



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

EFFECTS OF INSTRUCTIONAL ACTIVITY PACKAGE FOR DEVELOP INFORMAL
SPEECH SKILL OF TRIAMUDOMSUKSA PATTANAKARN RATCHADA GRADE 10
SECONDARY SCHOOL STUDENTS



A Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)
Department of Educational Technology
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2019
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ ผลการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็น
 ทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียม
 อุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา
 โดย ปณิต จิตต์นุกุลศิริ
 สาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
 อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถุน บางท่าไม้

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
 ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 (รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำมนต์ เรืองฤทธิ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
 (รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุน บางท่าไม้)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
 (รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค)

58257305 : เทคโนโลยีการศึกษา แผน ข ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม, วิธีสอนแบบเกม, การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

นาย ปณิต จิตต์นุกุลศิริ: ผลการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถน บางท่าไม้

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีการเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้นักเรียนห้อง 8 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ 2) ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ 3) แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) , สูตรคำนวณหาประสิทธิภาพ (E1 / E2) , ร้อยละ (Percentage) , ค่าเฉลี่ย (Mean) และ การทดสอบกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่เกี่ยวข้องกัน (Two dependent samples test)

ผลการวิจัยทำให้ทราบว่า

1. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้ โดยมีค่าเท่ากับ 82/80

2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่ระดับนัยสำคัญ .01 หรือ ค่าความเชื่อมั่นที่ 99%

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าเฉลี่ย 3.588 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.1 ความหมาย เห็นด้วยมาก



58257305 : Major (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

Keyword : Instructional activity package, Game-based learning, Informal speech

MR. PANEET JITNUKULSIRI : EFFECTS OF INSTRUCTIONAL ACTIVITY PACKAGE FOR DEVELOP INFORMAL SPEECH SKILL OF TRIAMUDOMSUKSA PATTANAKARN RATCHADA GRADE 10 SECONDARY SCHOOL STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR EKNARIN BANGTHAMAI, Ph.D.

This research objectives were 1) for develop instructional package chapter informal speech to be developmental testing according standard to 80/80 2) for compare informal speech skill of students who study with informal speech instructional package between before and after study and 3) for study feedback comments of students who study with informal speech instructional package.

The sample that select in this research was a classroom of the Secondary Educational Service Area Office 2 Triamudomsuksa pattanakarn Ratchada grade 10 secondary school in academic year 2019 term 2nd that use a Simple Random Sampling By using the classroom as a random units. The 8th classroom, 40 students was get for an experimental group.

The research equipments were 1) the lesson plan chapter informal speech 2) the instructional activity package chapter informal speech 3) the informal speech skill assessment form chapter informal speech and 4) the student's feedback comment form for learning activity by using the instructional activity package chapter informal speech. The Statistics used in data analysis were IOC, developmental testing formula (E1/E2), percentage, mean and two dependent samples test.

The research results were

1. The instructional activity package chapter informal speech's developmental had efficiency defined according standard 80/80, that was equal to 82/80.

2. The informal speech skill of experimental students after learning was higher than before at a significant level of .01 or 99% confidence value.

3. The feedback comments of students who learning activity by using the instructional activity package chapter informal, average was 3.588 , standard deviation was 0.1 , meaning was very argee.



กิตติกรรมประกาศ

อัญชนก รุ่งเรือง (ลูกจัน)

ปณิต จิตต์นุกุลศิริ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ณ
บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	13
1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	16
2. คำถามการวิจัย.....	17
3. สมมติฐานการวิจัย.....	17
4. ขอบเขตการวิจัย.....	17
5. ตัวแปรที่ศึกษา.....	18
6. ระยะเวลาในการวิจัย.....	18
7. กรอบแนวคิดการวิจัย.....	19
8. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	20
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	21
1. หลักสูตรภาษาไทยที่เกี่ยวข้อง.....	22
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 22	
หลักสูตรโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 25	
2. การพูด.....	29
ความหมายของการพูด.....	29
จุดมุ่งหมายของการพูด.....	31
องค์ประกอบของการพูด.....	34

