของตนไว้ในกลุ่มนั้น

(2) การทำงานกลุ่ม เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มเรียบร้อยแล้วนักเรียนต้องอ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับขั้น แต่ละกลุ่มจะใช้เวลา 15-20 นาที เมื่อประกอบกิจกรรมที่มอบหมายแล้วก็จัดเตรียมเปลี่ยนกลุ่ม

(3) การเปลี่ยนกลุ่มกิจกรรม เมื่อนักเรียนประกอบกิจกรรมกลุ่มเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนเปลี่ยนกลุ่ม เพื่อให้ทุกกลุ่มได้ประกอบกิจกรรมทุกอย่างครบ การเปลี่ยนกลุ่มทำได้ 3 วิธี คือ เปลี่ยนกลุ่มพร้อมกันทุกกลุ่ม เปลี่ยนกลุ่มเสร็จพร้อมกัน และกลุ่มใดเสร็จก่อนให้ไปทำกิจกรรมในศูนย์สำรอง

ก. เปลี่ยนกลุ่มพร้อมกันทุกกลุ่ม จากศูนย์ที่ 1 ไปศูนย์ที่ 2, 3, 4 ฯลฯ ตามลำดับการเปลี่ยนกลุ่มลักษณะนี้จะกระทำต่อนักเรียนทุกคนประกอบกิจกรรมเสร็จพร้อมกัน

ข. เปลี่ยนกลุ่มเสร็จพร้อมกัน เช่น ถ้ากลุ่มที่ 1 และ 3 เสร็จอาจเปลี่ยนกลุ่มกันได้ทันที

ค. กลุ่มใดเสร็จก่อน ให้ไปทำกิจกรรมในศูนย์สำรองจะทำให้กลุ่มที่เสร็จว่างลง เมื่อกลุ่มอื่นเสร็จแล้วก็มาประกอบกิจกรรมในกลุ่มที่ว่างนั้น

(4) การสรุปทบทวน เมื่อนักเรียนทุกกลุ่มประกอบกิจกรรมครบทุกศูนย์แล้ว ก็แสดงว่านักเรียนได้เรียนครบตามเนื้อหา ครูต้องสรุปทบทวน โดยปกติกิจกรรมสรุปทบทวนจะวางไว้ในแผนการสอนแล้วเพียงแต่ ครูปฏิบัติตามก็จะบรรลุเป้าหมายการสอนการสรุปทบทวนอาจใช้การบรรยายหรือให้นักเรียนประกอบกิจกรรมกิจกรรมโดยใช้วิธีการคล้ายคลึงกับการนำเข้าสู่บทเรียน

(5) การประเมินหลังเรียนหรือการทดสอบหลังเรียน เมื่อนักเรียนประกอบกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองหลังเรียนหรือแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบ (ชุดเดียวกันหรือขนาน) กับแบบทดสอบก่อนเรียน

ผลที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนจะนำไปใช้ในการประเมินผลการเรียนของนักเรียน สำหรับหน่วยการสอนนั้นส่วนกิจกรรมหรืองานที่นักเรียนได้ทำไปแล้วในกลุ่มครูต้องมาประเมินผลและให้คะแนน เพื่อเปรียบเทียบว่าผลการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพเพียงใด เป็นการประเมินผลทั้ง “กระบวนการ” และ “ผลลัพธ์”

โดยสรุป ขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้มี 5 ขั้นตอน คือ (1) การประเมินผลการทดสอบก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน (3) การประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ (4) การสรุปบทเรียน และ (5) การประเมินผลการทดสอบหลังเรียน

## 4. การสอนด้วยเกม

ในการวิจัยครั้งนี้ กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้จะเน้นการใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งครอบคลุม (1) ความหมายของเกมทางภาษาอังกฤษ (2) จุดประสงค์ของการใช้เกมทางภาษาอังกฤษ (3) ประเภทของเกมทางภาษาอังกฤษ (4) ประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษาอังกฤษ (5) ลักษณะของเกมทางภาษาอังกฤษที่ดี และ (6) การคัดเลือกเกมทางภาษาอังกฤษ

### 4.1 ความหมายของเกมทางภาษาอังกฤษ

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, น. 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

ดอบสัน (Dobson, 1998, P. 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเฉยๆ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

โดยสรุป เกมทางภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง

### 4.2 จุดประสงค์การใช้เกมทางวิชาภาษาอังกฤษ

นิตยา สุวรรณศรี (2540, น.12) ได้กล่าวถึง จุดประสงค์การใช้เกมทางภาษา ควรเป็นดังนี้

- 1) เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
- 2) เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
- 3) เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระสวนวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2543, น. 81-85) ได้กล่าวถึง จุดประสงค์ของการใช้เกมทางภาษา ดังนี้

- 1) เพื่อฝึกทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น

- 2) เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม
- 3) เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ
- 4) เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจของผู้เรียน
- 5) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตาม กฎ กติกา และ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
- 6) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด
- 7) เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

โดยสรุป จุดประสงค์การใช้เกมทางภาษาอังกฤษ มีดังนี้ (1) เพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท (2) เพื่อความสนุกสนาน (3) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมเจ้าของภาษา (4) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตาม กฎ กติกา และ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น (5) เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (6) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด และ (7) เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

#### 4.3 ประเภทของเกมทางภาษาอังกฤษ

มีผู้รู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาอังกฤษตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้  
 สึงเวียน สถษติกุล (2521, น. 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิดดังนี้

- 1) เกมการฝึกนับตัวเลขและจำนวน (Number Games)
- 2) เกมการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ (Spelling Games)
- 3) เกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง (Vocabulary Games)
- 4) เกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง (Structure Practice Games)
- 5) เกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ (Pronunciation Games)
- 6) เกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง (Rhyming Games)
- 7) เกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ (Miscellaneous Games) ครูเลือกฝึกตามที่

เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, น.11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

- 1) Number games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข
- 2) Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of speech
- 3) Structure games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา
- 4) Spelling games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5) Conversation games เกมนี้ได้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6) Writing games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆมาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7) Miscellaneous games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ การโต้วาที เป็นต้น

โดยสรุป ประเภทของเกมทางภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 7 ชนิด ได้แก่ (1) เกมฝึกตัวอักษร (2) เกมการฝึกการออกเสียง (3) เกมการฝึกการฟังและการพูด (4) เกมฝึกคำศัพท์ (5) เกมฝึกการสะกดคำ (6) เกมฝึกไวยากรณ์ และ (6) เกมฝึกการอ่าน

#### 4.4 ประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษาอังกฤษ

วิไลพร ธนสุวรรณ (2530, น. 5) ได้สรุปประโยชน์ของเกมทางภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1) ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อคลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน

2) ช่วยทบทวนบทเรียนต่างๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ และการออกเสียง

3) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะเบื้องต้น คือ ฟัง – พูด โดยการนำเอาความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์จำลองต่างๆ

4) เกมบางอย่างใช้เป็นแรงจูงใจ ในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้

5) ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

6) ช่วยให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน ในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

สำหรับ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, น. 3 - 4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษาว่า เกมนั้นมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษาซึ่งสรุปดังนี้

1) ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่าง ง่ายต่อการเข้าใจ

2) ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู

3) ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ

4) ช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน

5) ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้

6) สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย



- 7) บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
  - 8) ช่วยลดความเขັมของเนื้อหาลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน อยากร่วม ส่วน และกล้าแสดงออก
  - 9) ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในการลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกชั้นตอน
  - 10) ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสร้างสรรค์ ทักษาจร นอกจากนี้ พวงเล็ก อุตระ (2539, น.145) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษา ไว้ดังนี้
    - 1) ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน น่าเรียน น่าสนใจ
    - 2) ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถบ้างจะทำให้ผ่อนคลาย ไม่เกิดความเครียดและเบื่อหน่าย
    - 3) การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะช่วยกระตุ้นให้ให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวและเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น
    - 4) กิจกรรมทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้ด้วยการกระทำ จึงเข้าใจบทเรียนได้ดีและมีความคงทนในการจำ
    - 5) การทำกิจกรรม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น
    - 6) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ
    - 7) ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูจะได้ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
    - 8) เป็นการนำหลักเกณฑ์ที่เรียนไปใช้
    - 9) ฝึกความมีระเบียบวินัย
    - 10) ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
    - 11) ฝึกให้อื้อเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งเสริมความสามัคคี
    - 12) ฝึกการคิดและการทำงานอย่างเป็นกระบวนการ
    - 13) ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
    - 14) การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองและพัฒนาเป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง
- กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษาอังกฤษ ได้แก่ (1)ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่าง (2) ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน (3) ได้รับความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน (4) นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ (5) ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง (6) ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู (7) ฝึกความมีระเบียบวินัย



#### 4.5 ลักษณะของเกมทางภาษาอังกฤษที่ดี

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536, น. 4) ได้เสนอลักษณะของเกมที่ดีไว้ดังนี้

- 1) ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสุขสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
- 2) ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
- 3) มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
- 4) ถ้า "การเล่น" มีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรเป็นเกมที่ง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน
- 5) ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
- 6) ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าหากการเล่นใดที่ครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียนก็ควรหาสถานที่ใหม่
- 7) ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่ที่กว้างกว่าห้องเรียน ก็ควรได้จัดเตรียมที่นั่งไว้ล่วงหน้า
- 8) "การเล่น" แต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี
- 9) การเล่นนั้นควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

นอกจากนี้ลักษณะเกมทางภาษาอังกฤษ มีดังนี้ นิติยา สุวรรณศรี (2540, น. 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

- 1) ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
- 2) เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
- 3) สั้น และสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
- 4) ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
- 5) ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

ริซัน (Rixon, 1981, P. 5) ได้เสนอแนะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะทางภาษา และไม่ควรขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของการสื่อสารของผู้เล่นมากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานของการเล่นเกม และสิ่งที่ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของผู้เล่นได้สูง

โดยสรุป ลักษณะของเกมทางภาษาอังกฤษที่ดี ได้แก่ (1) ใช้เวลากระชับ (2) เล่นง่าย (3) สนุกสนาน (4) มีคำสั่งชัดเจน (5) เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้

#### 4.6 การคัดเลือกเกมทางภาษาอังกฤษ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 ,น.14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมไว้ดังนี้

- 1) ควรกำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหา
- 2) คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม
- 3) จำนวนของนักเรียน บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน ขึ้นอยู่กับการปรับใช้ของครู ซึ่งจะต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
- 4) ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่น เลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- 5) ควรคำนึงถึงระดับของกิจกรรม ถ้าเป็นกิจกรรมที่ต้องออกกำลังหรือแสดงท่าทาง ควรจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง
- 6) กำหนดเวลาในการเล่นไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและเพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น

7) ควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้ล่วงหน้า

นอกจากนี้ วีต ( Weed, 1975, P. 304-305 ) ได้เสนอแนะของหลักในการคัดเลือกเกมภาษาอังกฤษไปใช้ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการสอน ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

- 1) สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้นๆ
- 2) คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่น
- 3) จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือ เดี่ยว
- 4) ความสามารถของผู้เล่น
- 5) วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
- 6) ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน
- 7) ชนิดของเกม
- 8) การควบคุมเกม (การดำเนินของเวลา)
- 9) ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
- 10) การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
- 11) หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
- 12) ดัดแปลง และปรับปรุงเกมต่างให้เหมาะสมกับสถานการณ์

โดยสรุป การคัดเลือกเกมทางภาษาอังกฤษ ได้แก่ (1) สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (2) คำนึงถึงระยะเวลา (3) ความสามารถของผู้เล่น (4) ความสนใจของผู้เรียน (5) ภาษาที่ใช้ในเกม (6) ควรคำนึงถึงระดับของกิจกรรม และ (7) การควบคุมเกม

## 5. การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

### 5.1 กำหนดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ)

สาระของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) โดยหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ใช้มาตรฐานเป็นตัวกำหนดลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามจุดหมายของหลักสูตร เพื่อเป็นแนวทางในการประกันคุณภาพการศึกษา โดยแบ่งตามสาระหลัก ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 220 - 243)

### 5.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปสาระสำคัญ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ , 2551, น. 8-56)

#### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

#### สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

#### สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 5.3 ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

**ภาษาเพื่อการสื่อสาร** การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

**ภาษาและวัฒนธรรม** การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

**ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น** การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

**ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก** การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 5.4 คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียนภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ)

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟัง และอ่าน บทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

บอกความเหมือน /ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษา กับของไทย

ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

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

ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ

### 5.5 สาเหตุของการเรียนภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ดังนี้

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลาย หลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรี และความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน

ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดการรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.1)

### 5.6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยกำหนดจากสาระหลักทั้งสิ้น ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของชั้น ป.5 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.8-46)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

- 1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่ายๆ ที่ฟังและอ่าน
- 2) อ่านออกเสียงประโยค ข้อ ความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- 3) ระบุงูวาทภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- 4) บอกใจความสำคัญ และตอบคำถาม จากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

- 1) พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- 2) ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่ายๆ
- 3) พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
- 4) พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว
- 5) พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่



- 1) พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- 2) เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
- 3) พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1) ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2) ตอบคำถาม/บอกความสำคัญ ของเทศกาล/วัน สำคัญ/งานฉลองและ ชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา

3) เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1) บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ (order) ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

2) บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1) ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1) ฟัง พูด และอ่าน/เขียน ใน สถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดชั้นปีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่

1) ใช้ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้น และรวบรวมข้อมูลต่างๆ

## 6. การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม เรื่อง การใช้ Pronouns ครอบคลุม (1) ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ (2) ความจำเป็นที่ต้องทดสอบประสิทธิภาพ (3) กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ และ (4) การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ

### 6.1 ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ

การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (Development Testing) หมายถึง การนำชุดการเรียนไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดลองสอนจริง (Trial Run) นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข เสร็จแล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สินสกุล, 2520, น. 134 )

### 6.2 ความจำเป็นที่ต้องทดสอบประสิทธิภาพ

ในการผลิตระบบดำเนินงานทุกประเภทจำเป็นต้องมีการตรวจสอบระบบ เพื่อเป็นการประกันว่ามีประสิทธิภาพจริงตามที่มุ่งหวังไว้หรือไม่ การทดสอบประสิทธิภาพ มีความจำเป็นด้วยเหตุผล ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์, เนตรประเสริฐ, และสุดา สินสกุล, 2520,น. 134 )

6.2.1 สำหรับหน่วยงานที่ผลิต เป็นการประกันคุณภาพขั้นสูง เหมาะในการลงทุนผลิตเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการหาประสิทธิภาพเสียก่อนแล้ว หากผลิตออกมาใช้ประโยชน์ได้ไม่ดี ต้องทำใหม่เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงาน และเงินทอง

6.2.2 สำหรับผู้ใช้ ทำหน้าที่สร้างสภาพการเรียนรู้ให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง บางครั้งต้องสอนแทนครู ดังนั้น ก่อนนำชุดการสอนไปใช้ ครูควรมั่นใจว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จริง การหาประสิทธิภาพตามลำดับ ช่วยให้เราได้ชุดการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

6.2.3 สำหรับผู้ผลิต การทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่า เนื้อหาสาระที่บรรจุลงในชุดการสอนเหมาะสม ง่ายต่อการเข้าใจ ช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูง เป็นการประหยัดแรงสมองแรงงาน เวลา และเงินทองในการเตรียมต้นแบบ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความจำเป็นที่ต้องการหาประสิทธิภาพของชุดการสอน ได้แก่ (1) เป็นการประกันคุณภาพของชุดการสอน ไม่ให้เกิดการสิ้นเปลืองด้านค่าใช้จ่ายและเวลา (2) มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนตามที่มุ่งหวังได้ และ (3) ช่วยให้ผู้ผลิตเกิดความมั่นใจว่า เนื้อหาสาระที่บรรจุลงในชุดการสอนเหมาะสม และง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

### 6.3 กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้เรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอนพึงพอใจว่า หากชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับขั้นแล้ว ชุดการสอนก็มีคุณค่านำไปสอนนักเรียน และคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมากการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนด ค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ)  $E_2$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สิ้นสกุล, 2520, น. 134 )

1) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transition Behavior) คือ การประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยหลายๆ พฤติกรรม เรียกว่า “กระบวนการ” (Process) ของนักเรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม (รายงานของกลุ่ม) และรายงานบุคคลได้แก่ งานที่มอบหมาย และกิจกรรมอื่นใดที่ครูกำหนดไว้

2) ประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior) คือ การประเมินผลลัพธ์ (Product) ของนักเรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน และการสอบไล่ ประสิทธิภาพของชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูคาดหวังว่านักเรียนจะเปลี่ยนเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงาน และการประกอบกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของผลการสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด นั่นคือ  $E_1/E_2$  คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์การกำหนดเกณฑ์  $E_1/E_2$

### 6.4 การคำนวณหาประสิทธิภาพ

การคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ( $E_1/E_2$ ) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และ สุดา สิ้นสกุล, 2520, น. 136 - 137) โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  ดังนี้

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\sum x}{\frac{N}{A} \times 100}$$

$E_1$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการกิจกรรมระหว่างเรียน

$\sum X$  คือ คะแนนจากกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

$A$  คือ คะแนนเต็มของกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

$N$  คือ จำนวนนักเรียน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B} \times 100}$$

$E_2$  คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum X$  คือ คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน

$B$  คือ คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

$N$  คือ จำนวนนักเรียน

## 6.5 ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สินสกุล (2520, น. 134) กล่าวว่า เมื่อผลิตชุดการสอนขึ้นเป็นต้นแบบแล้ว ต้องนำชุดการสอนไปหาประสิทธิภาพเบื้องต้นตามขั้นตอน ดังนี้

1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว คือ ทดลองกับนักเรียน 1 คน โดยใช้นักเรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพ เสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกเมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่มในขั้นนี้  $E_1 / E_2$  ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/ 60

2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม เป็นการทดลองครู 1 คนต่อผู้เรียน 6-10 คน โดยละผู้เรียนห้ามทดลองกับเด็กที่เรียนอ่อนหรือเก่งล้วน เมื่อคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดการสอนแล้วจึงนำมาปรับปรุงข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่ง ในครั้งนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั้นเอง

3) การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม คือ การทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40 - 100 คน ควรเลือกห้องเรียนที่มีนักเรียนคละกัน ที่มีระดับผลการเรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วหา การปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำจาก

เกณฑ์ ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมาก ครูต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพโดยยึดสภาพความจริงเป็นเกณฑ์

ส่วนขั้นตอนการทดลองใช้จริง จะดำเนินการหลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามไปแล้ว โดยทำการทดสอบประสิทธิภาพในการทดลองใช้จริง 1 ภาคการศึกษา

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนครอบคลุม(1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดียวกับนักเรียนจำนวน 3 คน ซึ่งโดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก (2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม คือ การทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 6 - 10 คน และ (3) การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม คือ การทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40 - 100 คน

#### 6.6 การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สิ้นสกุล (2520, น 134) กล่าวถึง การยอมรับประสิทธิภาพ ให้ถือค่าความคลาดเคลื่อนที่ระดับ 2.5 นั่นคือ ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ไม่ควรต่ำหรือสูงกว่า  $\pm 2.5\%$  การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ จะยอมรับได้เมื่อมีค่าเท่ากับเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ซึ่งกำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

1) สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพชุดการสอน สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่า เกิน 2.5% ขึ้นไป ต้องปรับปรุงกรรมและแบบทดสอบ และทดลองใหม่ หากค่ายังสูงเกิน 2.5% ต้องปรับเกณฑ์ให้สูงขึ้น

2) เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพชุดการสอน เท่ากับ หรือสูง หรือต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่เกิน  $\pm 2.5\%$

3) ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพชุดการสอนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าต่ำกว่า 2.5%

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 โดยเกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ 3 เกณฑ์ คือ เท่ากับเกณฑ์ 80/80 สูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% และต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5%

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุม คือ (1) งานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษภายในประเทศ (2) งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมภายในประเทศ และ (3) งานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนต่างประเทศ

### 7.1 งานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษภายในประเทศ

ผู้วิจัยได้รวบรวมในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวข้องกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในประเทศ มีดังนี้

วิภาดา ตระกูลโต (2544) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำสรรพนาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ คือ 85.93/83.36 และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากการเรียนด้วยชุดการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประภาพร นุชอำพันธ์ (2554) ได้สร้างชุดการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง อาหารและสุขภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดราชบุรณะ อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ จำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 83.98/83.22 ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วย ชุดการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง อาหารและสุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจต่อชุดการสอนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก

โดยสรุป ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นสื่อที่ถูกพัฒนาขึ้นมาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อใช้ในการสอนนักเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

### 7.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมภายในประเทศ

ผู้วิจัยได้รวบรวมในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในภาษาอังกฤษมีดังนี้

บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุดมศึกษา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 92 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือที่ไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมาก เพราะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

### 7.3 งานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนต่างประเทศ

ผู้วิจัยนำเสนองานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับชุดการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนี้ แมคโดแนลด์ (Mc. Donald, P 1973) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาและประเมินผลชุดการสอนแบบใช้สื่อประสมเพื่อเรียนด้วยตนเอง สำหรับใช้สอนซ่อมเสริมภาษาอังกฤษในวิทยาลัยชุมชนแถบซานเมืองในภาคใต้ของประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า กลุ่มที่เรียนจากชุดการสอนประสบความสำเร็จในการเรียนดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อชุดการสอน

บรอว์เลย์ (Brawlay, P 1975) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลการสอนจากชุดการสอนแบบสื่อประสมเพื่อสอนในเรื่องการบอกเวลาสำหรับเด็กเรียนช้า โดยสร้างชุดการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กิลส์ (Giles, P 1975) ได้ทำการวิจัยเรื่อง คุณค่าของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนในระดับประถมศึกษา พบว่า ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ที่ครูจัดไว้ให้ เป็นการสนองความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ส่วนการสอนแบบปกติได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนการสอนที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนมีบทบาทในการเรียนการสอนโดยเป็นผู้บรรยาย อธิบาย ควบคุม ให้เป็นไปตามแผนการสอน โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนไม่มีอิสระต่อการทำกิจกรรม จะทำให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้น และไม่มีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่เรียนในบทหนึ่งๆ

โดยสรุป ชุดการสอนเป็นสื่อประสมที่เรียนด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเรียนด้วยการสอนแบบปกติ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ที่ครูจัดไว้ให้ เป็นการสนองความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) ศึกษาความก้าวหน้าของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ครอบคลุม (1) การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย (2) การสร้างเครื่องมือในการวิจัย (3) การเก็บรวบรวมข้อมูล และ (4) การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 25 คนจำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการเลือกแบบกลุ่ม มีรายละเอียดของประชากรดังนี้

1.2.1 จำแนกระดับผลการเรียนของนักเรียน โดยใช้คะแนนผลการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 (1) ผลการเรียนเก่ง เกตเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 3.00 – 4.00 (2) ผลการเรียนปานกลาง เกตเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 2.00 – 2.99 และ (3) ผลการเรียนอ่อน เกตเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 1.00 – 1.99

1.2.2 เกณฑ์การจัดกลุ่มระดับคะแนนผลการเรียนของนักเรียนในวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 มีเกณฑ์ดังตารางที่ 3.1 – 3.4 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ระดับคะแนนผลการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน

เกณฑ์ระดับคะแนนผลการเรียน	จำนวนคน
3.00 - 4.00	8
2.00 - 2.99	10
1.00 - 1.99	7

1.2.3 สุ่มนักเรียนเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มได้ นักเรียนที่มีผลการเรียนในแต่ละกลุ่ม จำนวน 3 คน จำแนกตามระดับผลการเรียนของนักเรียนดัง ตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตารางที่ 3.2 การจำแนกนักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน

เกณฑ์ระดับคะแนนผลการเรียน	ผลการเรียน
3.00 - 4.00 (ผลการเรียนเก่ง)	1 คน
2.00 - 2.99 (ผลการเรียนระดับปานกลาง)	1 คน
1.00 - 1.99 (ผลการเรียนอ่อน)	1 คน

1.2.4 สุ่มนักเรียนเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม นักเรียนที่มีผลการเรียนในแต่ละกลุ่มผลการเรียน จำนวน 6 คน ได้จำแนกตามระดับความรู้ดังตาราง ที่ 3.3 ดังนี้

ตารางที่ 3.3 การจำแนกนักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม จำนวน 6 คน

เกณฑ์ระดับคะแนนผลการเรียน	ผลการเรียน
3.00 - 4.00 (ผลการเรียนเก่ง)	2 คน
2.00 - 2.99 (ผลการเรียนระดับปานกลาง)	2 คน
0.00 - 1.99 (ผลการเรียนอ่อน)	2 คน

1.2.5 จากการสุ่มนักเรียนในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มแล้ว เหลือนักเรียนทดสอบประสิทธิภาพแบบสนาม เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 16 คน ดังตารางที่ 3.4 ดังนี้

ตารางที่ 3.4 ระดับและผลการเรียนของนักเรียนแบบภาคสนาม จำนวน 16 คน

เกณฑ์ระดับคะแนนผลการเรียน	ผลการเรียน
3.00 - 4.00 (ผลการเรียนเก่ง)	5 คน
2.00 - 2.99 (ผลการเรียนระดับปานกลาง)	7 คน
1.00 - 1.99 (ผลการเรียนอ่อน)	4 คน

## 2. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีจำนวน 1 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns ยึดระบบการผลิตชุดการสอนของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

**2.1 ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เรื่อง การใช้ Pronouns** ยึดระบบการผลิตชุดการสอนของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการสร้าง ดังนี้

**ขั้นที่ 1** ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัย เกี่ยวกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระเรื่อง การใช้ Pronouns

**ขั้นที่ 2** สร้างชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns โดยยึดระบบการผลิตชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ มีขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรการศึกษา พุทธศักราช 2551 วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มี 4 สาระ คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ในงานวิจัยครั้งนี้เน้นเกี่ยวกับหลักภาษา

2) กำหนดหน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเนื้อหา วิชาภาษาอังกฤษ มาศึกษา คำอธิบายรายวิชา และวัตถุประสงค์ ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 80 ชั่วโมง ต่อปี การศึกษา ใน 1 หน่วยการเรียนรู้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง และแบ่งเนื้อหาออกเป็น 15 หน่วย ดังนี้ คือ แต่ละ หน่วย มีชั่วโมงการสอนที่เท่ากันดังตารางที่ 3.5 ดังนี้

ตารางที่ 3.5 การจำแนกหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 15 หน่วย ตามหลักการใช้ภาษา

หน่วยเนื้อหา	ประเภท
การใช้ Pronouns	1. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
2. การใช้คำแสดงความเป็นเจ้าของ	2. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
3. การใช้คำคุณศัพท์บอกตำแหน่ง	3. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
4. การใช้กริยาช่วย Verb to be	4. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
5. การใช้กริยาช่วย Verb to do	5. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
6. การใช้กริยาช่วย Verb to have	6. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
7. การใช้คำคุณศัพท์เปรียบเทียบชั้น “กว่า”	7. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
8. การใช้คำคุณศัพท์เปรียบเทียบชั้น “สูงสุด”	8. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
9. การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาล	9. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
10. การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาลกำลังกระทำ	10. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
11. การใช้รูปประโยคอดีตกาล	11. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
12. การใช้รูปประโยคอนาคตกาล	12. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
13. การใช้คำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้	13. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
14. การใช้การนับจำนวน	14. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย
15. การใช้ Some/Any	15. พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย

ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาในหน่วยผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจงได้หน่วยที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns ขึ้นมา เพราะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำกว่า ในหน่วยอื่นและเป็นเนื้อหาสำคัญที่นักเรียนต้องใช้เป็นพื้นฐานเรียนในหน่วยอื่นต่อไป การพัฒนาชุด การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns เมื่อนำไปใช้กับ นักเรียนแล้วอาจช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้นได้

3) กำหนดหัวเรื่อง ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้มาจำแนกเป็นหัว เรื่อง โดยวิธีการจำแนกหัวเรื่องจากง่ายไปหายาก มี 4 หัวเรื่อง ดังนี้

### หน่วยที่ 1 การใช้ Pronouns

หัวข้อที่ 1.1 การใช้ Subject Pronoun

หัวข้อที่ 1.2 การใช้ Object Pronoun

หัวข้อที่ 1.3 การใช้ Possessive Adjective

หัวข้อที่ 1.4 การใช้ Possessive Pronoun

4) กำหนดแนวคิด แต่ละหัวข้อมีแนวคิดจำนวน 1 ข้อ จึงมีแนวคิดจำนวน 4 ข้อ

5) กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม มีวัตถุประสงค์จำนวน 10 ข้อ

6) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 3 ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการศึกษาบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย ขั้นที่ 4 สรุปบทเรียน และขั้นที่ 5 ทดสอบหลังเรียน

7) กำหนดแนวทางการประเมินการเรียนรู้ มีการประเมินการเรียนรู้ 2 ประเภท คือ (1) การประเมินกระบวนการจากบัตรกิจกรรมและบัตรคำถาม และ (2) การประเมินจากผลลัพธ์ จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

8) ผลิตสื่อการสอน สื่อที่ใช้ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ (1) คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (2) บัตรต่างๆ ได้แก่ บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย และ (3) สื่อที่ใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและสรุปบทเรียน และ (4) แบบฝึกปฏิบัติ

9) หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ หาประสิทธิภาพโดยการทดสอบประสิทธิภาพในชั้นทดลองใช้เบื้องต้น โดยการทดลองแบบเดียวกับนักเรียนจำนวน 3 คน ทดสอบแบบกลุ่มกับนักเรียน จำนวน 6 คน และทดสอบแบบภาคสนามกับนักเรียน จำนวน 16 คน (รายละเอียดของการทดสอบประสิทธิภาพแสดงในบทที่ 4)

**ขั้นที่ 3 ตรวจสอบคุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้** โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบก่อนทดสอบประสิทธิภาพ ผู้วิจัยที่ได้นำชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย (1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ตรวจสอบเนื้อหาสาระในบัตรเนื้อหา บัตรเฉลยกิจกรรม บัตรคำถาม และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ตรวจสอบคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ แบบฝึกปฏิบัติ บัตรต่างๆ และสื่อในชุดการสอน จำนวน 1 คน และ (3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลและประเมินผลตรวจสอบบัตร



คำถาม และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 1 คน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก)

จากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน ด้วยแบบประเมินคุณภาพ พบว่าอยู่ในระดับดี มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำในขั้นที่ 4

**ขั้นที่ 4 ปรับปรุงคุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้** ผู้วิจัยได้ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

1) แก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ดังนี้ (1) แก้ไขคำที่เขียนผิดและ (2) ใช้คำศัพท์ต่างๆ

2) แก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ดังนี้ (1) แก้ไขคำที่เขียนผิด (2) บัตรคำถามในศูนย์การเรียนรู้ใช้คำถามยากไป และ (3) ตกแต่งบัตรให้สวยงามให้นักเรียนสนใจอยากเรียน

3) แก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลและประเมินผล ดังนี้ (1) แก้ไขคำถามในแบบทดสอบให้เป็นแบบคู่ขนาน และ (2) ปรับคำถามในข้อสอบให้มีระดับการวิเคราะห์

**ขั้นที่ 5 ทดสอบประสิทธิภาพ** หลังจากปรับปรุงชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำชุดการสอนดังกล่าวไปทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบสนาม

## 2.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของชุดการสอนแบบแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาคทฤษฎีแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยแบบคู่ขนาน จำนวน 1 หน่วย จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบแต่ละข้อมีค่าคะแนนข้อละ 1 คะแนน ในการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านการหาประสิทธิภาพวัดระดับพฤติกรรมมีด้านพุทธิพิสัย ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นที่ 1 สร้างตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย** โดย ยึดรูปแบบของ เบนจามินบลูม มี 6 ระดับคือ ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และประเมินค่า สำหรับแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี 3 ระดับ คือ ความรู้ ความเข้าใจ และการวิเคราะห์ดังตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 วิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ระดับพุทธิพิสัย หน่วยที่ 1

หน่วย ที่	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย						รวม
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	ประเมินค่า	
1	7	2	-	1	-		10

**ขั้นที่ 2 ศึกษาตำรา และเอกสาร** เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ และเนื้อหาที่อยู่ใน  
บัตรเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

**ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ** เป็นข้อสอบแบบปรนัยแบบชนิด  
เลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก

**ขั้นที่ 4 สร้างแบบทดสอบ** ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบเป็นรายข้อเป็นแบบปรนัย  
แบบชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยแบบคู่ขนาน โดยแต่ละหน่วยจะ  
แบ่งแบบทดสอบออกเป็น 2 ชุด คือ แบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน  
จำนวน 10 ข้อ

**ขั้นที่ 5 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ** โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 คน ผู้วิจัย  
จะนำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ  
ด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน ตรวจสอบด้านความตรงเชิงเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และความถูกต้อง ของ  
แบบทดสอบซึ่งต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ลงความเห็น  
ว่าแบบทดสอบมีคุณภาพในระดับดี แต่มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบทดสอบ คือ (1) แบบทดสอบบางข้อ  
ก่อนเรียนและหลังเรียนไม่เป็นคู่ขนาน และ (2) เพิ่มคำถามในข้อสอบให้วัดในระดับการวิเคราะห์

**ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบทดสอบ** นำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ  
ของผู้ทรงคุณวุฒิ คือ (1) ปรับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนให้เป็นแบบคู่ขนาน และ (2) ปรับ  
คำถามในข้อสอบให้มีระดับการวิเคราะห์

**ขั้นที่ 7 วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ** นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว  
แล้วไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เคยเรียน เรื่อง การใช้ Pronouns ในภาค  
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านทุ่งเชือก จำนวน 25 คน และนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์  
รายข้อ เพื่อหาความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำโดยใช้เทคนิค  
ของ Chung Tech Fan คือ ให้ข้อที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน เพื่อหาค่าความ  
ยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยต้องเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่า  
อำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 – 1.00 จากผลการวิเคราะห์เป็นรายข้อ ได้ค่าความยากง่ายของ  
แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าระหว่าง 0.38 - 0.75 และค่าอำนาจจำแนกของ

แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าระหว่าง 0.25 – 0.62 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.86 และ 0.82

**ขั้นที่ 8 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์** และนำไปใช้เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเน้นเกม หน่วยที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns

**2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ** เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด มีจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า จำนวน 15 ข้อ คำถาม และตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเขียนตอบ จำนวน 1 ข้อคำถาม มีขั้นตอนการสร้าง 7 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นที่ 1 กำหนดสิ่งที่จะสอบถาม หรือวัตถุประสงค์** มี 2 ประเด็น ครอบคลุม (1) ผลคุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม และ (2) ผลที่ได้รับจากชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม

**ขั้นที่ 2 ศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย** ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

**ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม** เป็นแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) และแบบเขียนตอบ

**ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกมมี** ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale)

- |   |         |                                |
|---|---------|--------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ความพึงพอใจระดับพอใจมากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | ความพึงพอใจระดับพอใจมาก        |
| 3 | หมายถึง | ความพึงพอใจระดับพอใจปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | ความพึงพอใจระดับพอใจน้อย       |
| 1 | หมายถึง | ความพึงพอใจระดับพอใจน้อยที่สุด |

**ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ** ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเขียนตอบ

**ขั้นที่ 4 สร้างแบบสอบถาม** มีจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns จำนวน 15 ข้อ และ ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ จำนวน 1 ข้อ

**ขั้นที่ 5 ตรวจสอบแบบสอบถาม** โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ได้นำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน

1 คน ตรวจสอบข้อคำถามว่าครอบคลุม วัตถุประสงค์หรือสิ่งที่จะประเมิน และข้อคำถามมีความชัดเจนและถูกต้อง โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของแบบสอบถามด้วยแบบประเมินคุณภาพที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

**ขั้นที่ 6 ทดลองใช้แบบสอบถาม** นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้วไปใช้กับนักเรียน ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม จำนวน 9 คน โดยการสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจข้อคำถาม และภาษาที่ใช้ นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าเข้าใจในคำถามและภาษาที่ใช้เป็นอย่างดี

**ขั้นที่ 7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์** เพื่อนำไปใช้สอบถามกับกลุ่มตัวอย่างไปใช้สอบถามกับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ครอบคลุม (1) คุณภาพของสื่อในชุดการสอน ที่เกี่ยวข้องกับบัตรต่างๆ แบบฝึกปฏิบัติ และแบบทดสอบ และ (2) ผลที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการสอน ครอบคลุม นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ แก้ปัญหาทางการเรียนได้ ช่วยให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่มและมีความสุข และสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้ นักเรียนต้องการให้มีการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมในวิชาอื่นๆ มีจำนวน 16 ข้อคำถาม ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ เป็นแบบสอบถามแบบเขียนตอบ มีจำนวน 1 ข้อคำถาม

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 การเก็บรวบรวมข้อมูล (1) การเตรียมสถานที่ในการทดลองใช้ชุดการสอน (2) การเตรียมความพร้อมของกลุ่มตัวอย่าง และ (3) ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดการสอนแบบแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

**3.1 การเตรียมสถานที่ในการทดลองใช้ชุดการสอน** คือ ห้องเรียน ได้จัดโต๊ะเรียน เป็นกลุ่มละ 4 คน จำนวน 4 กลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะมีชื่อศูนย์การเรียนรู้และบัตรต่างๆบรรจุไว้ในซองวางไว้ให้นักเรียน ในห้องเรียนจะจัดมุมต่างๆและป้ายนิเทศ ดังนี้

3.1.1 มุมหนังสือและสื่อ รวมเอกสารที่เกี่ยวกับเนื้อหา เรื่อง การใช้ Pronouns เพื่อให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม

3.1.2 ป้ายนิเทศ เรื่อง การใช้ Pronouns และป้ายแสดงคะแนนของแต่ละกลุ่ม

**3.2 วันเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ** ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns ไปทดสอบประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอน ตามวันและเวลา ดังตารางที่ 3.7 ดังนี้

ตารางที่ 3.7 วันและเวลา ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบสนาม

การทดสอบประสิทธิภาพ	วัน เดือน ปี	เวลา
แบบเดี่ยว	6 พฤศจิกายน 2558	4 ชั่วโมง
แบบกลุ่ม	13 พฤศจิกายน 2558	4 ชั่วโมง
แบบสนาม	27 พฤศจิกายน 2558	4 ชั่วโมง

**3.3 การเตรียมพร้อมของกลุ่มตัวอย่าง** แนะนำนักเรียนและการใช้บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถามและบัตรเฉลย เรื่อง การใช้ Pronouns ในแต่ละศูนย์อย่างละเอียดในการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ แนะนำการใช้แบบฝึกปฏิบัติ และแจกแบบฝึกปฏิบัติให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม

**3.4 ดำเนินการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns**

3.4.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียน 4 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีผลการเรียนคล้ายกัน คือ นักเรียนระดับเก่งจำนวน 1 - 2 คน ระดับปานกลาง จำนวน 1-2 คน และระดับอ่อน จำนวน 1 คน

3.4.2 ปฐมนิเทศ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และแนะนำขั้นตอนการเรียนรู้แบบศูนย์ การเรียนแบบเกม

3.4.3 ทดลองใช้ตามขั้นตอนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 10 ข้อ (ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นเป็นผู้สอนในการทดลองใช้ครั้งนี้)

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน ตามแผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เรื่อง วงจรไฟฟ้า

ขั้นที่ 3 ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนคล้ายกัน คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวน 4 กลุ่มๆ ละ 4 คน จากนั้นกำหนดศูนย์ที่ 1 ศูนย์ที่ 2 ศูนย์ที่ 3 และศูนย์ที่ 4

ในการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนในแต่ละศูนย์ดำเนินการดังนี้

3.1 อ่านบัตรคำสั่ง

3.2 อ่านบัตรเนื้อหา

3.3 อ่านบัตรกิจกรรมทำการฝึกปฏิบัติต่อวงจรไฟฟ้า

3.4 อ่านบัตรคำถามและตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ

3.5 ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย

ขั้นที่ 4 สรุปบทเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนที่เรียนในแต่ละ

ศูนย์

ขั้นที่ 5 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน

10 ข้อ

หลังจากการทดสอบแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบ แบบฝึกปฏิบัติ และแบบสอบถาม รายละเอียดนำเสนอในข้อ 3.5

**3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังจากการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ** ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้ (1) เก็บข้อมูลแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน และแบบฝึกปฏิบัติ (2) เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ในการทดลองแบบเดี่ยว และการทดลองแบบกลุ่ม และ (3) เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการทดสอบแบบภาคสนาม

3.5.1 เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบฝึกปฏิบัติ จาก การเรียนด้วย ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