ลักษณะของการพูดที่ดีมีประสิทธิภาพ.....	37
การพูดอย่างไม่เป็นทางการ	41
การวัดและประเมินผลทักษะการพูด.....	46
ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด	54
3. ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน.....	55
ความหมายของชุดกิจกรรม	55
ประโยชน์และความสำคัญของชุดกิจกรรม.....	57
ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม	61
ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับส่วนประกอบของชุดกิจกรรม.....	66
วิธีผลิตชุดกิจกรรม.....	67
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม.....	71
ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	73
ประโยชน์และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	75
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	76
ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	77
ลักษณะและประเภทของเกมประกอบการสอน	78
ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ	80
ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ	81
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ	83
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	87
งานวิจัยในประเทศ.....	87
งานวิจัยต่างประเทศ.....	91
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	94
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	94

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	94
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	95
4. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	112
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	114
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	114
บทที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้า.....	118
ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ.....	118
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ.....	119
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ....	122
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	125
1. ขอบเขตการวิจัย.....	125
2. ตัวแปรที่ศึกษา.....	125
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	126
4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	126
5. การดำเนินการทดลอง.....	126
6. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	127
7. การอภิปรายผล.....	127
8. ข้อเสนอแนะ.....	132
ภาคผนวก 1 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	135
ภาคผนวก 2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	138
ภาคผนวก 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	149
ภาคผนวก 4 ขั้นตอนการทดสอบสมมติฐานว่าทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างหลัง เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่.....	208

ภาคผนวก 5 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ..... 213

ภาคผนวก 6 ภาพกิจกรรมการเรียนรู้..... 217

รายการอ้างอิง..... 223

ประวัติผู้เขียน..... 228



บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และการดำรงชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2551)

มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นเป็นจำนวนมาก ทั้งการปฏิบัติหน้าที่ ทั้งการใช้ชีวิตประจำวัน โดยสิ่งที่สำคัญต่อสิ่งเหล่านี้ คือ การสื่อสารผ่านการใช้ภาษา ซึ่งในอดีตที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน การใช้ภาษาที่เข้าใจซึ่งกันและกัน โดยวิธีการแปรความหมายเพื่อการสื่อสาร เป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่มนุษย์ใช้ตอบสนองความต้องการของตนเองในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ ภาษายังสามารถบ่งบอกถึงรากของวัฒนธรรม ประเพณีและเอกราชของประเทศนั้น ๆ เป็นเครื่องมือของมนุษย์ชนิดหนึ่ง เพราะฉะนั้นภาษาไทยจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ซึ่งใช้ในการสื่อสารของคนไทย กล่าวคือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง เช่นในทางวรรณคดี เป็นต้น ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ให้ดี (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2542 , อ่างถึงใน อัญชสา ยัมถนอม, 2553)

การพูด คือ ทักษะอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร เนื่องจากการสื่อสารชนิดหนึ่ง ใช้ถ่ายทอดเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกและอากัปกริยา เป็นเครื่องสื่อความหมายซึ่งกันและกัน (ศศวรรณ รื่นเริง, 2559) นอกจากการถ่ายทอดเรื่องราวแล้ว การพูดยังสามารถแสดงความต้องการของผู้พูดเพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ถึงจุดประสงค์ ซึ่งหากผู้พูดมีทักษะการพูดที่ดี จะทำให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล เกิดประโยชน์ทั้งผู้พูดและผู้ฟัง (นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ, 2554) หากผู้พูดไม่เตรียมความพร้อมหรือมีทักษะการพูดที่ไม่ดีเท่าที่ควรจะทำให้เกิดปัญหาในหลาย ๆ ด้าน ทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อน เกิด

ความเข้าใจผิดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง จนทำให้เกิดความเสียหายต่อส่วนรวม (ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โภญจนาวรรณ, 2554)