3.5.2 เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์นักเรียนในการทดลองแบบเดี่ยว และการทดลองแบบกลุ่ม เมื่อนักเรียนได้ผ่านการเรียน ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียน จำนวน 3 คน ในการทดลองแบบเดี่ยว แล้วนำมาปรับปรุงและนำไปใช้ในการทดลองแบบกลุ่ม และสัมภาษณ์นักเรียนในการทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 6 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงและแก้ไข

3.5.3 เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน หลังจากนักเรียนผ่านการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามด้วยตนเอง จำนวน 16 ฉบับ ได้รับแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์กลับคืนมา จำนวน 16 ฉบับ คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ นำมาวิเคราะห์ข้อมูล



#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 4 ประเด็น ดังนี้ (1) วิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns (2) วิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ จากคะแนนในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

**4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม** การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในเกณฑ์การทดสอบประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ 80/80 โดยใช้สูตร  $E_1 / E_2$  (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สิ้นสกุล, 2520)

##### สูตรที่ 1

$$\text{เมื่อ } E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$E_1$	คือ	ประสิทธิภาพของกระบวนการจากกิจกรรมระหว่างเรียน
$\sum X$	คือ	คะแนนจากกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน (บัตรกิจกรรมและบัตรคำถาม)
$A$	คือ	คะแนนเต็มของกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน (บัตรกิจกรรมและบัตรคำถาม)
$N$	คือ	จำนวนนักเรียน

##### สูตรที่ 2

$$\text{เมื่อ } E_2 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$E_2$	คือ	ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\sum F$	คือ	คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน
$B$	คือ	คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน
$N$	คือ	จำนวนนักเรียน

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ที่สร้างขึ้นมี 3 เกณฑ์ คือ (1) เท่ากับเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

(2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แต่ไม่เกิน +2.5 % และ (3) ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แต่ไม่เกิน -2.5 %

**4.2 วิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม** เป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนที่เรียนด้วย ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม แล้ววัดระดับพุทธิพิสัยและนำมาวิเคราะห์โดยการทดสอบค่าที (William Sealy Gosset and David Wechsler อ้างใน Glass; V. and Hopkins; Kenneth D, 1987, PP 217-220, PP. 240-242)

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

t	คือ	การทดสอบค่าที
D	คือ	แทนผลต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับทดสอบหลังเรียน
n	คือ	แทนจำนวนนักเรียน
$\sum D$	คือ	ผลรวมความแตกต่างของคะแนน
$\sum D^2$	คือ	แทนผลรวมของความแตกต่างของคะแนนยกกำลังสอง
$(\sum D)^2$	คือ	แทนผลรวมของความแตกต่างของคะแนนยกกำลังสอง

**4.3 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม** การวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ย ของ จอห์น ดับบลิว เบสท์ และเจมส์ วิ คาคัน (John W. Best and James V.Kahn) ดังนี้ (Best, John W. and Kahn James V, 1986 ,P 181-182) เรียงระดับการให้คะแนน ดังนี้

ความพึงพอใจระดับพอใจมากที่สุด	- ให้นำหนัก	5	คะแนน
ความพึงพอใจระดับพอใจมาก	- ให้นำหนัก	4	คะแนน
ความพึงพอใจระดับพอใจปานกลาง	- ให้นำหนัก	3	คะแนน
ความพึงพอใจระดับพอใจน้อย	- ให้นำหนัก	2	คะแนน
ความพึงพอใจระดับพอใจน้อยที่สุด	- ให้นำหนัก	1	คะแนน

4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจระดับพอใจมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับพอใจมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับพอใจปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับพอใจน้อย

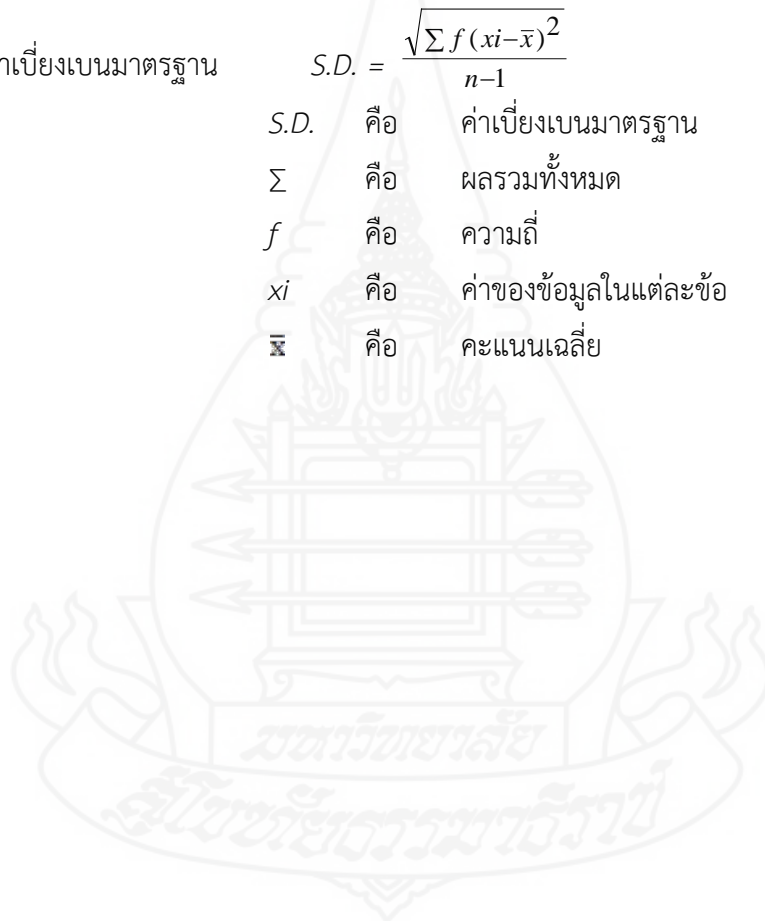
1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับพอใจน้อยที่สุด

1) ค่าเฉลี่ย (Mean -  $\bar{x}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation – S.D.)  
(Best, John W. and Kahn, James V, 1986, P. 181-182)

ค่าเฉลี่ย	$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$	
	$\bar{x}$	คือ ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	n	คือ จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Lafferty, Peter and Rowe, Julian, 1993, P. 561-562)

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	$S.D. = \sqrt{\frac{\sum f (xi - \bar{x})^2}{n-1}}$	
	S.D.	คือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\Sigma$	คือ ผลรวมทั้งหมด
	f	คือ ความถี่
	xi	คือ ค่าของข้อมูลในแต่ละข้อ
	$\bar{x}$	คือ คะแนนเฉลี่ย



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์การพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ซึ่งได้มาด้วยการเก็บข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน และจากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns และตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ มี 3 ขั้นตอน คือ ผลการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และภาคสนาม ดังตารางที่ 4.1 – 4.3

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว โดยคละกันระหว่างนักเรียนที่มีผลการเรียนที่มีผลการเรียนเก่งจำนวน 1 คน ปานกลางจำนวน 1 คน และอ่อนจำนวน 1 คน รวมทั้งหมดจำนวน 3 คน โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบเดี่ยว (n=3)

หน่วยที่	ร้อยละของคะแนน กิจกรรมระหว่างเรียน ( $E_1$ )	ร้อยละของคะแนน แบบทดสอบหลังเรียน ( $E_2$ )	$E_1/E_2$
2	53.33	67.70	53.33/66.70

จากตารางที่ 4.1 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีค่าประสิทธิภาพ คือ 53.33/66.70

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คน หลังจากสัมภาษณ์แล้วผู้วิจัยได้นำชุดการสอนมาปรับปรุงดังต่อไปนี้

สรุปผลการสัมภาษณ์นักเรียน	ปรับปรุง
1. บัตรกิจกรรมบางศูนย์ยาก นักเรียนทำไม่ทันเวลา	1. แก้ไขโดยปรับกิจกรรมให้ง่ายขึ้น
2. บัตรคำสั่งบางศูนย์การเรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจ	2. แก้ไขบัตรคำสั่งให้นักเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่ายขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม โดยคละกันระหว่างนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง จำนวน 2 คน ปานกลาง จำนวน 2 คน และอ่อน จำนวน 2 คน จัดกลุ่มจำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละจำนวน 3 คน โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบกลุ่ม (n=6)

หน่วยที่	ร้อยละของคะแนน กิจกรรมระหว่างเรียน ( $E_1$ )	ร้อยละของคะแนน กิจกรรมระหว่างเรียน ( $E_2$ )	$E_1/E_2$
2	71.67	73.33	71.67/73.33

จากตารางที่ 4.2 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีค่าประสิทธิภาพ คือ 71.67/73.33

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 6 คน ได้สัมภาษณ์นักเรียน จำนวน 6 คน หลังจากสัมภาษณ์แล้วผู้วิจัยได้นำชุดการสอนมาปรับปรุงดังต่อไปนี้

สัมภาษณ์	ปรับปรุง
1. นักเรียนต้องการให้คำสั่งในแบบฝึกปฏิบัติเป็นภาษาไทย	1. ปรับคำสั่งในแบบฝึกปฏิบัติเป็นภาษาไทย
2. สับสนกับขั้นตอนการเรียนรู้ในกิจกรรมแบบฝึกปฏิบัติบางศูนย์การเรียนรู้	2. อธิบายโดยใช้ภาษาไทยทุกศูนย์การเรียนรู้เพิ่มเติมเน้นสีคำสั่งและปรับสีที่ข้อความและพื้นกรอบข้อความให้มีสีสันที่เด่นชัด เพื่อให้เห็นได้ชัดเจน
3. เวลาในการทำบัตรกิจกรรมน้อยนักเรียนที่เรียนอ่อนตามไม่ทันเวลา	3. เพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมบัตรกิจกรรม
4. บัตรกิจกรรมบางศูนย์อ่านแล้วไม่เข้าใจ	4. ปรับกิจกรรมให้นักเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่ายขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม โดยคละกันระหว่างนักเรียนที่มีผลการเรียน เก่งจำนวน 2 คน ปานกลางจำนวน 1 คน และอ่อนจำนวน 1 คน จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 4 คน รวมทั้งหมด 16 คน โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ดังตารางที่ 4.3 ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบแบบกลุ่ม (n=16)

หน่วยที่	ร้อยละของคะแนน กิจกรรมระหว่างเรียน ( $E_1$ )	ร้อยละของคะแนน ทดสอบหลังเรียน ( $E_2$ )	$E_1/E_2$
1	78.80	80.63	78.80 /80.63

จากตารางที่ 4.3 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีค่าประสิทธิภาพ คือ 79.60/81.40 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ตามลำดับ



## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียนที่ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (n=16)

หน่วยที่	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน		คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน		t-test
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
1	4.38	1.14	6.78	1.39	9.29*

P < .05      df 15      t = 1.699

จากตารางที่ 4.4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 16 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

## ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns (n =16)

ข้อที่	รายการ	$\bar{x}$	SD	ระดับความ พึงพอใจ
1.	คุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้			
1.1	แบบทดสอบก่อนเรียนช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทาง ภาษาอังกฤษ	4.60	0.53	มากที่สุด
1.2	บัตรคำสั่งช่วยให้นักเรียนทราบแนวทางในการเรียนเหมือนครูสั่งงาน	4.56	0.70	มากที่สุด
1.3	เกมจากบัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน	4.48	0.60	มาก
1.4	บัตรเนื้อหาช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ตามชื่อหัวเรื่องของศูนย์การ เรียน	4.68	0.65	มากที่สุด
1.5	บัตรกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน	4.47	0.52	มาก
1.6	บัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้วัดความรู้และความเข้าใจหลังจาก ศึกษาบัตรเนื้อหาได้	4.28	0.70	มาก
1.7	บัตรคำถามช่วยให้นักเรียนทบทวนความรู้และความเข้าใจหลังจาก เรียนรู้จากบัตรเนื้อหา	4.12	0.82	มาก
1.8	บัตรเฉลยช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของบัตรคำถาม ด้วยตนเอง	4.64	0.49	มากที่สุด
1.9	แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ของตนเอง	4.68	0.54	มากที่สุด
2.	ผลที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้			
2.1	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมทำให้นักเรียนมี ความรับผิดชอบ	4.52	0.72	มากที่สุด
2.2	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมช่วยแก้ปัญหา ทางการเรียนได้	4.88	0.73	มากที่สุด
2.3	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมช่วยให้นักเรียน เรียนเป็นกลุ่ม	4.56	0.39	มากที่สุด
2.4	การเรียนด้วยชุดการสอนทำให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง	4.85	0.51	มากที่สุด
2.5	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมทำให้นักเรียนมี ความสุข	4.44	0.77	มาก
2.6	นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกม	4.52	0.54	มากที่สุด
2.7	นักเรียนต้องการให้มีการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมใน วิชาอื่นๆ	4.72	0.74	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.56	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}$ =4.56, S.D = 0.62)

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จำนวน 11 ข้อ จาก ข้อ 16 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x}$ =4.88, S.D = 0.73) คือ การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การ เรียนแบบเกมช่วยแก้ปัญหาทางการเรียน ที่เหลืออีก 4 ข้อ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากใน แนวเดียวกัน



## บทที่ 5

# ผลการวิจัย : ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns

ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ประกอบด้วย

ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ

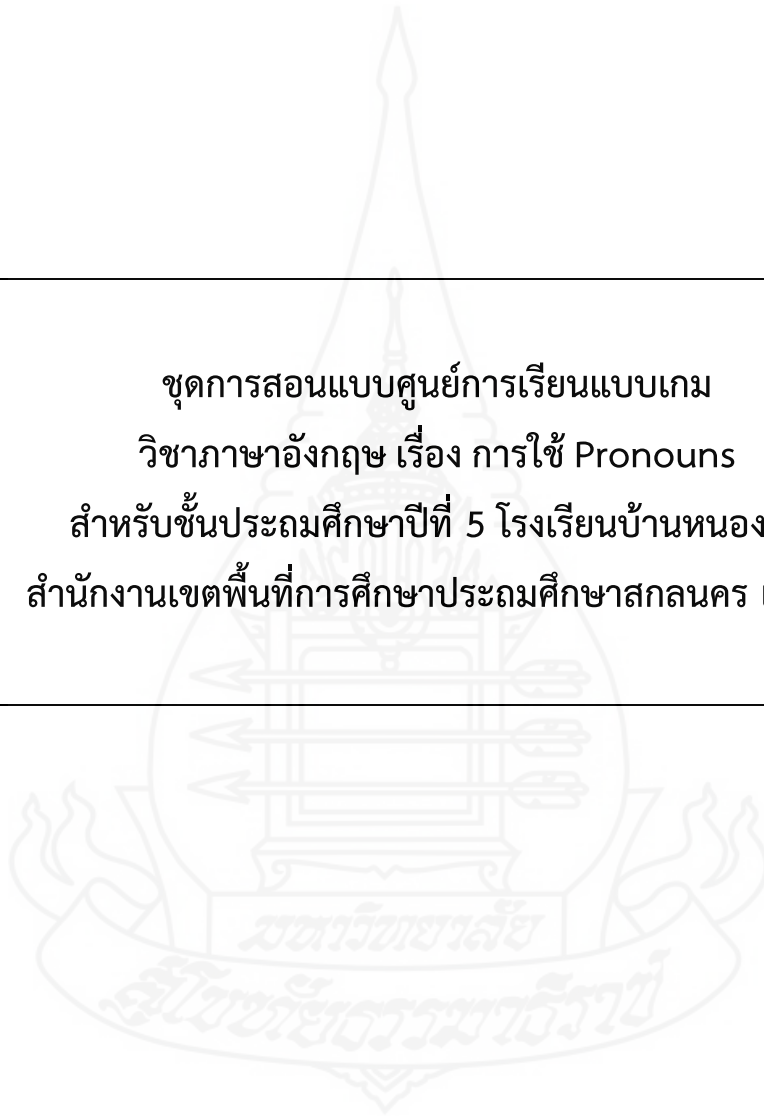
- คำนำ
- คำอธิบายรายวิชา
- วัตถุประสงค์
- รายชื่อหน่วยการเรียนรู้
- ส่วนประกอบของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้
- ขั้นตอนการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้
- บทบาทของครูและนักเรียน
- สิ่งที่ครูและนักเรียนต้องเตรียม
- การจัดห้องเรียน

ภาคที่ 2 รายละเอียดของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ

- แผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้
- สื่อที่ใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียนและสรุปบทเรียน
- บัตรต่างๆ
- ศูนย์ที่ 1 เรื่อง การใช้ Subject Pronouns
- ศูนย์ที่ 2 เรื่อง การใช้ Object Pronouns
- ศูนย์ที่ 3 เรื่อง การใช้ Possessive Adjective
- ศูนย์ที่ 4 เรื่อง การใช้ Possessive Pronouns
- ศูนย์สำรอง เรื่อง เกมค้นหาคำศัพท์แล้วจัดหมวดหมู่คำสรรพนาม
- แบบฝึกปฏิบัติ

ภาคที่ 3 ภาคผนวก (แหล่งอ้างอิง)

ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns  
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2



ภาคที่ 1

คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns  
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2



## คำนำ

คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับหลักการใช้คำสรรพนามประกอบด้วย Subject Pronouns Objective Pronouns Possessive Adjective และ Possessive Pronouns

เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของการจัดทำ และสามารถใช้ประโยชน์ในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือการใช้ชุดการสอนนี้ช่วยให้ครู ได้เตรียมวางแผนการจัดกิจกรรมให้นักเรียน และจัดเตรียมสื่อการสอนและเกมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษดังกล่าวจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจที่จะนำชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษนี้ไปใช้ เพื่อให้เกิดกระบวนการนำความรู้และทักษะกระบวนการทางภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ปารวิชญ์ ราชชมภู  
ผู้จัดทำ



## คำอธิบายรายวิชา

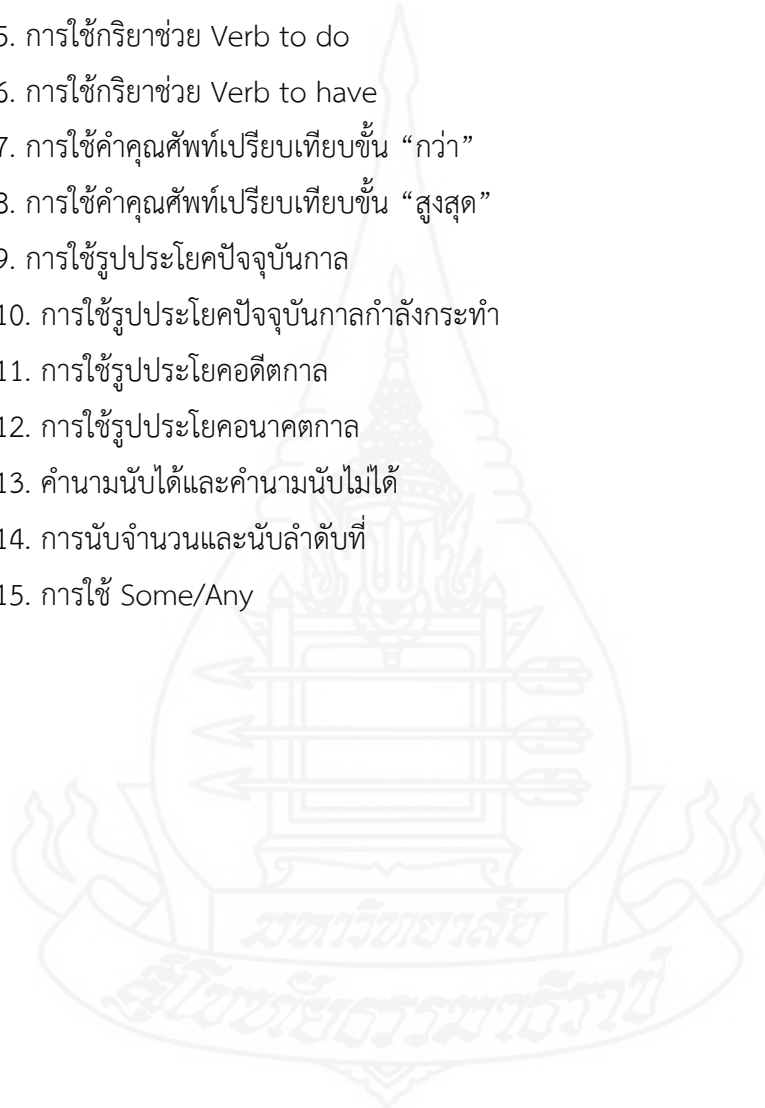
การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับการใช้ Pronouns การใช้คำแสดงความเป็นเจ้าของ การใช้คำคุณศัพท์บอกตำแหน่ง การใช้กริยาช่วย Verb to be Verb to do Verb to have การใช้คำเปรียบเทียบชั้น “กว่า” และ “ชั้นสูงสุด” การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาล การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาลกำลังกระทำ การใช้รูปประโยคอดีตกาล การใช้รูปประโยคอนาคตกาล การใช้คำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้ การนับจำนวน และการใช้ Some/Any

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้คำสรรพนามได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้คำที่แสดงความเป็นเจ้าของได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้คำคุณศัพท์บอกตำแหน่งได้อย่างถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ Verb to be ได้อย่างถูกต้อง
5. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ Verb to do ได้อย่างถูกต้อง
6. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ Verb to have ได้อย่างถูกต้อง
7. เพื่อให้นักเรียนใช้คำเปรียบเทียบคำคุณศัพท์ชั้น “กว่า” ในประโยคได้ถูกต้อง
8. เพื่อให้นักเรียนใช้คำเปรียบเทียบคำคุณศัพท์ชั้น “สูงสุด” ในประโยคได้ถูกต้อง
9. เพื่อให้นักเรียนใช้รูปประโยคปัจจุบันกาลได้อย่างถูกต้อง
10. เพื่อให้นักเรียนใช้รูปประโยคปัจจุบันกาลได้อย่างถูกต้อง
11. เพื่อให้นักเรียนใช้รูปประโยคอดีตกาลได้อย่างถูกต้อง
12. เพื่อให้นักเรียนใช้รูปประโยคอนาคตกาลได้อย่างถูกต้อง
13. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้คำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้ได้อย่างถูกต้อง
14. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้การนับจำนวนนับและการนับลำดับที่ได้อย่างถูกต้อง

## รายชื่อหน่วยการเรียนรู้

1. การใช้ Pronouns
2. การใช้คำแสดงความเป็นเจ้าของ
3. การใช้คำคุณศัพท์บอกตำแหน่ง
4. การใช้กริยาช่วย Verb to be
5. การใช้กริยาช่วย Verb to do
6. การใช้กริยาช่วย Verb to have
7. การใช้คำคุณศัพท์เปรียบเทียบชั้น “กว่า”
8. การใช้คำคุณศัพท์เปรียบเทียบชั้น “สูงสุด”
9. การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาล
10. การใช้รูปประโยคปัจจุบันกาลกำลังกระทำ
11. การใช้รูปประโยคอดีตกาล
12. การใช้รูปประโยคอนาคตกาล
13. คำถามนับได้และคำถามนับไม่ได้
14. การนับจำนวนและนับลำดับที่
15. การใช้ Some/Any



## 1. ส่วนประกอบของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ หน่วยที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns มี 4 ศูนย์ ศูนย์สำรอง ศูนย์แต่ละศูนย์มีชื่อศูนย์ ดังต่อไปนี้

หน่วยที่ 6 เรื่อง การใช้ Pronouns

ศูนย์ที่ 1 เรื่อง การใช้ Subject Pronouns

ศูนย์ที่ 2 เรื่อง การใช้ Object Pronouns

ศูนย์ที่ 3 เรื่อง การใช้ Possessive Adjective

ศูนย์ที่ 4 เรื่อง การใช้ Possessive Pronouns

ศูนย์สำรอง เกมจัดหมวดหมู่คำศัพท์

ส่วนประกอบของแต่ละศูนย์การเรียนรู้ ประกอบด้วย บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลย

นอกจากนี้ ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมยังมีแบบฝึกปฏิบัติ ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน บริเวณที่เว้นให้นักเรียนบันทึกสาระสำคัญจาก บัตรเนื้อหา ที่ว่างสำหรับที่กำหนดในบัตรกิจกรรม ที่ว่างสำหรับตอบคำถามที่กำหนดในบัตรคำถาม แบบทดสอบหลังเรียน และเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและเฉลยทดสอบหลังเรียน

## 2. ขั้นตอนการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

### ก่อนใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

1) ครูควรศึกษาชุดการสอนและเนื้อหาสาระที่นักเรียนต้องเรียนโดยละเอียด และวิธีการเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้

2) เตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่ไม่ได้จัดไว้ในชุดการสอน เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ ไม้บรรทัด กระดาษ ฯลฯ ให้พร้อม

3) จัดห้องเรียนในลักษณะการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้

### ขณะใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

1) ควรชี้แจงวิธีการเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ในกรณีที่นักเรียนเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้เป็นครั้งแรก

2) การเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน เป็นการวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนด้วยชุดการสอน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการชี้ประเด็นที่จะเรียนให้นักเรียนได้ทราบโดยวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ขั้นที่ 3 ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ในขั้นนี้ต้องแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน จากนั้นให้นักเรียนเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนย่อยในการเรียนดังนี้

- (1) อ่านบัตรคำสั่ง
- (2) อ่านบัตรเนื้อหา
- (3) อ่านบัตรกิจกรรมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้
- (4) อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ
- (5) ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย

ขั้นที่ 4 สรุปบทเรียน ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนในแต่ละศูนย์การเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ทดสอบหลังเรียน เป็นการวัดความก้าวหน้าของนักเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน

3) ขณะนักเรียนประกอบกิจกรรม ครูควรดำเนินการดังนี้

- 1) ครูไม่ควรพูดเสียงดัง ครูควรพูดกับนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม
- 2) ครูควรเดินดูนักเรียนอย่างใกล้ชิด หากนักเรียนคนใดมีปัญหาจะได้ช่วยเหลือได้

ทันที

3) หากมีนักเรียนกลุ่มใดทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูควรให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ศูนย์สำรอง

4) การเปลี่ยนกลุ่มกิจกรรมกระทำได้ ดังนี้ (1) เปลี่ยนกลุ่มพร้อมกันเมื่อทุกกลุ่มประกอบกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว หากมีกลุ่มที่ทำกิจกรรมเสร็จพร้อมกัน 2 กลุ่ม ให้เปลี่ยนกลุ่มทันที และ (2) หากมีกลุ่มใดเสร็จก่อนโดยกลุ่มอื่นยังไม่เสร็จ ให้กลุ่มที่เสร็จก่อนเปลี่ยนไปยังศูนย์สำรอง เมื่อมีกลุ่มใดว่างก็ให้ละจากศูนย์สำรองทันที

**หลังจากใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม**

- 1) ตรวจสอบส่วนประกอบของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ โดยเฉพาะบัตรต่างๆ ให้ครบ และสื่อในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและสรุปบทเรียน แล้วจัดเก็บให้ถูกต้องและเรียบร้อย
- 2) เก็บกระดาษ และแบบฝึกปฏิบัติ เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้น และทำกิจกรรมระหว่างเรียนได้มากน้อยเพียงใด

### 3. บทบาทของครูและนักเรียน

**บทบาทของครู**

การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม ครูควรมีบทบาทดังนี้

- 1) กำกับการเรียนรู้ให้นักเรียนเป็นผู้แสดงและปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2) บันทึกพัฒนาทางการเรียนของนักเรียนแต่ละคน ครูมีเวลาสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในแง่ต่างๆ ดังนี้

- (1) นักเรียนมีโอกาสหาความรู้ด้วยตนเอง
- (2) นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น
- (3) นักเรียนได้ตัดสินใจและแก้ปัญหา
- (4) นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง

3) เป็นแหล่งความรู้แหล่งหนึ่งสำหรับนักเรียน ครูต้องเป็นผู้สอนซึ่งต้องมีการนำเข้าสู่บทเรียนและสรุปเนื้อหาในการประกอบกิจกรรมการเรียน หากนักเรียนสอบถามหรือมีข้อสงสัยในเนื้อหาที่อยู่ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับครูได้ตลอดเวลา

- 4) เตรียมกิจกรรมและสื่อการสอนเพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

#### บทบาทของนักเรียน

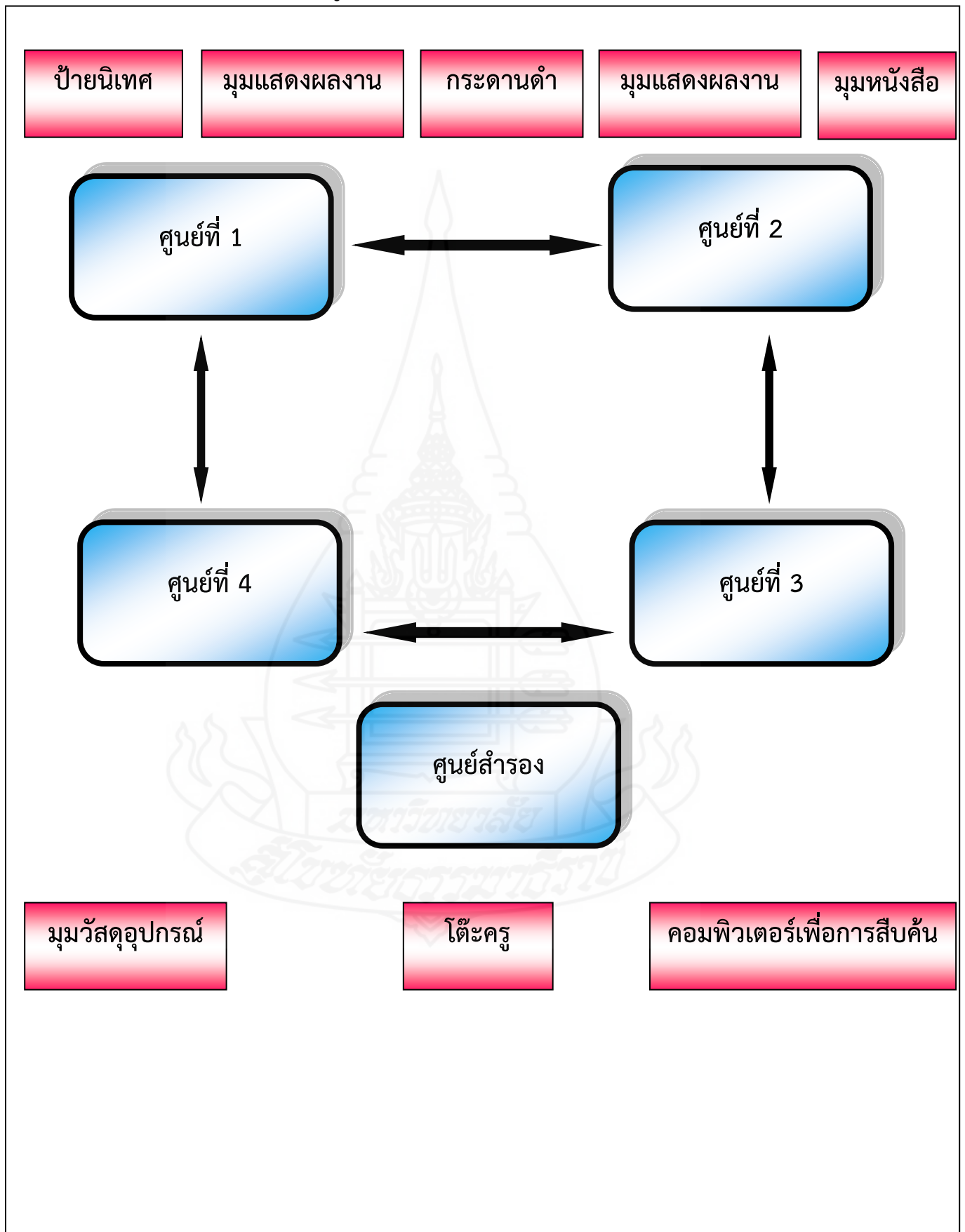
ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียนในการสอนแบบศูนย์การเรียน ดังนี้

แต่ละศูนย์กิจกรรมต้องมีหัวหน้ากลุ่ม หัวหน้ากลุ่มต้องพยายามดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย ต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มแสดงความคิดเห็น หัวหน้ากลุ่มช่วยแบ่งเบาภาระของครู เช่น ทำหน้าที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้ในการเรียน และรวบรวมแบบฝึกปฏิบัติส่งครู

- 1) นักเรียนที่เป็นหัวหน้ากลุ่ม ต้องปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยปฏิบัติตามคำสั่งหรือตามหัวหน้าศูนย์ที่ได้รับมอบหมาย
- 2) ต้องปฏิบัติแต่ละขั้นตอนอย่างระมัดระวัง การปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกลุ่มมีเวลาจำกัด นักเรียนต้องตั้งใจปฏิบัติตามคำสั่งโดยเคร่งครัด
- 3) นักเรียนต้องพยายามทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และประกอบกิจกรรมจนเต็มความสามารถ
- 4) นักเรียนต้องปฏิบัติกิจกรรมอย่างจริงจังไม่ชวนนักเรียนพูดคุยนอกเรื่อง
- 5) ก่อนที่จะเปลี่ยนกลุ่มจะต้องเก็บบัตรเข้าช่องให้เรียบร้อย ในกรณีที่พบว่าบัตรหรือสื่อการสอนที่ชำรุดเสียหายควรแจ้งครูผู้สอน



## 4. แผนผังการจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้



ภาคที่ 2

รายละเอียดของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns  
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกุง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2



## แผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

วิชา ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยที่ 1 การใช้ Pronouns

จำนวน 5 ชั่วโมง

## หัวเรื่อง

- 6.1 การใช้ Subject Pronouns
- 6.2 การใช้ Object Pronouns
- 6.3 การใช้ Possessive Adjective
- 6.4 การใช้ Possessive Pronouns

ศูนย์สำรอง เกมจัดหมวดคำสรรพนาม

## แนวคิด

1. Subject Pronouns คือ สรรพนามที่เป็นประธานในประโยค ได้แก่ I, you ,he, she, it ,they ,we
2. Object Pronouns คือ สรรพนามที่เป็นกรรม ได้แก่ me, you, him, her, it, them, us
3. Possessive Adjective คือ คำสรรพนามทำหน้าที่ขยายคำนามและแสดงความเป็นเจ้าของ ได้แก่ my, your, her, our
4. Possessive Pronouns คือ คำสรรพนามที่ทำหน้าที่แทนคำนามที่ละไว้ ได้แก่ mine, yours, his, hers, ours

## วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษา เรื่อง “Subject Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถระบุคำสรรพนามที่เป็นประธานของประโยคได้อย่างถูกต้อง
2. หลังจากศึกษา เรื่อง “Subject Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นประธานของประโยคได้ถูกต้อง
3. หลังจากศึกษา เรื่อง “Subject Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถบอกประเภทของ Subject Pronouns ได้อย่างถูกต้อง
4. หลังจากศึกษา เรื่อง “Object Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถระบุคำสรรพนามที่เป็นกรรมของประโยคได้อย่างถูกต้อง

5. หลังจากศึกษา เรื่อง “Object Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นกรรมของประโยคได้อย่างถูกต้อง

6. หลังจากศึกษา เรื่อง “Object Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถบอกประเภทของ Object Pronouns ได้อย่างถูกต้อง

7. หลังจากศึกษา เรื่อง “Possessive Adjective” แล้ว นักเรียนสามารถระบุคำสรรพนามที่อยู่ในรูปเอกพจน์ได้อย่างถูกต้อง

8. หลังจากศึกษา เรื่อง “Possessive Adjective” แล้ว นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสรรพนามที่อยู่ในรูปพหูพจน์ได้อย่างถูกต้อง

9. หลังจากศึกษา เรื่อง “Possessive Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถระบุคำสรรพนามที่เป็น Possessive Pronouns ได้อย่างถูกต้อง

10. หลังจากศึกษา เรื่อง “Possessive Pronouns” แล้ว นักเรียนสามารถเขียนประโยคให้อยู่ในรูปของ Possessive Pronouns ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ประเมินการเรียนรู้
	<p><b>ขั้นที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน</b> ทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ</p>	-	<p><b>ประเมินก่อนเรียน</b> ประเมินจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p>
	<p><b>ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. เล่นเกม Who am I? แบ่งเด็ก ๆ ออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คนให้เด็ก ๆ สมมุติกลุ่มเป็น สัตว์ 1 ชนิดแล้วให้แต่ละกลุ่มกำหนดตัวอย่างคำใบ้มา 5 อย่าง เพื่อที่จะให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ ทายได้ว่ากลุ่มนั้น ๆ เป็นสัตว์ชนิดใด ยกตัวอย่าง เช่น</p> <p><b>ตัวอย่างคำใบ้</b> I am an animal. I am a big animal. I have four legs. I have big ears. I have a long nose.</p> <p><b>Answer</b> Elephant</p> <p>2. สรุปรูปเกมเพื่อนำเรื่องที่เรียน 3. ชี้ประเด็นที่นักเรียนจะเรียน</p>	1.ชุดเกม Who am I? จำนวน 1 ชุด	

เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ประเมินการเรียนรู้
<b>ศูนย์ที่ 1 การใช้</b> <b>Subject</b> <b>Pronouns</b> 1.1 ความหมายของ Subject Pronouns 1.2 การใช้ Subject Pronouns 1.3 ตัวอย่างของ การใช้ Subject Pronouns	<b>ชั้นที่ 3 ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้</b> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม 2. อธิบายวิธีการเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ <b>ศูนย์ที่ 1</b> 1.อ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง 2.อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Subject Pronouns 3. อ่านบัตรกิจกรรมแล้วปฏิบัติตาม กิจกรรม เล่นเกม สร้างคำ subject pronouns 4. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงใน แบบฝึกปฏิบัติ 5.ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย	1. บัตรคำสั่ง 7 แผ่น 2. บัตรเนื้อหา 7 แผ่น 3. บัตรกิจกรรม 7 แผ่น 4. ชุดเกม “สร้างคำ subject pronouns” จำนวน 1 ชุด 5. บัตรคำถาม 7 แผ่น 6. แบบฝึกปฏิบัติ 25 เล่ม 7. บัตรเฉลย 7 แผ่น	<b>ประเมินระหว่างเรียน</b> 1. นักเรียนสามารถบอก คำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง 2. นักเรียนสามารถบอก คำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง 3. นักเรียนสามารถบอก คำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 3 ได้ถูกต้อง
<b>ศูนย์ที่ 2 การใช้</b> <b>Object</b> <b>Pronouns</b> 2.1 ความหมายของ Object Pronouns 2.2 การใช้ Object Pronouns 2.3 ตัวอย่างของ การใช้ Object Pronouns	<b>ศูนย์ที่ 2</b> 1.อ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง 2.อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Object Pronouns 3. อ่านบัตรกิจกรรมแล้วปฏิบัติตาม กิจกรรม เล่นเกม เรียงคำศัพท์ Object Pronouns 4. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงใน แบบฝึกปฏิบัติ 5.ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย	1.บัตรคำสั่ง 7 แผ่น 2.บัตรเนื้อหา 7 แผ่น 3. บัตรกิจกรรม 7 แผ่น 4. ชุดเกม “เรียงคำศัพท์ Object Pronouns” จำนวน 1ชุด 5.บัตรคำถาม 7 แผ่น 6.แบบฝึกปฏิบัติ 25 เล่ม 7.บัตรเฉลย 7 แผ่น	<b>ประเมินระหว่างเรียน</b> 1.นักเรียนสามารถบอกคำ สรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง 2.นักเรียนสามารถบอกคำ สรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง 3.นักเรียนสามารถบอกคำ สรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 3 ได้ถูกต้อง

เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ประเมินการเรียนรู้
<b>ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective</b> 3.1 ความหมายของ Possessive Adjective 3.2 การใช้ Possessive Adjective 3.3 ตัวอย่างของการใช้ Possessive Adjective	<b>ศูนย์ที่ 3</b> 1.อ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง 2.อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Possessive Adjective 3. อ่านบัตรกิจกรรมแล้วปฏิบัติตามกิจกรรม เล่นเกม เรียงประโยค Possessive Adjective 4. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ 5.ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย	1.บัตรคำสั่ง 7 แผ่น 2.บัตรเนื้อหา 7 แผ่น 3. บัตรกิจกรรม 7 แผ่น 4. ชุดเกม “เรียงประโยค Possessive Adjective” จำนวน 1 ชุด 5.บัตรคำถาม 7 แผ่น 6.แบบฝึกปฏิบัติ 25 เล่ม 7.บัตรเฉลย 7 แผ่น	<b>ประเมินระหว่างเรียน</b> 1.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง 2.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง
<b>ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns</b> 4.1 ความหมายของ Possessive Pronouns 4.2 การใช้ Possessive Pronouns 4.3 ตัวอย่างของประโยค Possessive Pronouns	<b>ศูนย์ที่ 2</b> 1. อ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง 2. อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Possessive Pronouns 3. อ่านบัตรกิจกรรมแล้วปฏิบัติตามกิจกรรม เล่นเกม เรียงคำศัพท์ Possessive Pronouns 4. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ 5.ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย	1. บัตรคำสั่ง 7 แผ่น 2. บัตรเนื้อหา 7 แผ่น 3. บัตรกิจกรรม 7 แผ่น 4. ชุดเกม “เรียงคำศัพท์ Possessive Pronouns” จำนวน 1 ชุด 5. บัตรคำถาม 7 แผ่น 6. แบบฝึกปฏิบัติ 25 เล่ม 7. บัตรเฉลย 7 แผ่น	<b>ประเมินระหว่างเรียน</b> 1. นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่อยู่ในรูปเอกพจน์ได้ถูกต้อง 2. นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่อยู่ในรูปพหูพจน์ได้ถูกต้อง



เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ประเมินการเรียนรู้
ศูนย์สำรอง	<p>ศูนย์สำรอง</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. อ่านบัตรคำสั่งแล้วปฏิบัติตามบัตรคำสั่ง</li> <li>2. อ่านบัตรกิจกรรมแล้ว ปฏิบัติตามบัตรกิจกรรม ค้นหาคำศัพท์และตกแต่งบัตรกิจกรรมให้สวยงาม</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรคำสั่ง 25 แผ่น</li> <li>2. บัตรกิจกรรม 25 แผ่น</li> <li>3. สีไม้</li> </ol>	
	<p>ขั้นที่ 4 สรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน</p>		
	<p>ขั้นที่ 5. แบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>ทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ</p>		<p><u>ประเมินหลังเรียน</u></p> <p>ประเมินจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน</p>



## ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มๆละ 6 คน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่ม เล่นเกม Who am I? โดยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเล่นเกมหน้าชั้นเรียน
3. กลุ่มใดตอบได้ก่อน กลุ่มนั้นชนะ
4. สรุปเกมนำเข้าสู่บทเรียน
5. ชี้ประเด็นนักเรียนในศูนย์การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

## เกม Who am I?

- Title : Who am I?
- Type : Game
- Target : คำศัพท์ / รูปแบบประโยค
- Materials : กระดาษเอ 4
- Procedure : แบ่งเด็ก ๆ ออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คนให้เด็ก ๆ สมมุติกลุ่มเป็น สัตว์ 1 ชนิดแล้วให้แต่ละกลุ่มกำหนด ตัวอย่างคำใบ้มา 5 อย่าง เพื่อที่จะให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ ทายได้ว่ากลุ่มนั้น ๆ เป็นสัตว์ชนิดใด ยกตัวอย่าง เช่น

### ตัวอย่างคำใบ้

I am an animal.