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 มีนโยบายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะและความสามารถของนักเรียน สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยนั้น พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในสาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด ของรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนปานกลาง อยู่ในอันดับที่ 3 จาก 5 อันดับ ต่ำกว่าสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม จึงได้สัมภาษณ์หัวหน้ารายวิชาภาษาไทยพื้นฐานระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ความว่า ในหน่วยการเรียนรู้ “การพูดอย่างไม่เป็นทางการ” สอนโดยให้นักเรียนดูตัวอย่างจากครูและวิดีโอ จากนั้นฝึกฝนตามจำนวนคาบที่กำหนด ผลปรากฏว่าคะแนนที่ได้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง เนื่องจากแม้นักเรียนพูดคล่องและชัดเจน แต่ลักษณะการพูดไม่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือ เมื่อนักเรียนพูด นักเรียนจะตัดเสียง เมื่อฟังจะรู้ว่าผิดปกติจากเสียงเดิมเมื่อเทียบกับการพูดทั่วไปขณะอยู่ในห้องเรียนกับกลุ่มเพื่อน กิริยาท่าทางที่แสดงออกประกอบการพูดไม่เหมาะสมกับเนื้อหาและไม่หลากหลายเท่าที่ควร

การพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ การพูดปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการพูดที่ไม่มีพิธีรีตอง เช่น การคุยโทรศัพท์ การสนทนาทักทายกัน การแนะนำตนเอง หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทั่วไป (เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) โดยการพูดรูปแบบนี้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้สื่อสารและผู้รับสาร ส่วนใหญ่ผู้พูดไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อีกทั้งเนื้อหาการพูดไม่แน่นอนและไม่ซับซ้อน (ประสิทธิ์ กาพย์กลอน และคณะ, 2544) ซึ่งเป็นหลักสูตรของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภายหลังเมื่อได้สังเกตนักเรียนพิธีกรในงานโรงเรียนในงานต่าง ๆ เช่น งานวันภาษาไทย งานวันสุนทรภู่ พบว่า เมื่อนักเรียนพูดบนเวที นักเรียนจะตัดเสียงและมีท่าทางไม่หลากหลาย ตรงกับคำให้สัมภาษณ์ที่ได้รับ นอกจากนี้เมื่ออ้างอิงจากงานวิจัยในโรงเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แม้โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา จะมึนโยบายมุ่งให้จัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีการศึกษา แต่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร สื่อการศึกษาประเภทอิเล็กทรอนิกส์มีจำนวนจำกัด อีกทั้ง

นักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์มีข้อจำกัด (ปณิต จิตต์นุกุลศิริ, 2559)

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหาจากตัวอย่างงานวิจัยที่ใช้เทคโนโลยีการศึกษาเป็นส่วนสำคัญ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ เพื่อช่วยให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น การทำงานรวดเร็วและเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ปลุกเร้าให้นักเรียนเกิดความอยากเรียนรู้ (ไพศาล สุวรรณเศรษฐ์ และคณะ, 2552) อีกทั้งครูและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) โดยสื่อเทคโนโลยีการศึกษาเสริมในการจัดการเรียนรู้นั้นมีหลายชนิด เช่น แบบฝึก คอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิดีทัศน์ อีเลิร์นนิ่ง เอ็มเลิร์นนิ่ง เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้เลือกชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนมาใช้ โดยชุดกิจกรรมเป็นสื่อประสมประเภทหนึ่งผ่านกระบวนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากประสบการณ์ตรงที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เปลี่ยนแปลงความคิด มีอิสระในการเรียนรู้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523) , (เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม, 2559) ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตัวเอง โดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่ชัด กำหนดเนื้อหาวัสดุและกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งของครูและนักเรียน เพื่อให้เกิดผลบรรลุจุดมุ่งหมาย (ภุชงค์ อังคปริชา เศรษฐ์ และ กิตติ จรรย์ยานนท์, 2532) ได้รับความสนใจของนักเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถแสดงความคิดเห็น ฝึกตัดสินใจ เรียนรู้ผ่านการกระทำมากขึ้น เนื่องจากชุดกิจกรรมกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนไว้อย่างชัดเจน (บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2530) นอกจากนี้ ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนสามารถจัดเก็บ ใช้งานรวมถึงปรับปรุงแก้ไขได้ง่าย เนื่องจากมีการออกแบบไว้เป็นและมีส่วนประกอบที่แยกส่วนกันไว้อย่างเป็นระบบ (กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์, 2556)