I am a big animal.

I have four legs.

I have big ears.

I have a long nose.

### Answer

Elephant

\*\*\*\*\*กลุ่มที่ตอบถูกจะได้คะแนน และกลุ่มที่ตอบได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ\*\*\*\*\*



บัตรคำสั่ง  
ศูนย์ที่ 1 Subject Pronouns

โปรดอ่านบัตรคำสั่งแผ่นนี้แล้วปฏิบัติตามขั้นตอน  
ดังต่อไปนี้ด้วยความตั้งใจ

1. อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Subject Pronouns
2. อ่านบัตรกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม “สร้างคำ subject pronouns”
3. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ
4. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรเฉลย

เมื่อประกอบกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ขอให้นักเรียนเก็บบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลยเข้าซองแล้วเก็บสื่อการสอนทุกประเภทให้เรียบร้อยก่อนย้ายไปศูนย์อื่น

ห้ามหยิบชิ้นส่วนใดติดมือไป ยกเว้น แบบฝึกปฏิบัติ

## บัตรเนื้อหา

### ศนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

#### 1. ความหมายของ Subject Pronoun

Subject Pronoun หมายถึง คำสรรพนามใช้แทนคำนามทำหน้าที่เป็นประธานของประโยค

#### 2. การใช้ Subject Pronouns ได้แก่

**บุรุษที่ 1** หมายถึง สรรพนามที่ใช้แทนผู้พูด ในตำแหน่งประธานของประโยค ได้แก่ I (ผม, ฉัน, ข้าพเจ้า) We (พวกเรา,เรา)

**บุรุษที่ 2** หมายถึง สรรพนามที่ใช้แทนผู้ฟัง ในตำแหน่งประธานของประโยค You (ท่าน,คุณ,พวกคุณ,พวกท่าน)

**บุรุษที่ 3** หมายถึง สรรพนามที่ใช้แทนผู้ที่ถูกเอ่ยถึง ในตำแหน่งประธานของประโยค ได้แก่ He (เขาผู้ชาย), She (หล่อนผู้หญิง,หล่อน,เธอ), it(มัน), they,(พวกเขา,พวกมัน)

โดยมีโครงสร้างการใช้และตัวอย่างประโยคดังต่อไปนี้

บุรุษสรรพนาม	Subject Pronoun	Verb	Singular /Plural
บุรุษที่ 1	I	Am	เอกพจน์
	We	Are	พหูพจน์
บุรุษที่ 2	You	Are	ทั้งเอกพจน์ และพหูพจน์
บุรุษที่ 3	He	Is	เอกพจน์
	She	Is	เอกพจน์



บัตรเนื้อหา (ต่อ)  
ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

3. ตัวอย่างประโยคที่ใช้ Subject Pronoun

- I am a student. ฉันเป็นนักเรียน  
I am eleven years old. ฉันอายุ 11 ปี  
I am tall. ฉันสูง  
We are Students. พวกเราเป็นนักเรียน  
We are from Thailand. พวกเรามาจากประเทศไทย  
You are a tourist. คุณเป็นนักท่องเที่ยว  
You are my friend. คุณเป็นเพื่อนของฉัน (ใช้กับประธานที่เป็นเอกพจน์และพหูพจน์)  
He is a doctor. เขาเป็นคุณหมอ  
He is in the room. เขาอยู่ในห้อง  
She is a nurse. หล่อนเป็นนางพยาบาล  
She is short. หล่อนเป็นคนตัวเตี้ย  
It is a cat. มันคือแมว  
It is a chair. มันคือเก้าอี้  
They are teachers. พวกเขาเป็นคุณคร

## บัตรกิจกรรม

### ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

ชื่อเกม สร้างคำ Subject Pronouns

### กติกาการเล่น

1. ให้นักเรียนหยิบถุงไฟ้อักษรจำนวน 1 ถุง ซึ่งมีทั้งหมด 30 แผ่น ขึ้นมาวางบนโต๊ะ
2. ช่วยกันเอาหยิบไฟ้อักษรในถุงมาเรียงให้เป็นคำที่เป็น subject pronoun แล้วเขียนลงในแบบฝึกปฏิบัติ ห้ามเขียนลงในบัตรกิจกรรม

3.

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

7

บัตรเฉลย

ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

- |    |   |    |    |    |   |   |   |   |
|----|---|----|----|----|---|---|---|---|
| 1. | I | 5. | S  | H  | E |   |   |   |
| 2. | W | E  | 6. | I  | T |   |   |   |
| 3. | Y | O  | U  | 7. | T | H | E | Y |
| 4. | H | E  |    |    |   |   |   |   |

1.....I.....

2.....we.....

3.....you.....

4.....he.....

5.....she.....

6.....it.....

7.....they.....

บัตรคำถาม

ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

คำสั่ง เปลี่ยนคำที่ขีดเส้นใต้เป็นสรรพนามรูปประธาน  
ให้ถูกต้อง ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. Tom and I go to school by bus.  
.....
2. My mother and my father are great parents.  
.....
3. Tim likes to play football.  
.....
4. A dog has two short ears.  
.....
5. Children sleep early.  
.....
6. Sandra cooked the food yesterday.  
.....
7. People like to drink fruit juice.  
.....
8. Mark lives next door to me.  
.....
9. Malee loves children very much.  
.....

บัตรเฉลยคำถาม

ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

**คำสั่ง** เปลี่ยนคำที่ขีดเส้นใต้เป็นสรรพนามรูป  
ประธานให้ถูกต้อง ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. Sam and I go to school by school bus.  
We go to school by bus.
2. My mother and my father are great parents.  
They are great parents.
3. Mike likes to play football.  
He likes to play football.
4. A dog has two short ears.  
It has two short ears.
5. Children sleep early.  
They sleep early.
6. Sandra cooks the food.  
She cooks the food.
7. People like to drink fruit juice.  
They like to drink fruit juice.
8. Mark lives next door to me.  
He lives next door to me.
9. Malee loves children very much.  
She loves children very much.
10. Nan always reads books.  
She always reads books.

## บัตรคำสั่ง

### ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

โปรดอ่านบัตรคำสั่งแผ่นนี้แล้วปฏิบัติตามขั้นตอน  
ดังต่อไปนี้ด้วยความตั้งใจ

1. อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Object Pronouns
2. อ่านบัตรกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม เรียงคำศัพท์  
Object Pronouns อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ
3. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรเฉลย

เมื่อประกอบกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ขอให้นักเรียนเก็บบัตร  
คำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลยเข้าซองแล้ว  
เก็บสื่อการสอนทุกประเภทให้เรียบร้อยก่อนย้ายไปศูนย์อื่น

ห้ามหยิบส่วนใดติดมือไป ยกเว้น แบบฝึกปฏิบัติ



## บัตรเนื้อหา

### ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

#### 1. ความหมายของ Object pronouns

Object pronouns คือ สรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นกรรมของประโยค ซึ่งกรรม (object) ภายในประโยคนั้นอาจวางอยู่ในตำแหน่งท้ายคำกริยา ซึ่งทำหน้าที่แสดงลักษณะอาการกระทำของประธานของประโยค หรือกรรมวางอยู่ท้ายคำบุพบท

2. การใช้ Object pronouns โดยมีโครงสร้างการใช้และตัวอย่างประโยคดังต่อไปนี้

บุรุษสรรพนาม	Object form	ความหมาย
บุรุษที่ 1	Me	ฉัน = ใช้แทนคำพูดที่ถูกระกระทำ มีความหมายเป็นเอกพจน์
	Us	เรา = ใช้แทนคำพูดที่ผู้ถูกระกระทำ มีความหมายเป็นพหูพจน์
บุรุษที่ 2	You	เธอ คุณ = ใช้แทนผู้ที่เราพูดด้วยที่ถูกระกระทำ มีความหมายเป็นเอกพจน์และพหูพจน์
บุรุษที่ 3	Him	เขา = ใช้แทนเพศชายที่ถูกระกระทำ มีความหมายเอกพจน์
	Her	หล่อน = แทนเพศหญิงที่ถูกระกระทำ มีความหมายเอกพจน์
	It	มัน = แทนสัตว์ที่ถูกระกระทำ มีความหมายเอกพจน์

บัตรเนื้อหา (ต่อ)  
ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

3. ตัวอย่างประโยคที่ใช้ Object pronouns

He gives food to it. เขาให้อาหารมัน

A girl plays with them. เด็กผู้หญิงเล่นกับพวกเขา

That dog is biting him. สุนัขตัวนั้นกัดเขา

My mother cooks dinner for us. แม่ของฉันทำอาหารเย็น  
สำหรับพวกเรา

A teacher is teaching her. คุณครูคนที่สอนหล่อน

## บัตรกิจกรรม

### ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

### ชื่อเกม เรียงคำศัพท์ Object Pronouns

#### กติกาการเล่น

1. ให้นักเรียนหยิบแผ่นเกมขึ้นมาวางบนโต๊ะ คือ บัตรกิจกรรม
2. ช่วยกันเรียงตัวอักษรในรูปหัวใจให้เป็นคำ Object Pronouns แล้วเขียนลงในแบบฝึกปฏิบัติ ห้ามเขียนลงในบัตรกิจกรรม
3. ตรวจสอบคำตอบเป็นบัตรเฉลย

1.

M I H

\_\_\_\_\_

2.

S U

\_\_\_\_\_

3.

T I

\_\_\_\_\_

4.

E R  
H

\_\_\_\_\_

5.

E T  
M H

\_\_\_\_\_

6.

O U  
Y

\_\_\_\_\_

บัตรเฉลยกิจกรรม  
ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

1.

M I H

HIM

2.

S U

US

3.

T I

IT

4.

E R  
HHER

5.

E T  
M HTHEM

6.

O U  
YYOU

## บัตรคำถาม

### ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

คำสั่ง นำคำศัพท์ที่อยู่ในวงเล็บแล้วเติมคำสรรพนามรูปกรรมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. I talk to ..... every day. ( a woman )
2. Throw ..... To me. ( a ball )
3. She told ..... to go and visit her parents. ( my friend and I )
4. The teacher asked ..... to clean the classroom. ( I )
5. He calls ..... on the weekend. ( his parents )
6. I'm in love with ..... ( a man )
7. Please give ..... the letter. ( a girl )
8. She loves ..... very much. (I)
9. Do you know .....? ( a girl)
10. We need to finish ..... next week. (job)

## บัตรเฉลยคำถาม

## ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

1. I talk to **...her...** every day. ( a woman )
2. Throw **...it...** To me. ( a ball )
3. She told **...us...** to go and visit her parents. ( my friend and I )
4. The teacher asked **...me...** to clean the classroom. ( I )
5. He calls **...them...** on the weekend. ( his parents )
6. I'm in love with **...him...** ( a man )
7. Please give **...her...** the letter. ( a girl )
8. She loves **...me..** very much. (I)
9. Do you know **...her..?** ( a girl)
10. We need to finish **...it.....** next week. (job)



## บัตรคำสั่ง

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

โปรดอ่านบัตรคำสั่งแผ่นนี้แล้วปฏิบัติตามขั้นตอน  
ดังต่อไปนี้ด้วยความตั้งใจ

1. อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Possessive adjective
2. อ่านบัตรกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม เรียงประโยค Possessive adjective
3. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ
4. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรเฉลย

เมื่อประกอบกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ขอให้นักเรียนเก็บบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลยเข้าซองแล้วเก็บสื่อการสอนทุกประเภทให้เรียบร้อยก่อนย้ายไปศูนย์อื่น

## บัตรเนื้อหา

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

#### 1. ความหมายของ Possessive Adjective

**Possessive Adjective** คือ คำสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ มักจะมีคำนามและต้องสอดคล้องกับประธานในประโยคเสมอ

#### 2. การใช้ Possessive Adjective โดยมีโครงสร้างการใช้ดังต่อไปนี้

Noun	Subject Pronoun	Possessive Adjective	
รูปเอกพจน์	I	My	ของฉัน
	You	Your	ของเธอ
	He	His	ของเขา
	She	Her	ของหล่อน
	IT	Its	ของมัน
รูปพหูพจน์	We	Our	ของเรา
	You	Your	ของพวกเขา
	They	Their	ของพวกเขา, ของพวกมัน

บัตรเนื้อหา (ต่อ)  
ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

3. ตัวอย่างประโยคที่ใช้ Possessive Adjective

It's **my** book. มันเป็นหนังสือ**ของฉัน**

It's **his** new car. มันเป็นรถยนต์คันใหม่**ของเขา**

We love **our** friend. พวกเรารักเพื่อน**ของพวกเขา**

**Their** flowers are beautiful. **ดอกไม้เหล่านี้**สวยงาม

**Your** bicycle is new. จักรยานใหม่**ของคุณ**

**Her** friends like to play volleyball. เพื่อน**ของเขา**ชอบเล่น

วอลเลย์บอล

**Its** legs are strong. ขา**ของมัน**แข็งแรง

## บัตรกิจกรรม

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

ชื่อเกม เรียงประโยค Possessive Pronoun

### กติกาการเล่น

1. ให้นักเรียนหยิบแผ่นเกมขึ้นมาวางบนโต๊ะ คือ บัตรกิจกรรม
2. ช่วยกันเรียงบัตรคำให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ แล้วเขียนลงในแบบฝึกปฏิบัติ ห้ามเขียนลงในบัตรกิจกรรม

3.

1. teacher our This is

..... loves dog Kate her

2.

..... name Jane Its is

3.

..... favorite golf His is sport

4.

..... father factory work Their in

5.

บัตรเฉลยกิจกรรม  
ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

1.... teacher our This is

This is our teacher.....

2. loves dog Kate her

.....Kate loves her dog.....

3. name Jane Its is

.....It' name is Jane.....

4. favorite golf His is sport

.....His favorite sport is golf.....

5. father factory work Their in

.....Their father work in factory.....

## บัตรคำถาม

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

คำสั่ง เติมคำ Possessive Adjective ลงในช่องว่าง  
ให้ถูกต้อง ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. Sam likes to study science very much. .... favorite subject is science.
2. Steven and Paul are from London. .... job are chef.
3. Smith likes to play tennis very much. .... favorite sport is tennis.
4. Three student didn't do ..... homework.
5. I have a bicycle. .... bicycle is white.
6. We have a cat. .... name is Bobby.
7. Nancy is from Spain. .... husband is from Australia.
8. I like singing. .... mother likes it too.
9. My mother and I love to read a book named "Harry Potter".  
It's ..... favorite book.
10. Mary likes to travel. .... camera is full of awesome photo.



## บัตรเฉลยคำถาม

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

1. Sam likes to study science very much. ...**His**... favorite subject is science.
2. Steven and Paul are from London. ...**Their**... job are chef.
3. Smith likes to play tennis very much. ...**His**... favorite sport is tennis.
4. Three student didn't do .....**their** ..... homework.
5. I have a bicycle. ...**My**... bicycle is white.
6. We have a cat. ...**Its**... name is Bobby.
7. Nancy is from Spain. ...**Her**... husband is from Australia.
8. I like singing. ...**My**... mother likes it too.
9. My mother and I love to read a book named "Harry Potter".  
It's ...**our**... favorite book.
10. Mary likes to travel. ...**Her**... camera is full of awesome photo.

## บัตรคำสั่ง

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

โปรดอ่านบัตรคำสั่งแผ่นนี้แล้วปฏิบัติตามขั้นตอน  
ดังต่อไปนี้ด้วยความตั้งใจ

1. อ่านบัตรเนื้อหา เรื่อง Possessive Pronouns
2. อ่านบัตรกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม เรียงความศัพท์ Possessive Pronouns
3. อ่านบัตรคำถามแล้วตอบคำถามลงในแบบฝึกปฏิบัติ
4. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรเฉลย

เมื่อประกอบกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ขอให้นักเรียนเก็บบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม และบัตรเฉลยเข้าซองแล้วเก็บสื่อการสอนทุกประเภทให้เรียบร้อยก่อนย้ายไปศูนย์อื่น

## บัตรเนื้อหา

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

#### 1. ความหมายของ Possessive Pronouns

**Possessive Pronouns** หมายถึง คำสรรพนามแสดงความเป็นของอีก ลักษณะหนึ่งที่ไม่จำเป็นต้องวางหน้าคำนามหรือตามหลังคำนามสามารถตั้งโดดๆ ได้

#### 2. การใช้ Possessive Pronouns มี 3 อย่าง คือ

1. ใช้เป็นประธาน เช่น My house is there. Your house is here
2. ใช้เป็นส่วนสมบุรณ์ของกริยาในประโยคจะอยู่ตามหลัง verb to be เช่น

The black car is her car. The black car is hers.

3. ใช้เพื่อเน้นความเป็นเจ้าของให้เด่นชัดเจนนขึ้น ต้องอยู่ตามหลัง of ตามโครงสร้าง ดังนี้ A + noun + of + Possessive Pronoun เช่น A car of hers is very expensive.

ตารางเปรียบเทียบ Possessive Pronoun กับ Subject Pronoun

บุรุษสรรพนาม	Subject Pronouns		Possessive Pronouns	
บุรุษที่ 1	I	ฉัน	Mine	ของฉัน
	You	เธอ,คุณ	Yours	ของท่าน,ของเธอ
	He	เขา,ผู้ชาย	His	ของเขาผู้ชาย
	She	หล่อน,ผู้หญิง	Hers	ของหล่อนผู้หญิง
	It	มัน	-	-
บุรุษที่ 2	We	พวกเรา	Ours	ของพวกเรา
	You	พวกเธอ,ท่าน	Yours	ของพวกท่าน,ของพวก
	They	พวกเขา,พวกมัน	theirs	เธอของพวกเขา, ของพวกเธอ

ข้อควรระวัง คำว่า its จะไม่นิยมใช้เพื่อทำหน้าที่เป็น possessive pronouns

## บัตรเนื้อหา(ต่อ)

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

#### 3. ตัวอย่างประโยคการใช้ Possessive Pronouns

1. This book is mine. หนังสือนี้เป็นของฉัน
2. The pencil is yours. ปากกาเป็นของฉัน
3. The money is his. เงินนั้นเป็นของเขา
4. This cookbook is hers. หนังสือทำอาหารเล่มนี้เป็นของหล่อน
5. These pets are ours. สัตว์เลี้ยงพวกนี้เป็นของพวกเรา
6. Those cars are theirs. รถเหล่านี้เป็นของพวกเขา

## บัตรกิจกรรม

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

#### ชื่อเกมเรียงคำศัพท์ Possessive pronouns

#### กติกาการเล่น

1. ให้นักเรียนหยิบแผ่นเกมขึ้นมาวางบนโต๊ะ คือ บัตรกิจกรรม
2. ช่วยกันเรียงอักษรให้ไปคำ แล้วเขียนลงในแบบฝึกปฏิบัติ ห้ามเขียนลงในบัตรกิจกรรม
3. ตรวจสอบคำตอบในบัตรเฉลย

1. nmei = .....
2. souyr = .....
3. shi = .....
4. rseh = .....
5. ruso = .....
6. hetrsi = .....

## บัตรเฉลยกิจกรรม

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

1. nmei = .....mine.....
2. souyr = .....yours.....
3. shi = .....his.....
4. rseh = .....hers.....
5. ruso = .....ours.....
6. hetrsi = .....theirs.....



## บัตรคำถาม

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

คำสั่ง เติมคำ Possessive Pronouns ลงใน  
ช่องว่างให้ถูกต้อง ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. That pen is ..... . He brought it from home.
2. My pencil is broken. Can I borrow ..... ?
3. These bags are ..... I just saw he carried them.
4. We bought it from a bakery. The cookies are .....
5. Kanya is a rich woman. My house is a lot smaller than .....
6. Mark lives in his house. The house is .....
7. The students are reading book. The books are .....
8. Our cars are cheap, but ..... are expensive.
9. This wallet is ..... I just bought it from a shop.
10. The boys are playing with toys. Those toys are .....

## บัตรเฉลยคำถาม

### ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

คำสั่ง เติมคำ Possessive Pronouns ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. That pen is ...**mine**.. . He brought it from home.
2. My pencil is broken. Can I borrow ...**yours**.. ?
3. These bags are ...**his**.. I just saw he carried them.
4. We bought it from a bakery. The cookies are ...**ours**..
5. Kanya is a rich woman. My house is a lot smaller than ...**hers**..
6. Mark lives in his house. The house is ...**his**..
7. The students are reading book. The books are ...**theirs**..
8. Our cars are cheap, but ... **theirs**... are expensive.
9. This wallet is ..**mine**.. I just bought it from a shop.
10. The boys are playing with toys. Those toys are ...**theirs**....


**บัตรกิจกรรม**
**ศูนย์สำรอง**
**ชื่อกิจกรรม**

**เกมค้นหาคำศัพท์แล้วจัดหมวดหมู่คำสรรพนาม**

คำชี้แจง ให้นักเรียนค้นหาคำศัพท์เลือกใช้สีไม้ระบายสีลงบน  
คำศัพท์ให้ตรงกับหมวดหมู่ของคำศัพท์ ให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

หมวดหมู่ที่ 1 subject pronouns ใช้สีชมพู

หมวดหมู่ที่ 2 object pronouns ใช้สีเหลือง

หมวดหมู่ที่ 3 possessive adjective ใช้สีแดง

หมวดหมู่ที่ 4 possessive pronouns ใช้สีฟ้า

them	hers	we	my
its	their	her	yours
his	me	I	him
they	mine	our	you


**เมื่อศูนย์ใดว่าง ให้แต่ละศูนย์สำรองเข้าศูนย์ที่ว่างทันที**

บัตรเฉลย  
ศูนย์สำรอง

หมวดหมู่ที่ 1 subject pronouns ได้แก่ we, I, they, you

หมวดหมู่ที่ 2 object pronouns ได้แก่ them, me, her, him

หมวดหมู่ที่ 3 possessive adjective ได้แก่ my, his, their, our

หมวดหมู่ที่ 4 possessive pronouns ได้แก่ its, hers, mine, yours

them	hers	we	my
its	their	her	yours
his	me	I	him
they	mine	our	you

## แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns  
สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....

ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายที่ 10

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต2

## แบบทดสอบก่อนเรียน

วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns



**คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที  
ข้อละ 1 คะแนน  
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงหนึ่งข้อ แล้ว  
กาเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรบนกระดาษคำตอบ

1. \_\_\_\_\_ (my father and I) love watching basketball.  
a. They                      b. We                      c. It                      d. I
  
2. ข้อใดเปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ต่อไปนี้อยู่ในรูปประโยค subject pronouns ได้ถูกต้องที่สุด  
a. Sarah can swim. She can swim  
b. Bob can speak English. She can speak English.  
c. You and I love to read books. They love to read books.  
d. The students like to play games. He likes to play games.
  
3. \_\_\_\_\_ (Sam) works as an engineer.  
a. He                      b. She                      c. They                      d. We
  
4. I know you love \_\_\_\_\_  
a. you                      b. me                      c. his                      d. hers



5. ข้อใดเปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ต่อไปนี้อยู่ในรูปแบบประโยค Object Pronouns ได้ถูกต้องที่สุด

a. He gives food to a **cat**. He gives food to **its**.

b. A girl plays with the **dolls**. A girl plays with **it**.

c. That dog is biting **a boy**. That dog is biting **her**.

d. A teacher is teaching **Joe**. A teacher is teaching **him**.

6. I met Yaya and Nadet last night and now I'm in love with \_\_\_\_\_

a. His                                  b. her                                  c. them                                  d. him

7. We love \_\_\_\_\_ friends.

a. my                                  b. I                                  c. our                                  d. you

8. Jonh : Who is \_\_\_\_\_ best friend?

Linda : Nina is \_\_\_\_\_ best friend.

a. your/my                                  b. her/mine

c. she/her                                  d. we/our

9. Ann : What pet does Sarah have?

Boby : \_\_\_\_\_ has a dog. That dog is \_\_\_\_\_.

a. you/yours                                  b. I/mine

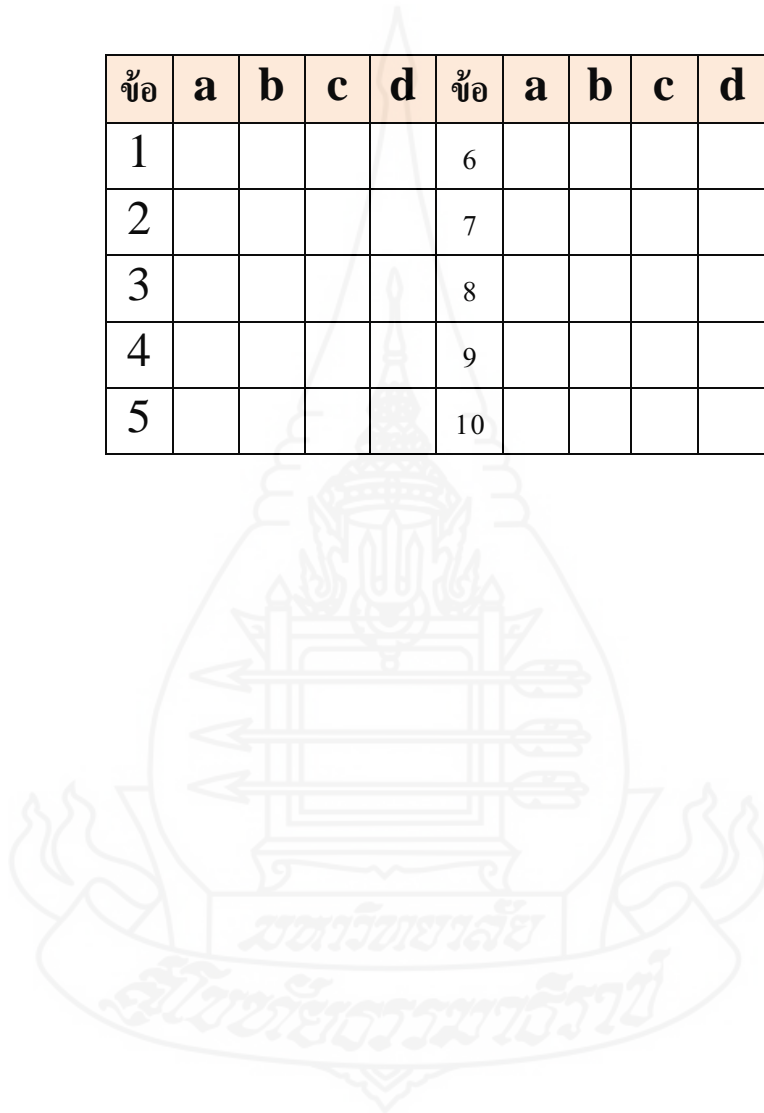
c. she/hers                                  d. we/ours

10. ข้อใดเปลี่ยนคำสรรพนามที่เป็น Possessive Adjective ให้อยู่ในรูปแบบ Possessive Pronouns ในประโยคได้ถูกต้องที่สุด

Possessive Adjective	Possessive Pronouns
a. This is her skirt.	The skirt is her.
b. That is his school bag.	The school bag is him.
c. This is my notebook.	This notebook is mine.
d. Those are their pens.	Those pens are their.

กระดาษคำตอบของแบบทดสอบก่อนเรียน

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



## เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

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



ศูนย์ที่ 1 การใช้ Subject Pronouns

คำสั่ง เปลี่ยนคำที่ขีดเส้นใต้เป็นสรรพนามรูปประธาน  
ให้ถูกต้อง โดยให้ทำลงในแบบฝึกปฏิบัติ

1. Tom and I go to school by bus.  
.....
2. My mother and my father are great parents.  
.....
3. Tim likes to play football.  
.....
4. A dog has two short ears.  
.....
5. Children sleep early.  
.....
6. Sandra cooked the food yesterday.  
.....
7. People like to drink fruit juice.  
.....
8. Mark lives next door to the bakery shop.  
.....
9. Malee loves children very much.  
.....
10. Nan always reads books.  
.....

## ศูนย์ที่ 2 การใช้ Object Pronouns

**คำสั่ง** นำคำศัพท์ที่อยู่ในวงเล็บแล้วเติม  
คำสรรพนามรูปกรรมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. I talk to ..... every day. ( a woman )
2. Throw ..... to me. ( a ball )
3. She told ..... to go and visit her parents. ( my friend and I )
4. The teacher asked ..... to clean the classroom. ( I )
5. He calls ..... on the weekend. ( his parents )
6. I'm in love with ..... ( a man )
7. Please give ..... the letter. ( a girl )
8. She loves ..... very much. (I)
9. Do you know .....? ( a girl)
10. We need to finish ..... next week. (job)

### ศูนย์ที่ 3 การใช้ Possessive Adjective

#### คำสั่ง เติมคำ Possessive Adjective ลงใน ช่องว่างให้ถูกต้อง

1. Sam likes to study science very much. .... favorite subject is science.
2. Steven and Paul are from London. .... jobs are interesting.
3. Smith likes to play tennis very much. .... favorite sport is tennis.
4. Three student didn't do ..... homework.
5. I have a bicycle. .... bicycle is white.
6. We have a cat. .... name is Bobby.
7. Nancy is from Spain. .... husband is from Australia.
8. I like singing. .... mother likes it too.
9. My mother and I love to read "Harry Potter". It's ..... favorite book.
10. Mary likes to travel. .... camera is full of awesome photos.



ศูนย์ที่ 4 การใช้ Possessive Pronouns

คำสั่ง เติมคำ Possessive Pronouns ลงใน  
ช่องว่างให้ถูกต้อง

1. That pen is ..... . He bought it from the shop.
2. My pencil is broken. Can I borrow ..... ?
3. These bags are ..... I just saw him carrying them.
4. We bought it from a bakery. The cookies are .....
5. Kanya is a rich woman. My house is a lot smaller than .....
6. Mark lives in his house. The house is .....
7. The students are reading books. The books are .....
8. Our cars are cheap, but ..... are expensive.
9. This wallet is ..... I just bought it from a shop.
10. The boys are playing with toys. Those toys are .....

## แบบทดสอบหลังเรียน

วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns



**คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที  
ข้อละ 1 คะแนน  
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงหนึ่งข้อ แล้ว  
กาเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรบนกระดาษคำตอบ

1. \_\_\_\_\_ (my friend and I) love to see the movies.  
a. They                      b. We                      c. It                      d. I
  
2. ข้อใดเปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ต่อไปนี้อยู่ในรูปประโยค subject pronouns ได้ถูกต้องที่สุด  
a. **Bob** can speak Thai. **She** can speak Thai.  
b. **The dog** barks the old man. **They** barks the old man.  
c. **The students** like to play football. **They** like to play football.  
d. **You and I** love to do aerobic. **They** love to do aerobic.
  
3. \_\_\_\_\_ (Sarah) works at the hospital.  
a. He                                      b. She                                      c. They                                      d. We
  
4. My mother cooks dinner for \_\_\_\_\_.  
a. we                                      b. our                                      c. they                                      d. us

5. ข้อใดเปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ต่อไปนี้ให้อยู่ในรูปประโยค Object pronouns ได้ถูกต้องที่สุด

a. He gives bananas to a **monkey**. He gives bananas to **it**.

b. A girl plays with the **doll**. A girl plays with **them**.

c. That dog is biting **a man**. That dog is biting **her**.

d. A teacher is teaching **May**. A teacher is teaching **him**.

6. I met my students last night and now I'm in love with \_\_\_\_\_

a. His

b. her

c. him

d. them

7. We love \_\_\_\_\_ pet.

a. my

b. our

c. them

d. you

8. Kim : Who is \_\_\_\_\_ English teacher?

Leo : Miss Parawit is \_\_\_\_\_ English teacher.

a. we/our

b. her/mine

c. she/her

d. your/my

9. Harry : What \_\_\_\_\_ does Joe have?

Lucy : He has a cat. That cat is \_\_\_\_\_.

a. food/hers

b. food/ours

c. friend/his

d. friend/mine

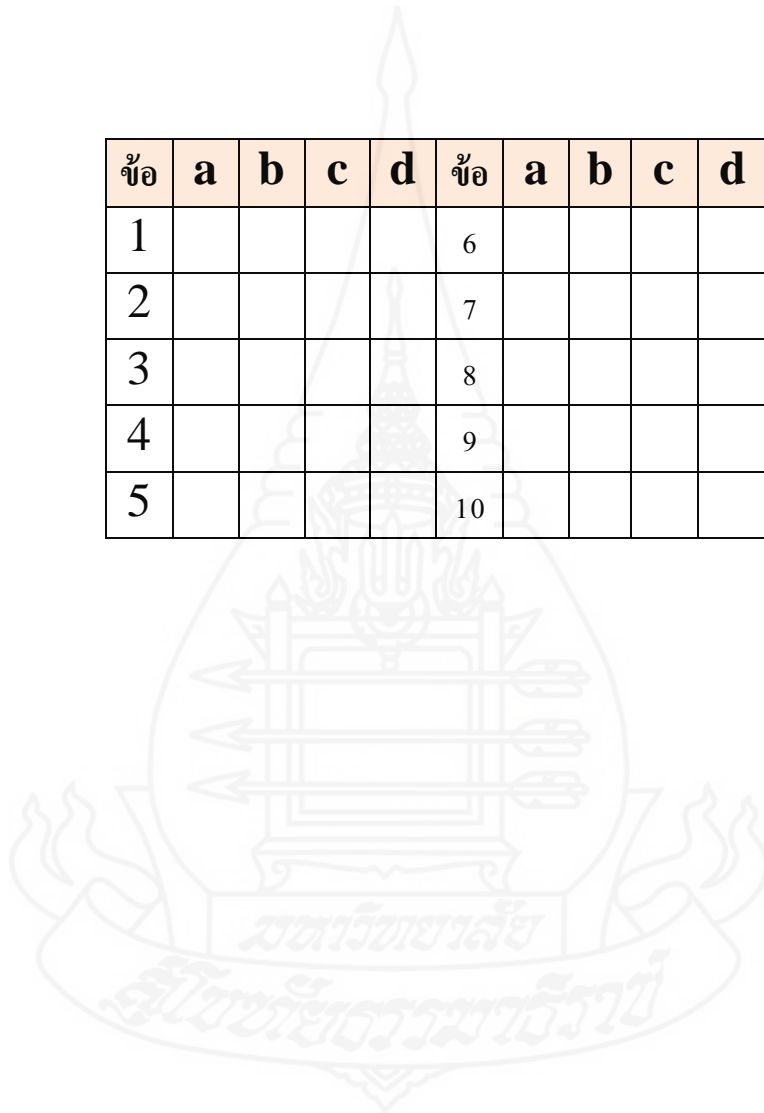
10. ข้อใดเปลี่ยนคำสรรพนามที่เป็น Possessive Adjective ให้อยู่ในรูป Possessive Pronouns ในประโยคได้ถูกต้องที่สุด

Possessive Adjective	Possessive Pronouns
a. This is her house.	The house is hers.
b. That is his chair.	The chair is him.
c. This is my book.	This book is me.
d. Those are their shorts.	Those shorts are their.



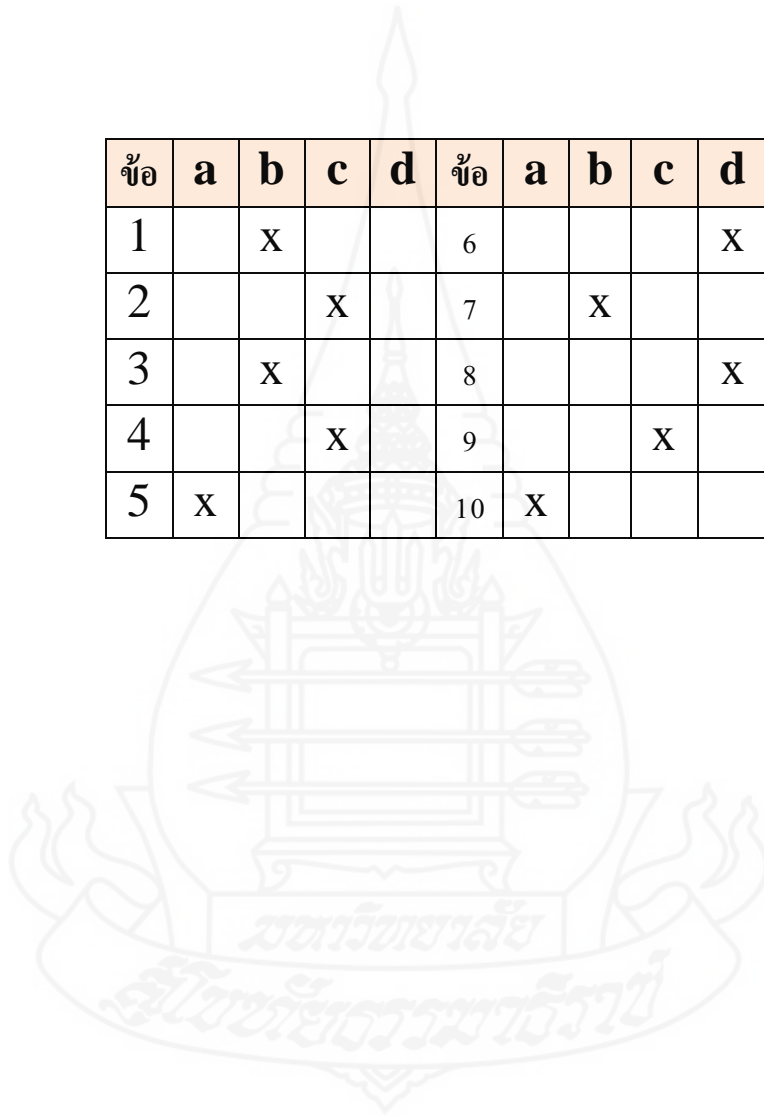
กระดาษคำตอบของแบบทดสอบหลังเรียน

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



## เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

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





ภาคที่ 3  
แหล่งอ้างอิง



## แหล่งอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

\_\_\_\_\_. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ)ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กุศยา แสงเดช และคณะ. (2557). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*

*NEW Say Hello 5*. กรุงเทพฯ: แม็คเอ็ดดูเคชั่น.

\_\_\_\_\_. (2557). *แบบฝึกหัด รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 NEW Say Hello 5*. กรุงเทพฯ: แม็คเอ็ดดูเคชั่น.