นอกจากสื่อการเรียนรู้นั้น ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคนิควิธีสอนต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน เป็นต้น โดยผู้วิจัยสนใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีการที่มุ่งผลลัพธ์โดยใช้กิจกรรมหรือการลงมือปฏิบัติ (มณฑกานติ ชูชูวงศ์, 2556) เนื่องจากการใช้เกมการศึกษานั้น มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งสร้างความบันเทิงขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อทำเกมประกอบการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง อีกทั้งช่วยฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ตามที่ต้องการ (ทศนา

แวมมณี, 2559) อีกทั้งเกมนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาเมื่อผู้คนในสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน กล่าวคือ เกมเป็นภาพสะท้อนของกิจกรรมใดใดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติ ตั้งแต่เรื่องทั่วไปอย่างการพูดคุย การเดินทาง ไปจนถึงการวางกลยุทธ์ธุรกิจหรือวิเคราะห์ความมั่นคง (Binmore, 2558) โดยสนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาดโดยไม่มีความเสี่ยง ช่วยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สนุกยิ่งขึ้น ผ่านอุปกรณ์ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Teed, 2016) นอกจากนี้เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้นจึงมีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน มีหลายประเภท เช่น เกมแบบผลัด เกมแบบทีม ที่ใช้แข่งกันระหว่างกลุ่ม เกมการเคลื่อนไหว เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาทให้เกิดความไว ปฏิบัติได้ต่อบทที่รวดเร็วสร้างบรรยากาศทำให้เกิดความสนุกสนาน เกมทดสอบ ที่ใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียน (สุนันท์ สินธพานนท์, 2553) โดยผู้วิจัยได้ค้นคว้าเกมที่มุ่งให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวอีกทั้งใช้เกมกระดานหรือเกมไพ่ เช่น การ์ดคำสั่ง พบว่า ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม ฝึกการคิดการวางแผน นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนอย่างตั้งใจ มีการช่วยเหลือแนะนำกันและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน มีความสุขและสนุกสนาน สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (สมจิต จันจุฬา, 2551) , (อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์, 2557) จึงกล่าวได้ว่าการใช้เกมเพื่อจัดการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะจากการฝึกฝน สามารถสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติหรือแสดงออกได้อย่างเป็นธรรมชาติตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้ชุดกิจกรรม มาใช้พัฒนาทักษะการพูด ในรายวิชาภาษาไทย พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดและแสดงท่าทางได้ เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น ใช้ชุดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะมากขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีกิจกรรมให้นักเรียนฝึกฝนการพูด โดยเป็นการพูดที่พัฒนาจากตัวเองและมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนร่วมห้องเหมือนการใช้ทักษะการพูดในชีวิตประจำวัน

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

2. คำถามการวิจัย

1. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ อยู่ในระดับใด

3. สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ อยู่ในระดับดี

4. ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวนรวมทั้งหมด 387 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561

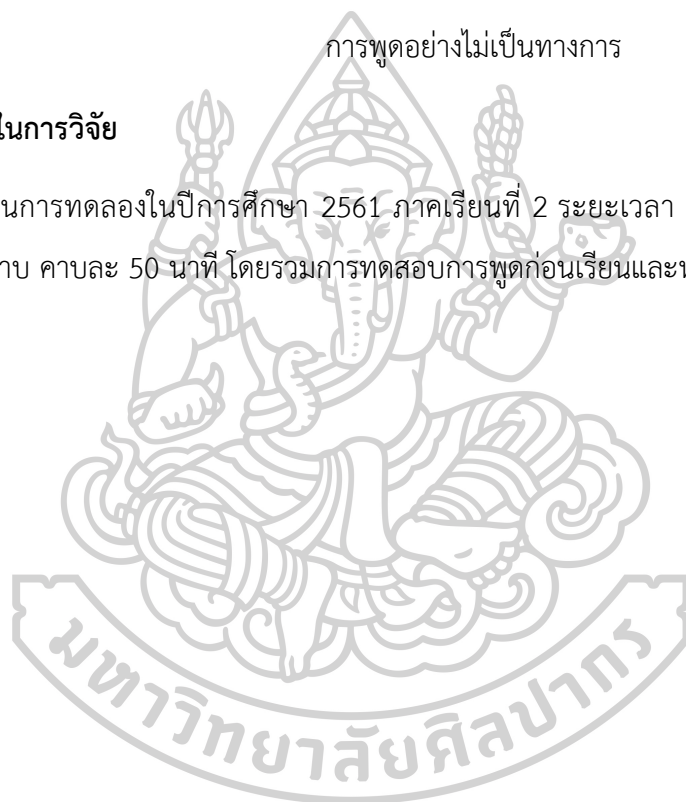
ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีการเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้นักเรียนห้อง 8 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน

5. ตัวแปรที่ศึกษา

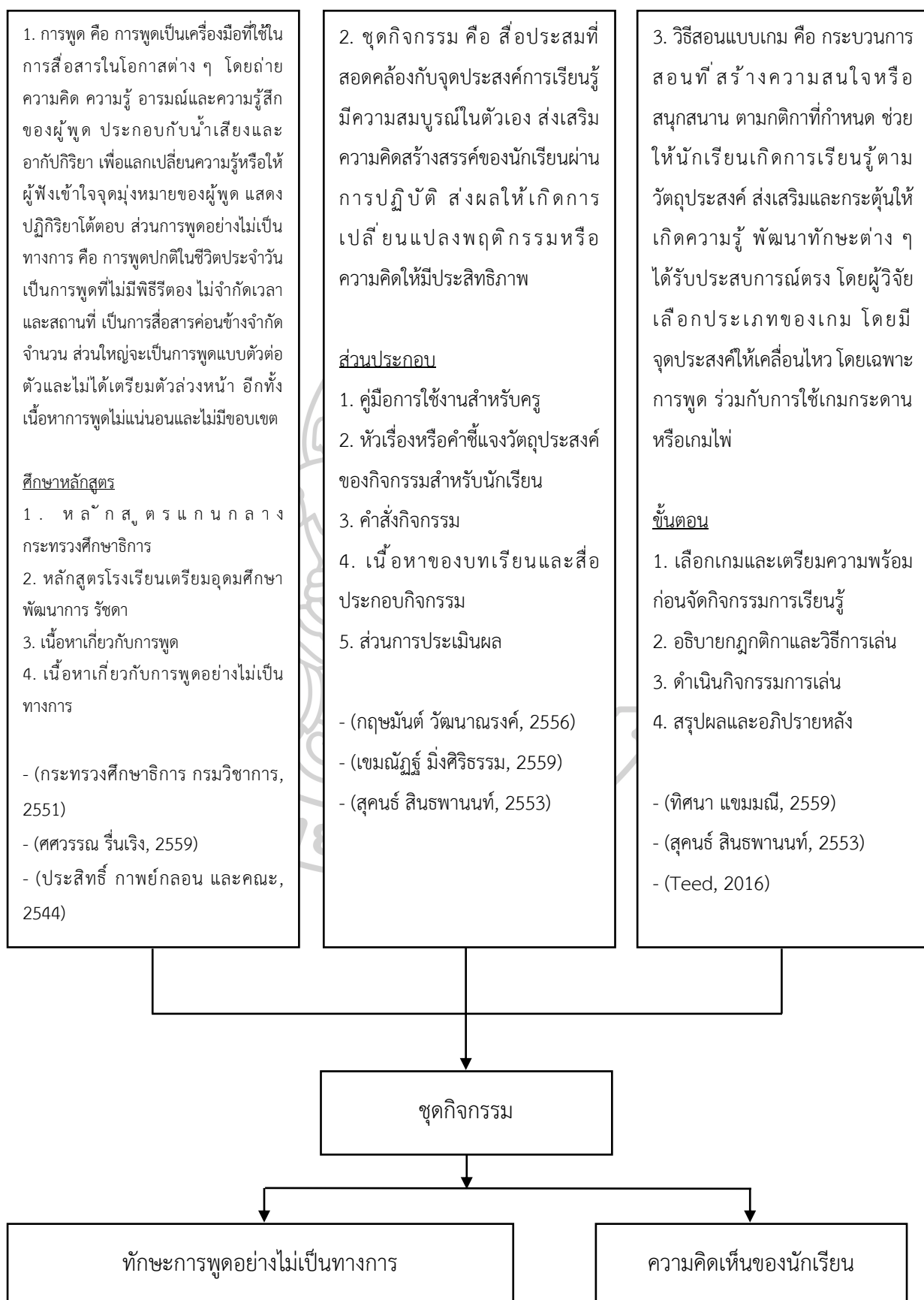
1. ตัวแปรต้น คือ การเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
2. ตัวแปรตาม คือ
 - (1) ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
 - (2) ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