พีตีวเตอร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และกองบรรณาธิการฝ่ายต่างประเทศ. (2558). สำนักพิมพ์

Think Beyond a+ <http://www.engisfun.com/> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2558

<https://knowin.files.wordpress.com/> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2558



## บทที่ 6

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้วสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา

##### 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนด

1.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

##### 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

1.3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

##### 1.4 การดำเนินการวิจัย

##### 1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองกง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 25 คนจำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มเลือกแบบ กลุ่ม

#### 1.4.2 เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม วิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยนำมาทดสอบมีจำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยที่ 2 เรื่อง การใช้ Pronouns (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบคู่ขนานของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ เกม เป็นแบบปรนัยแบบชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก วัดพฤติกรรมด้านพุทธิสัย แบบ คู่ขนาน จำนวน 1 หน่วย จำนวน 20 ข้อ ในการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวัด พฤติกรรมพุทธิสัย เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.38 – 0.56 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.44 – 0.62 และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ มีค่า ความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.50 – 0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.25 – 0.52 ค่าความ เชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนทั้งฉบับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 และ 0.82 และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ แบบ เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถาม แบบมาตราประมาณค่า มีจำนวน 16 ข้อ และตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเขียนตอบจำนวน 1 ข้อ เครื่องมือการวิจัยทั้ง 3 ประเภท ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว

#### 1.4.3 การรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการ ดังนี้ (1) เตรียมสถานที่ คือ ห้องเรียน จัดเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน มีมุมความรู้ มุมหนังสือ และมุมอุปกรณ์ เพื่อทำกิจกรรม (2) วันและเวลาที่ ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ ทดสอบประสิทธิภาพใช้เวลา 6 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 6 – 27 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2558 (3) ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดการสอนประกอบด้วย ประเมินตนเองก่อนเรียน นำสู่บทเรียน ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปบทเรียน และประเมินตนเองหลังเรียน (4) ผู้วิจัย เก็บแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในแบบฝึกปฏิบัติ รวมถึงคะแนนกิจกรรมในบัตรกิจกรรม และคะแนนของคำถามในบัตรคำถามมาตรวจสอบ และนำมาวิเคราะห์ข้อมูล และ (5) ผู้วิจัยได้ สัมภาษณ์นักเรียนในการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และสอบถามความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถาม ความพึงพอใจในการทดลองแบบภาคสนาม

#### 1.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์ การเรียนรู้แบบ เกม โดยค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 1.5 ผลการวิจัย

จากการวิจัยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1.5.1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 78.80 /80.63

1.5.2 ผลความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5.3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns อยู่ในระดับมากที่สุด

## 2. อภิปรายผล

### 2.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ คือ 78.80 /80.63 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมสำหรับนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย มีสื่อการสอนต่างๆ ที่มุ่งให้ความรู้และฝึกทักษะในเนื้อวิชาที่เรียน นักเรียนจึงมีโอกาสได้ทำงานร่วมกัน โดยสื่อที่อยู่ในชุดการสอนเป็นสื่อประสมมีความน่าสนใจ และสวยงาม สื่อที่ใช้ในศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ (1) บัตรกิจกรรม และ (2) บัตรคำถาม

**2.1.1 บัตรกิจกรรม** ผู้วิจัยได้ออกแบบบัตรกิจกรรมให้เป็นการเรียนแบบเกมแต่ละศูนย์การเรียนรู้เพราะว่าเกมเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจในการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะเกมภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการสอนอยู่เสมอ เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานกับบทเรียน ไม่น่าเบื่อหน่าย และได้ความรู้จากการเล่นเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กล้าแสดงออก กล้าฝึกพูดสนทนา และฝึกใช้ภาษาอังกฤษ และช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างทำกิจกรรมในกิจกรรมประเภทเกม โดยกิจกรรมแต่ละศูนย์การเรียนรู้มีเกมให้ผู้เรียนเล่นในบัตรกิจกรรม มีดังนี้ ศูนย์ที่ 1 Subject Pronoun เล่นเกมสร้างคำ Subject Pronoun ศูนย์ที่ 2 Objective Pronouns เล่นเกมเรียงคำ และลำดับประโยค Objective Pronoun ศูนย์ที่ 3 Possessive Pronoun เล่นเกมเรียงประโยค และลำดับประโยค Possessive Adjective และศูนย์ที่ 4 Possessive Pronoun เล่นเกมเรียงคำศัพท์ Possessive Pronoun

**2.1.2 บัตรคำถาม** เป็นการถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนได้เรียน จากบัตรเนื้อหาและศึกษาจากสื่อการสอน ผู้วิจัยได้ออกแบบบัตรคำถาม ดังนี้ คือ ศูนย์ที่ 1 Subject Pronoun เป็นการเปลี่ยนคำที่ขีดเส้นใต้เป็นสรรพนามรูปประธานให้ถูกต้อง ศูนย์ที่ 2 Objective Pronoun เปลี่ยนคำสรรพนามให้เป็นคำสรรพนามในรูปของกรรมในประโยค ศูนย์ที่ 3 Possessive Pronoun เติมคำ Possessive Adjective ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง และศูนย์ที่ 4 Possessive Pronoun เติมคำ Possessive Pronoun ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง จากการตรวจสอบในการทำ กิจกรรมในบัตรคำถาม นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเติมคำได้ถูกต้อง และจากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า บัตรคำถามช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้และความเข้าใจหลังจากเรียนรู้ จากบัตรเนื้อหา ในระดับมาก ประเด็นนี้ตรงกับที่กั้ววาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553, น.92) กล่าวว่า “บัตรคำถามเป็นการถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนได้อ่านจากบัตรเนื้อหาและศึกษา จากเนื้อหาจากสื่อการสอน”

จะเห็นได้ว่า คือ (1) บัตรกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม เป็นการเรียนแบบสนุกสนานไม่เกิดความเบื่อหน่าย และ (2) บัตรคำถาม ทำให้นักเรียนได้ทบทวน ความรู้ก่อนทำแบบทดสอบหลังเรียน จากเหตุผลที่กล่าวมาจึงกล่าวได้ว่า ชุดการสอนแบบศูนย์การ เรียนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80

## 2.2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การ เรียนแบบเกม

จากการพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การ ใช้ Pronouns ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนโดยมีคะแนนทดสอบ หลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ สืบเนื่องจากสื่อในชุดการ สอน ดังนี้

**สื่อในชุดการสอน** ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อในชุดการสอนเป็นสื่อประสมที่อยู่ในรูปของ ชุดการสอน ประกอบด้วย

- (1) บัตรคำสั่ง ช่วยให้นักเรียนทำงานได้อย่างรวดเร็วเพราะปฏิบัติตามคำสั่ง
- (2) บัตรเนื้อหา เป็นบัตรที่บอกเนื้อหาให้นักเรียน เพื่อนำไปสู่การทำกิจกรรมทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมเกมได้
- (3) บัตรกิจกรรม เกมในบัตรกิจกรรมและสื่ออื่นๆในชุดการสอน ช่วยให้นักเรียนได้ ความรู้ก่อนทำบัตรคำถาม
- (4) บัตรคำถาม เป็นการถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนได้เรียน หลังจากการเล่นเกมที่กำหนดไว้ในบัตรกิจกรรม



(5) บัตรเฉลย เป็นบัตรที่มีการเฉลยของบัตรคำถาม บัตรเฉลยช่วยตรวจสอบ หรือ วัดความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนในการศึกษาด้วยชุดการเรียน

จะเห็นได้ว่าสื่อในรูปแบบต่างๆ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จึงทำให้คะแนนทดสอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### 2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns โดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.56$ ) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้เป็นเรื่องใหม่สำหรับนักเรียน มีการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่สนับสนุนการศึกษาด้วยตนเอง รวมถึง กระบวนการกลุ่มที่ช่วยเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน เกิดการเรียนรู้ในลักษณะช่วยเหลือ กันระหว่างนักเรียนที่มีความรู้ระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ เรียนด้วยชุดการสอน นักเรียนจึงมีความพึงพอใจในชุดการสอนแบบเกมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นไป ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

## 3. ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยจากผลการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns มี ข้อเสนอแนะ 2 ประการ ดังนี้ (1) ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้ และ (2) ข้อเสนอแนะใน การวิจัยครั้งต่อไป

### 3.1 ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 สถานที่ที่ใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ควรจัดโต๊ะเรียนโดยแยกเป็นกลุ่ม มีมุมต่างๆ ดังนี้ (1) มุมหนังสือ มุมค้นคว้า รวบรวมเอกสาร เนื้อหาที่ใช้ค้นคว้าเพิ่มเติม (2) มุมผลงาน สำหรับวางผลงานนักเรียน และ (3) ป้ายนิเทศ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาโครงสร้างของไวยากรณ์และ ประโยคภาษาอังกฤษ

3.1.2 วันเวลาที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ ควรใช้ในช่วงเช้าเนื่องจากนักเรียน จะมีความพร้อมในการเรียนเพราะการเรียนต้องใช้เวลาถึง 4 ชั่วโมง

3.1.3 การแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวนนักเรียนต่อกลุ่มควรมีจำนวน 4 คน ในกลุ่ม นักเรียนควรมีผลการเรียนคละกัน คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรทำการวิจัยพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชา ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ

3.2.2 ควรจะทำการวิจัยและพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมได้ในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอนภาษาเหมือนกัน เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีโอกาสได้ทำงานเป็นกลุ่ม และสามารถแก้ปัญหาครูไม่ครบชั้นได้ต่อไป





บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์  
คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
(วิชาภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:  
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2553). *แผนยุทธศาสตร์ปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มขีด  
ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (พ.ศ.2549 - 2553)*. สืบค้น  
www.moe.go.th.
- กุกยา แสงเดช. (2545). *ชุดการสอนคู่มือครูพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ  
ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ชม ภูมิภาค.(2524). *เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. สมเชาว์ เนตรประเสริฐ, และสุดา สิ้นสกุล. (2520). *ระบบสื่อการสอน ใน  
เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาสาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*. นนทบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์. (2553). *สามัญทัศน์เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. ใน  
ประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา (ฉบับปรับปรุง)*. หน่วยที่ 1.  
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล*.  
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2533). *แนวคิดเทคโนโลยีการศึกษา. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและ  
สื่อสารการศึกษา (หน่วยที่ 8)*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2539). *ชุดการสอนระดับประถมศึกษา. ใน เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการ  
สอนระดับประถมศึกษา*. หน่วยที่ 8 – 15. (พิมพ์ครั้งที่ 16). กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2543). *กระบวนการสื่อสารการเรียนการสอน. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยี  
และสื่อสารการศึกษา*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2547). นวัตกรรมการศึกษา (1). ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. หน่วยที่ 11 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2548). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2543). 14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). การศึกษาวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- นวลจิตต์ เขวกีร์ติพงษ์. (2544). การเรียนการสอนอาชีวศึกษา. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา. (หน่วยที่ 4). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- บงอร โกศลปริญญาพันธ์. (2543). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ในการสรุปบทเรียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2532). การวิจัยเบื้องต้น. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- \_\_\_\_\_. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประภาพร นุชอำพันธ์. (2554). ชุดการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง อาหารและสุขภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ประดับ เรืองมาลัย. (2524). หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เพ็ญศิริ แสนศิลป์. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- พวงเล็ก อุดระ. (2539). วิธีการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.

- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2536). *การศึกษาและการสอน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ลัดดา สุขปรีดี. (2537). *เทคโนโลยีการเรียนการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วาริน รัศมีพรหม. (2531). *เทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์  
ชวนพิมพ์.
- วาสนา ทวีกุลทรัพย์. (2553). *ชุดการสอนกลุ่มกิจกรรม ในเอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนา  
สรร. (หน่วยที่ 3). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- \_\_\_\_\_. (2555). *ชุดการสอน. ใน ประมวลสาระชุดวิชาสื่อกับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. หน่วยที่  
14 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี:  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). *พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งเรืองสาส์น.
- วิภาดา ตระกูลโต. (2544). *การสร้างชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง “คำ  
สรรพนาม” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.*
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2530). *เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สังเวียน สฤชดิกุล. (2521). *วิธีการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สาโรจน์ แฝงยัง. (2535). *คู่มือสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ : ม.ป.ป.
- สาโรช โศภีรักษ์. (2546). *นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: บุ๊คพอยท์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552).  
*หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม  
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- \_\_\_\_\_. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตร  
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์  
การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- \_\_\_\_\_. *สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตาม  
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม  
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). *คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.  
(พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.*
- Best, Jonh V. and Hopkins, Kenneth D. (1986) *Research in Education*. 5<sup>th</sup> ed. New  
Jersey. Prentice-Hall. Capron.



- Brawley, O.D. (1975). *A Study to Evaluate the Effects of Using Multi-Media Instructional Modules to Teach Time-Telling to Retard Learners*. Dissertation Abstracts International .35 (7): 4280-A.
- Giles, M.H. (1975). *Learning centers : Designs for learning and living*. Dissertation Abstracts International, 36(6), 3383-A.
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education New York : McGraw – Hill*. Lafferty, Peter, and Julian Rowe, 1993. eds. *The Dictionary of Science*. New York: Simon & Schuster.
- Mc. Donald, Ellen Jean Baird. (1973). *The Development and Evaluation of a Set of Multi-Media Self Instructional Learning Activity Package for Use in Remedial English at and Vrban Community College*. Dissertation Abstracts International. 34(4) : 1590.



ภาคผนวก



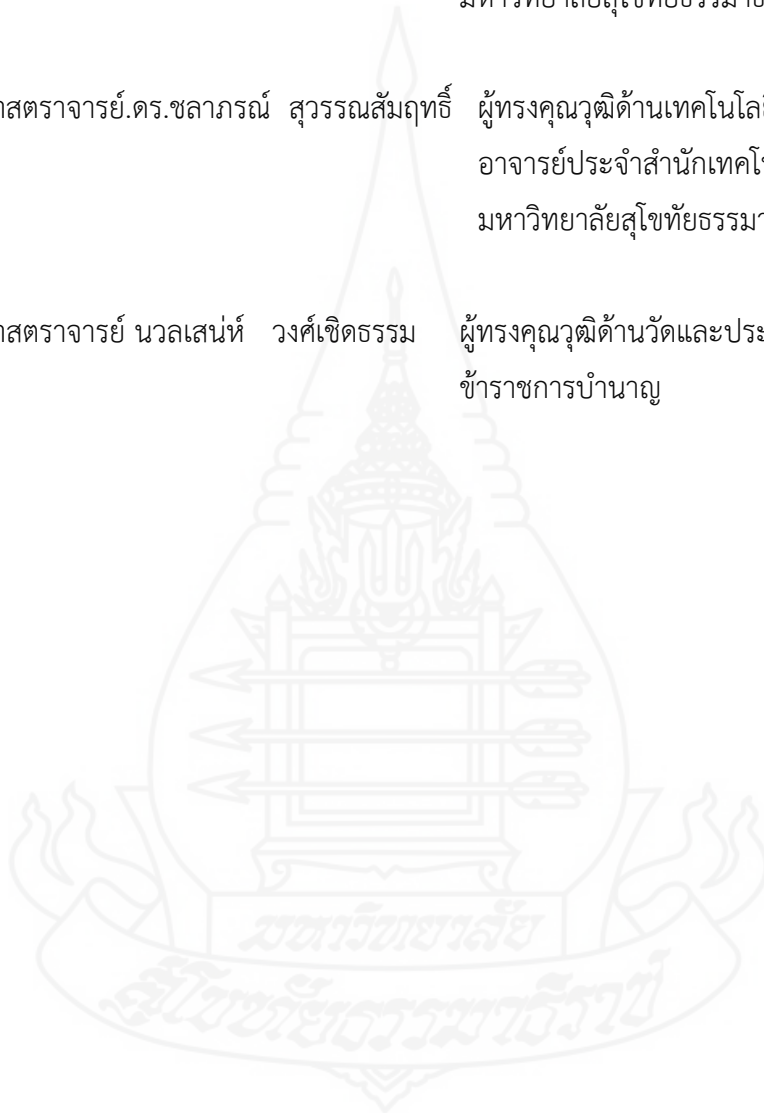


**ภาคผนวก ก**

รายนามผู้ทรงวุฒิตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.อารีรักษ์ มีแจ่ม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรการสอน  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. รองศาสตราจารย์.ดร.ชลภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา  
อาจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
3. รองศาสตราจารย์ นवलเสนห์ วงศ์เชิดธรรม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล  
ข้าราชการบำนาญ



**ภาคผนวก ข**

แบบประเมินคุณภาพชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้



แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาสาระในบัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม และบัตรคำถาม  
 ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns  
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา

- คำชี้แจง 1. โปรตประเมินระดับคุณภาพของเนื้อหาสาระในบัตรเนื้อหา กิจกรรมในบัตรกิจกรรมและ  
 คำถามในบัตรคำถาม ซึ่งคุณภาพ มี 5 ระดับของการประเมิน คือ ดีมาก ดี ปานกลาง  
 น้อย และน้อยที่สุด
2. โปรตทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	บัตรเนื้อหา (เนื้อหาในบัตรเนื้อหา) เนื้อหาสาระที่อยู่ในบัตรเนื้อหา					
	1.1 เนื้อหาสาระที่เรียน ครอบคลุม หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ใน แผนการสอน					
	1.2 เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
	1.3 เนื้อหาที่มีความยากง่าย ของภาษา เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถตามวัย ของนักเรียน					
	1.4 เนื้อหาสาระมีความถูกต้อง					
	1.5 เนื้อหาสาระมีความทันสมัย					
	1.6 ใช้ภาษาที่นักเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่าย					
	1.7 เนื้อหาสาระไม่ซับซ้อนเนื้อหาสาระที่ เรียนนำไปใช้ประโยชน์ได้					



ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	1.8 เนื้อหาสาระที่เรียนนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้					
2	บัตรกิจกรรม (กิจกรรมในบัตรกิจกรรม)					
	2.1 กิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
	2.2 กิจกรรมมีความหลากหลายน่าสนใจ					
	2.3 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้					
	2.4 กิจกรรมช่วยทบทวนความรู้ในเนื้อหา					
	2.5 กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัย					
	2.6 ภาษาในบัตรกิจกรรมนักเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่าย					
	2.7 ภาษาที่ใช้ในบัตรกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและวัยของนักเรียน					
	2.8 ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมไม่นานเหมาะสมกับเวลา					
	2.9 กิจกรรมช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม					
3	3.1 บัตรคำถาม (คำถามในบัตรคำถาม)					
	3.1 คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
	3.2 ประเภทของคำถามในบัตรคำถามมีความหลากหลาย					
	3.3 ปริมาณคำถามเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
	3.4 ปริมาณคำถามเหมาะสมกับเวลาที่ให้ทำ					
	3.5 ภาษาที่ใช้ในบัตรคำถามอ่านแล้วเข้าใจง่าย					

โดยภาพรวมคุณภาพด้านเนื้อหาและกิจกรรมในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชา  
ภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns อยู่ในระดับใด

ดีมาก       ดี       ปานกลาง       น้อย       น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



แบบประเมินคุณภาพของสื่อ ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ

เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา

- คำชี้แจง 1. โปรดประเมินระดับคุณภาพของสื่อในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม มี 5 ระดับของการประเมิน คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	คู่มือการใช้ชุดการสอน ประกอบด้วย ส่วนประกอบของชุดการสอน การใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน และการจัดแผนผังห้องเรียน					
2	แผนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้					
3	สื่อที่ใช้ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้					
	3.1 บัตรคำสั่ง					
	3.2 บัตรเนื้อหา					
	3.3 บัตรกิจกรรม					
	3.4 บัตรคำถาม					
	3.5 บัตรเฉลย					
4	แบบฝึกปฏิบัติ					
	4.1 แบบทดสอบก่อนเรียน					

	4.2 ที่ว่างสำหรับการบันทึกเนื้อหาสาระ					
ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	4.3 ที่ว่างสำหรับทำกิจกรรม					
	4.4 แบบทดสอบหลังเรียน					
	4.5 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน					
5	การออกแบบ					
	5.1 การออกแบบรูปแบบบัตร					
	5.2 การออกแบบขนาดของบัตร					
	5.3 ความประณีตของบัตร					

โดยภาพรวมคุณภาพด้านสื่อในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม เรื่อง การใช้ Pronouns อยู่ในระดับใด

ดีมาก   
 ดี   
 ปานกลาง   
 น้อย   
 น้อยที่สุด

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลและประเมินผล

แบบประเมินคุณภาพแบบทดสอบ ในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
 วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลและประเมินผล

- คำชี้แจง 1. โปรดประเมินระดับคุณภาพของแบบทดสอบในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
 มี 5 ระดับของการประเมิน คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	แบบทดสอบก่อนเรียน					
	1.1 แบบทดสอบก่อนเรียนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
	1.2 แบบทดสอบก่อนเรียนเป็นข้อสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบหลังเรียน					
	1.3 ข้อคำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนมีความชัดเจน					
	1.4 ข้อคำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา					
	1.5 ข้อคำถามไม่แนะคำตอบ					
	1.6 ข้อคำถามใช้ภาษาที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย					
	1.7 ข้อคำถามไม่ยาวเกินไป					
2	แบบทดสอบหลังเรียน					
	2.1 แบบทดสอบหลังเรียนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					

ลำดับที่	รายการ	ระดับการประเมิน				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	2.2 แบบทดสอบหลังเรียนเป็นข้อสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน					
	2.3 ข้อคำถามในแบบทดสอบหลังเรียนมีความชัดเจน					
	2.4 ข้อคำถามในแบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา					
	2.5 ข้อคำถามไม่แน่นคำตอบ					
	2.6 ข้อคำถามใช้ภาษาที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย					
	2.7 ข้อคำถามไม่ยาวเกินไป					
	2.8 ตัวเลือกรียงลำดับจากสั้นไปหายาวจากยาวไปหาสั้น					
	2.9 ตัวเลือกสอดคล้องกับข้อคำถาม					
	2.10 ข้อคำถามใช้ภาษาที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย					
	2.11 ตัวเลือกลงให้ผู้ตอบเลือกตอบได้					
	2.12 ตัวเลือกมีความเป็นเอกภาพกลุ่มเดียวกัน					

โดยภาพรวมคุณภาพของแบบทดสอบในชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns อยู่ในระดับใด

ดีมาก

ดี

ปานกลาง

น้อย

น้อยที่สุด

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....





ภาคผนวก ค

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม



ตารางภาคผนวกที่ 1 วิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
หน่วยที่ 1 เรื่อง การใช้ Pronouns

วัตถุประสงค์	พฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย						รวม
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง	1 (1)						1
2.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง	1 (2)						1
3.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 3 ได้ถูกต้อง		1 (3)					1
4.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง		1 (4)					1
5.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง		1 (5)					1
6.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 3 ได้ถูกต้อง		1 (6)					1
7.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 1 ได้ถูกต้อง		1 (7)					1
8.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่เป็น บุรุษที่ 2 ได้ถูกต้อง		1 (8)					1
9.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่อยู่ในรูปเอกพจน์ได้ถูกต้อง		1 (9)					1
10.นักเรียนสามารถบอกคำสรรพนามที่อยู่ในรูปพหูพจน์ได้ถูกต้อง				1 (10)			1
<b>รวม</b>	<b>2</b>	<b>7</b>		<b>1</b>			<b>10</b>

**ภาคผนวก ง**

ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)

ของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน



ตารางภาคผนวกที่ 2 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน		
ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.38	0.62	1	0.50	0.50
2	0.38	0.62	2	0.75	0.25
3	0.50	0.50	3	0.69	0.31
4	0.44	0.56	4	0.75	0.25
5	0.44	0.56	5	0.56	0.44
6	0.56	0.44	6	0.75	0.25
7	0.38	0.62	7	0.63	0.37
8	0.50	0.50	8	0.75	0.25
9	0.38	0.62	9	0.69	0.31
10	0.44	0.56	10	0.69	0.31
แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.38 – 0.56 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.44 – 0.62			แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.75 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.25 – 0.50		

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ( $r_{tt}$ ) ใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชชาร์ดสัน(Kuder-Richardson) กาญจนา วัฒมา (2550, น. 192) ดังนี้

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

เมื่อ	$r_{tt}$	คือ	ค่าความเชื่อมั่น
	$k$	คือ	จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	$P$	คือ	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต้อง
	$q$	คือ	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อผิด
	$pq$	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$\Sigma$	คือ	คะแนนผลบวกในที่นี้ คือ $\Sigma pq$ เป็นผลบวกของ $pq$ ทุกข้อ
	$St^2$	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนของนักเรียนที่ถูกทดสอบ

ที่ถ้ามดูหรือแทนด้วย  $St^2 = \frac{\sum X^2}{N} - \left[ \frac{\sum X}{N} \right]^2$



ตารางภาคผนวกที่ 3 แสดงการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ( $r_{tt}$ ) ของแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1  
การใช้ Pronouns

คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	x	X <sup>2</sup>
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	49
2	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	36
3	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	36
4	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	5	25
5	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	5	25
6	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4	16
7	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	4	16
8	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	16
9	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4	16
10	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	16
11	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4	16
12	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	16
13	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4	16
14	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3	9
15	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	9
16	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3	9
$\Sigma$	6	6	8	7	7	9	6	8	6	7	70	326
P	0.375	0.375	0.500	0.437	0.437	0.562	0.375	0.500	0.375	0.437	2.45	
q	0.625	0.625	0.500	0.562	0.562	0.437	0.625	0.500	0.625	0.562		
pq	0.241	0.241	0.250	0.248	0.248	0.245	0.241	0.250	0.241	0.245		

$$\Sigma pq = 2.45 \quad S^2 = 13.16$$

ค่าความเที่ยงของข้อสอบ 0.86


ตารางภาคผนวกที่ 4 แสดงการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ( $r_u$ ) ของแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1  
การใช้ Pronouns

คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	x	X <sup>2</sup>
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	81
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	64
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	81
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	49
5	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7	49
6	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	6	36
7	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	49
8	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	49
9	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6	36
10	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	25
11	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	49
12	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	16
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	64
14	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5	25
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	36
16	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	49
$\Sigma$	8	12	11	12	9	12	10	12	11	11	108	758
P	0.500	0.750	0.687	0.750	0.562	0.750	0.625	0.750	0.687	0.687		
q	0.500	0.250	0.312	0.250	0.437	0.250	0.375	0.250	0.312	0.312		
pq	0.250	0.210	0.223	0.210	2.334	0.210	0.225	0.210	0.223	0.223		

$$\Sigma pq = 4.31 \quad S^2 = 19.33$$

ค่าความเที่ยงของข้อสอบ 0.82





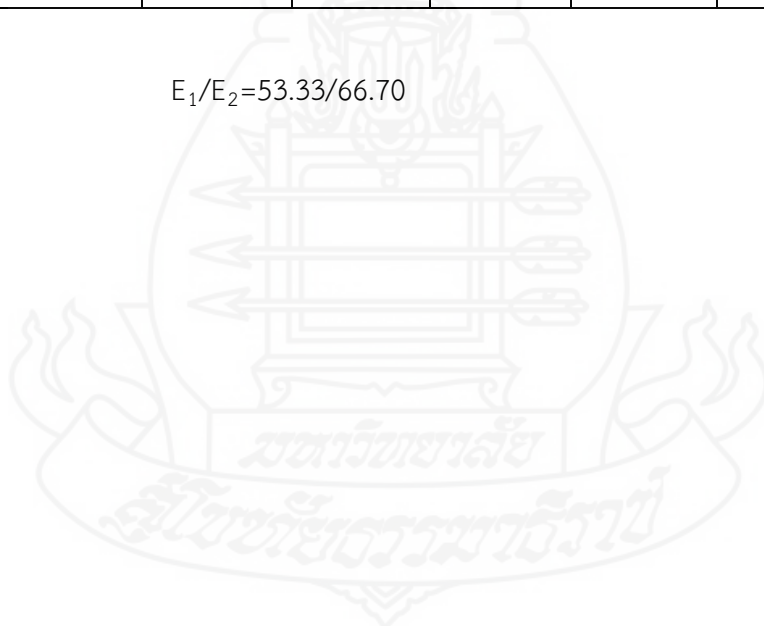
**ภาคผนวก จ**

ตารางค่าการทดสอบประสิทธิภาพของ  
ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางภาคผนวกที่ 5 การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ  
เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ *Pronouns*

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (10)	คะแนน หลังเรียน (10)	คะแนนระหว่างเรียน				รวมคะแนน ระหว่าง เรียน (20)
			ความ ร่วมมือ (5)	กิจกรรม (5)	พฤติกรรม (5)	ตอบ คำถาม (5)	
1	2	5	4	4	3	4	8
2	5	8	3	3	3	4	13
3	4	7	2	2	2	2	11
รวม	9	20	9	9	8	10	32
ร้อยละ	30	$E_2=66.70$	60.00	60.00	53.33	66.67	$E_1=53.33$

$$E_1/E_2=53.33/66.70$$



ตารางภาคผนวกที่ 6 การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (10)	คะแนน หลังเรียน (10)	คะแนนระหว่างเรียน				รวม คะแนน ระหว่าง เรียน (20)
			ความ ร่วมมือ (5)	กิจกรรม (5)	พฤติกรรม (5)	ตอบ คำถาม (5)	
1	3	7	4	4	4	4	16
2	3	6	3	3	4	3	13
3	5	6	4	3	4	3	14
4	4	7	4	4	3	3	14
5	4	8	4	4	3	4	15
6	6	9	4	3	3	4	14
รวม	25	43	23	21	21	21	86
ร้อยละ	41.67	$E_2=73.33$	76.67	70.00	70.00	66.67	$E_1$ =71.67

$$E_1/E_2=71.67/73.33$$

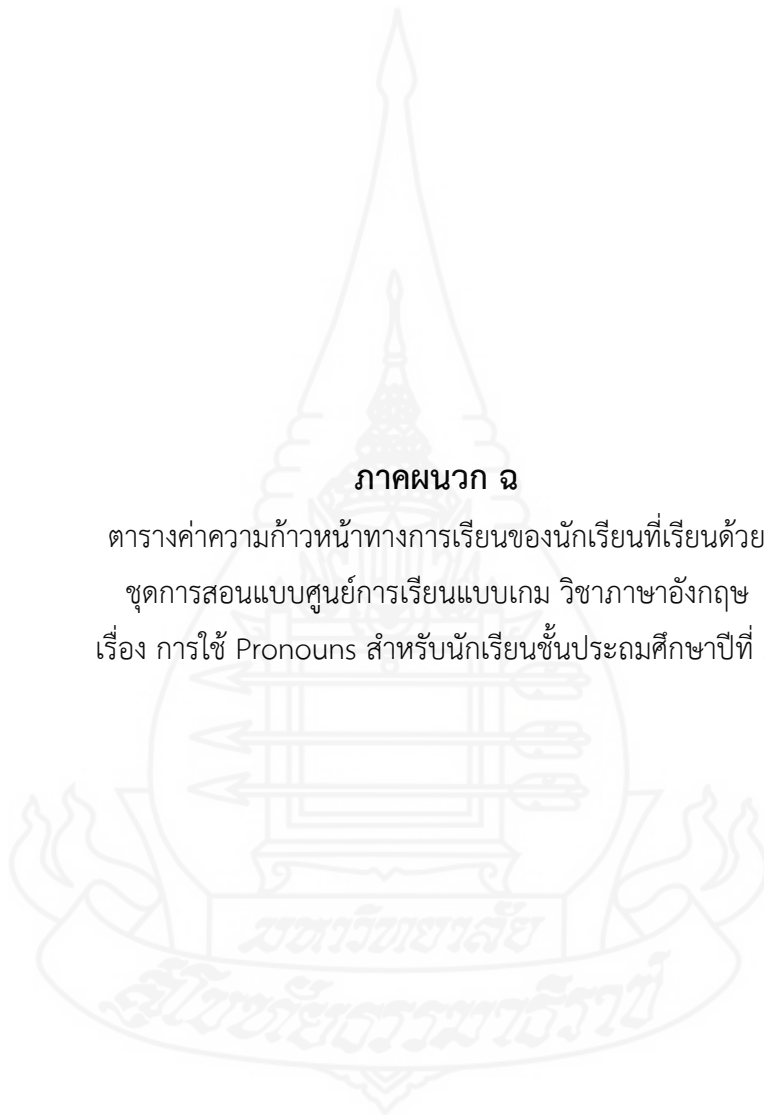
ตารางภาคผนวกที่ 7 การทดลองสอบประสิทธิภาพภาคสนามด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้  
แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (10)	คะแนนหลัง เรียน (10)	คะแนนระหว่างเรียน				รวมคะแนน ระหว่าง เรียน (20)
			ความร่วมมือ (5)	กิจกรรม (5)	พฤติกรรม (5)	ตอบคำถาม (5)	
1	2	7	4	4	3	4	15
2	5	8	3	3	3	4	13
3	4	7	4	4	4	5	17
4	3	8	4	4	4	4	16
5	3	9	3	3	4	3	13
6	5	10	5	4	4	5	18
7	4	7	4	4	4	4	16
8	4	8	4	4	3	4	15
9	6	9	4	3	3	4	14
10	3	7	5	4	4	3	16
11	4	8	5	4	4	4	17
12	7	10	4	4	3	3	14
13	3	8	4	4	4	5	17
14	2	6	4	4	3	4	15
15	2	8	5	5	5	4	19
16	3	9	4	4	4	5	17
รวม	60.00	129.00	66	62	59	65	252
ร้อยละ	37.50	$E_2=80.63$	82.50	77.50	73.75	81.25	$E_1$ $=78.80$

$$E_1/E_2=78.80 /80.63$$

**ภาคผนวก ฉ**

ตารางค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย  
ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนแบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ตารางภาคผนวกที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน  
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns

นักเรียนคนที่	คะแนนสอบที่ได้		D	D <sup>2</sup>
	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน		
1	7	9	2	4
2	6	8	2	4
3	6	9	3	9
4	5	7	2	4
5	5	7	2	4
6	4	6	2	4
7	4	7	3	9
8	4	7	3	9
9	4	6	2	4
10	4	5	1	1
11	4	7	3	9
12	4	4	0	0
13	4	8	4	16
14	3	5	2	4
15	3	6	3	9
16	3	7	4	16
$\Sigma x$	70	108	38	106
$\bar{X}$	4.38	6.75		
S.D.	1.14	1.39		

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

$$\Sigma D = 38$$

$$n\sum D^2 = 1698$$

$$(\sum D)^2 = 1444$$

$$n - 1 = 15$$

$$t = \frac{38}{\sqrt{\frac{1698 - 1444}{15}}}$$

$$t = 9.29$$







**ภาคผนวก ข**

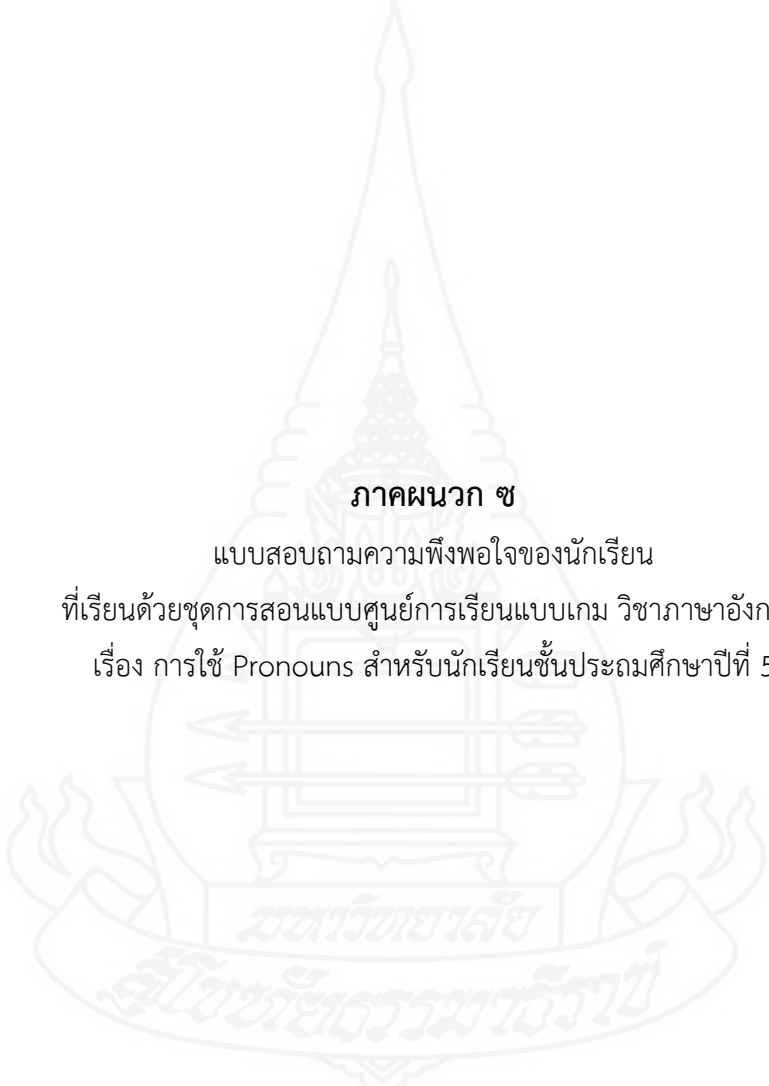
ตารางความถี่คะแนนความพึงพอใจของนักเรียน  
ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางภาคผนวกที่ 9 คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบ  
เกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns (n=16)

ลำดับที่	รายการ	ระดับคะแนนของความพึงพอใจ					รวม
		5	4	3	2	1	
<b>1.</b>	<b>คุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้</b>						
1.1	แบบทดสอบก่อนเรียนช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางภาษาอังกฤษ	10 (50)	5 (20)	1 (2)			72
1.2	บัตรคำสั่งช่วยให้นักเรียนทราบแนวทางในการเรียนเหมือนครูสั่งงาน	9 (45)	7 (28)				73
1.3	เกมจากบัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน	12 (60)	4 (20)				80
1.4	บัตรเนื้อหาช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ตามชื่อหัวข้อของศูนย์การเรียนรู้	11 (55)	3 (12)	2 (4)			71
1.5	บัตรกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน	10 (50)	6 (24)				74
1.6	บัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้วัดความรู้ ความเข้าใจหลังจากศึกษาบัตรเนื้อหาได้	10 (50)	4 (16)	2 (6)			72
1.7	บัตรคำถามช่วยให้นักเรียนทบทวนความรู้และความเข้าใจหลังจากเรียนรู้จากบัตรเนื้อหา	10 (50)	3 (12)	3 (9)			71
1.8	บัตรเฉลยช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของบัตรคำถามด้วยตนเอง	9 (45)	5 (20)	2 (6)			71
1.9	แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียนรู้ความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเอง	11 (55)	5 (20)				75
<b>2.</b>	<b>ผลที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้</b>						
2.1	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ	13 (65)	2 (8)	1 (3)			76
2.2	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมช่วยแก้ปัญหาทางการเรียนได้	12 (60)	4 (16)				76
2.3	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมช่วยให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม	10 (50)	4 (16)	2 (6)			72
2.4	การเรียนด้วยชุดการสอนทำให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง	12 (60)	4 (16)				76

ลำดับที่	รายการ	ระดับคะแนนของความพึงพอใจ					รวม
		5	4	3	2	1	
2.5	การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมทำให้นักเรียนมีความสุข	11 (55)	3 (12)	2 (6)			73
2.6	นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม	9 (45)	5 (20)	2 (4)			69
2.7	นักเรียนต้องการให้มีการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมในวิชาอื่นๆ	11 (55)	5 (20)				75





**ภาคผนวก ซ**

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน  
ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ  
เรื่อง การใช้ Pronouns สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Pronouns**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอน โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

5	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>คุณภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้</b>					
1.1	แบบทดสอบก่อนเรียนช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางภาษาอังกฤษ					
1.2	บัตรคำสั่งช่วยให้นักเรียนทราบแนวทางในการเรียนเหมือนครูสั่งงาน					
1.3	เกมจากบัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน					
1.4	บัตรเนื้อหาช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ตามชื่อหัวข้อเรื่องของศูนย์การเรียนรู้					
1.5	บัตรกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน					
1.6	บัตรกิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้วัดความรู้ ความเข้าใจหลังจากศึกษาบัตรเนื้อหาได้					
1.7	บัตรคำถามช่วยให้นักเรียนทบทวนความรู้และความเข้าใจหลังจากเรียนรู้จากบัตรเนื้อหา					
1.8	บัตรเฉลยช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของบัตรคำถามด้วยตนเอง					
1.9	แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียนรู้ความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเอง					
<b>2.</b>	<b>ผลที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้</b>					
2.1	การเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกมทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ					

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
2.2	การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกมช่วยแก้ปัญหาทางการเรียน					
2.3	การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกมช่วยให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม					
2.4	การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนทำให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง					
2.5	การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกมทำให้นักเรียนมีความสุข					
2.6	นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเน้นเกม					
2.7	นักเรียนต้องการให้มีการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แบบเกมในวิชาอื่นๆ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....



## ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	ปารวิชญ์ ราชชมภู
วัน เดือน ปี เกิด	26 พฤษภาคม 2523
สถานที่เกิด	จังหวัดสกลนคร
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต ( ค.บ. ) สาขาภาษาอังกฤษ สถาบันราชภัฏสกลนคร
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านหนองกุง ศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