6. ระยะเวลาในการวิจัย

ดำเนินการทดลองในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที โดยรวมการทดสอบการพูดก่อนเรียนและหลังเรียน



7. กรอบแนวคิดการวิจัย



8. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน คือ สื่อการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม ที่สร้างขึ้นโดยตั้งจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับรายวิชา มีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน นักเรียนสามารถเรียนรู้โดยการลงมือกระทำกับเพื่อนร่วมกิจกรรมด้วยตัวเอง ซึ่งประกอบไปด้วย คู่มือการใช้งาน, คำสั่งกิจกรรม, เนื้อหาและสื่อประกอบกิจกรรม เช่น วัสดุทัศนั์ เกมการ์ด เป็นต้น และ การประเมินผล จัดทำเป็นเล่ม

2. การสอนโดยใช้เกมหรือวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน คือ กระบวนการสอนหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่วัตถุประสงค์กำหนด โดยให้เล่นตามกติกา มุ่งเน้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม แข่งขันกับเพื่อนนักเรียนร่วมกิจกรรม เกิดความท้าทายและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอน ชี้แจงวิธีและกติกาการเล่น, เล่นเกม และ การอภิปรายหลังการเล่น โดยรูปแบบของกิจกรรมหรือเกมในชุดกิจกรรมดังกล่าว เป็นชนิดเคลื่อนไหว (การพูด) และเกมกระดานหรือเกมไพ่ (การ์ด) มุ่งเน้นให้นักเรียนพูดในเนื้อหาต่าง ๆ ที่กำหนดตามการ์ด ใช้กระบวนการคิดและวางแผนให้ถูกต้อง

3. ทักษะการพูด คือ ความสามารถของทักษะที่ใช้สื่อสารชนิดหนึ่ง ใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยจะถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้และความรู้สึกของผู้พูด ผ่านน้ำเสียงและอากัปกิริยาท่าทาง เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือทำให้ผู้ฟังเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด จนแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบให้ทราบว่าเข้าใจตรงกัน

4. การพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ การพูดสื่อสารตามปกติในชีวิตประจำวันของผู้คนปฏิบัติมากที่สุด โดยไม่จำกัดพิธีการ เวลา สถานที่ ท่าทางประกอบ เนื้อหาการพูดและอื่น ๆ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับความพึงพอใจระหว่างผู้สื่อสาร ซึ่งผู้พูดและผู้ฟังมักไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า เช่น การทักทาย การสนทนา การเล่าเรื่อง การแนะนำตนเอง การคุยโทรศัพท์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้น

5. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ ทักษะการพูดรูปแบบหนึ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งไม่มีพิธีรีตอง โดย การวัดระดับทักษะการพูดดังกล่าวจะใช้การสังเกตร่วมกับแบบประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีรายละเอียดต่าง ๆ คือ 1. ท่าทีและการปรับตัว 2. การออกเสียง 3. ภาษาที่ใช้ 4. เนื้อหาที่พูด 5. การสรุปเนื้อหา 6. อากัปกิริยา 7. การรักษาเวลา

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา” ผู้วิจัยได้รวบรวม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรภาษาไทยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
- 1.2 หลักสูตรโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. การพูด

- 2.1 ความหมายของการพูด
- 2.2 จุดมุ่งหมายของการพูด
- 2.3 องค์ประกอบของการพูด
- 2.4 ลักษณะของการพูดที่ดีมีประสิทธิภาพ
- 2.5 การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
- 2.6 การวัดและประเมินผลทักษะการพูด
- 2.7 ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด

3. ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน

- 3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
- 3.2 ประโยชน์และความสำคัญของชุดกิจกรรม
- 3.3 ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม
- 3.4 ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับส่วนประกอบของชุดกิจกรรม
- 3.5 วิธีผลิตชุดกิจกรรม
- 3.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม
- 3.7 ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 3.8 ประโยชน์และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

- 3.9 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 3.10 ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 3.11 ลักษณะและประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 3.12 ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ
 - 3.13 ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ
 - 3.14 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรภาษาไทยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของคนในชาติเพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกันและใช้ภาษาในการประกอบกิจการงานทั้งส่วนตน ครอบครัว กิจกรรมทางสังคมและประเทศชาติ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบัน และเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะอย่างถูกต้องเหมาะสมในการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ แสวงหาความรู้และประสบการณ์ เรียนรู้ในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษา ให้เกิดความชื่นชม ซาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย โดยเฉพาะคุณค่าของวรรณคดี และภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ไว้ อันเป็นส่วนเสริมสร้างความเป็นชีวิต

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุความสำคัญของภาษาไทยไว้ว่าภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจการ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ใน

การพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่ คู่ชาติตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2551)

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ชีวิตจริง โดยมีทักษะต่าง ๆ นั้นคือ ทักษะการอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการเขียน การเขียนสะกดคำตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่างๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ หลักการใช้ภาษาไทย ศึกษาศรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และสุดท้ายคือวรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และเพื่อความเพลิดเพลิน การเรียนรู้ทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

สาระและมาตรฐาน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สาระ 5 มาตรฐาน คือ

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณและพูดแสดงความรู้ ความคิดและความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ทั้งนี้ สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ม.4 – ม.6 นั้นมีจำนวนตัวชี้วัดทั้งหมด 6 ตัวชี้วัด โดยมีรายละเอียดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ดังนี้

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. สรุปแนวคิด และแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู	* การพูดสรุปแนวคิด และการแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู
2. วิเคราะห์ แนวคิด การใช้ภาษา และความน่าเชื่อถือจากเรื่องที่ฟังและดูอย่างมีเหตุผล	* การวิเคราะห์แนวคิด การใช้ภาษา และความน่าเชื่อถือจากเรื่องที่ฟังและดู
3. ประเมินเรื่องที่ฟังและดู แล้วกำหนดแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต	* การเลือกเรื่องที่ฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4. มีวิจารณ์ญาณในการเลือกเรื่องที่ฟังและดู	* การประเมินเรื่องที่ฟังและดูเพื่อกำหนดแนวทางนำไปประยุกต์ใช้
5. พุดในโอกาสต่างๆ พุดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าวใจ และเสนอแนวคิดใหม่ด้วยภาษา ถูกต้องเหมาะสม	* การพุดในโอกาสต่าง ๆ เช่น - การพุดต่อที่ประชุมชน - การพุดอภิปราย - การพุดแสดงทรรศนะ - การพุดโน้มน้าวใจ
6. มีมารยาทในการฟัง การดู และการพุด	* มารยาทในการฟัง การดู และการพุด

หลักสูตรโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงานและดำรงชีวิตร่วมกัน ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จาก แหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและ สร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิ ปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณีและสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์)

เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตจริง

1. การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไป ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

2. การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. การฟัง การดูและการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการและการพูดเพื่อนำใจ

4. หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

5. วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ทักษะการสื่อสาร

ทักษะการสื่อสาร ได้แก่ ทักษะการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นเครื่องมือของการส่งสารและการรับสาร การส่งสาร ได้แก่ การส่งความรู้ ความเชื่อ ความคิด ความรู้สึกด้วยการพูด และการเขียน ส่วนการรับสาร ได้แก่ การรับความรู้ ความเชื่อ ความคิด ด้วยการอ่านและการฟัง การฝึกทักษะการสื่อสารจึงเป็นการฝึกทักษะการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ให้สามารถรับสารและส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ

ภาษาพูด

ภาษาพูดเป็นภาษาที่ใช้พูดจากัน ไม่เป็นแบบแผนภาษา ไม่พิถีพิถันในการใช้แต่ใช้สื่อสารกันได้ดี สร้างความรู้สึกที่เป็นกันเอง ใช้ในหมู่เพื่อนฝูง ในครอบครัวและติดต่อสื่อสารกันอย่างไม่เป็นทางการ การใช้ภาษาพูดจะใช้ภาษาที่เป็นกันเองและสุภาพ ขณะเดียวกันก็ค้ำนึ่งว่าพูดกับบุคคลที่มีฐานะต่างกัน การใช้ถ้อยคำก็ต่างกันไปด้วย ไม่ค้ำนึ่งถึงหลักภาษาหรือระเบียบแบบแผนการใช้ภาษามากนัก

โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา

พัฒนาการ รัชตาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ลำดับที่	ระดับชั้นที่เรียน	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	จำนวน ชม./สัปดาห์	จำนวนหน่วยกิต
1	ม.4	ท31101	ภาษาไทย	2	1.0
2	ม.4	ท31102	ภาษาไทย	2	1.0
3	ม.5	ท32101	ภาษาไทย	2	1.0
4	ม.5	ท32102	ภาษาไทย	2	1.0
5	ม.6	ท33101	ภาษาไทย	2	1.0
6	ม.6	ท33102	ภาษาไทย	2	1.0
รวมหน่วยกิตทั้งหมด				6.0 หน่วยกิต	

คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย พื้นฐาน รหัสวิชา ท31101 ภาษาไทย 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ชั่วโมง / สัปดาห์ 1.0 หน่วยกิต จำนวน 40 ชั่วโมง / ภาคเรียน เรียนในภาคเรียนที่ 1

ศึกษาวรรณคดี วรรณกรรมทั้งร้อยแก้วร้อยกรองและวรรณกรรมพื้นบ้าน อ่านออกเสียง ร้อยแก้ว ร้อยกรอง ได้อย่างถูกต้องไพเราะเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน สามารถอ่านตีความ แปลความ ขยายความวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าจากเรื่องที่อ่าน เพื่อนำความรู้ไปแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิต ตอบคำถามและเขียนกรอบแนวคิดจากงานเขียน เขียนสื่อสารในรูปแบบ อธิบาย บรรยาย พรรณนา

จดหมายกิจธุระ เขียนย่อความจากสื่อต่าง ๆ และจากวรรณคดีในบทเรียน ศึกษา ค้นคว้า วรรณกรรม
พื้นบ้าน จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย แล้วจัดบันทึกอย่างเป็นระบบและมีมารยาทในการเขียน

พูดสรุปแสดงความคิดเห็นวิเคราะห์แนวคิด การใช้ภาษาประเมินเรื่องที่ฟัง ดูอย่างมี
วิจารณ์ญาณ พูดระหว่างบุคคลได้อย่างมีมารยาท

บอกลักษณะของภาษาไทย เสียงในภาษา ส่วนประกอบของภาษา องค์ประกอบของพยางค์
และคำ ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล แต่งบทร้อยกรองประเภทโคลงได้อย่าง
ถูกต้องไพเราะ

สามารถวิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น บอกจุดมุ่งหมายการแต่ง
วรรณคดี วรรณกรรม วรรณกรรมพื้นบ้านและท่องบทอาขยานได้

ตัวชี้วัด

ท.1.1 ม.4/1, ม.4/2, ม.4/3, ม.4/4, ม.4/5, ม.4/6, ม.4/7, ม.4/9

ท.2.1 ม.4/1, ม.4/2, ม.4/3, ม.4/7, ม.4/8

ท.3.1 ม.4/1, ม.4/2, ม.4/3, ม.4/4, ม.4/5, ม.4/6

ท.4.1 ม.4/1, ม.4/3, ม.4/4

ท.5.1 ม.4/1, ม.4/4, ม.4/5, ม.4/6

รวม 25 ตัวชี้วัด

คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย พื้นฐาน รหัสวิชา ท31102 ภาษาไทย 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2
ชั่วโมง / สัปดาห์ 1.0 หน่วยกิต จำนวน 40 ชั่วโมง / ภาคเรียน เรียนในภาคเรียนที่ 2

ศึกษาวรรณคดี วรรณกรรม ทั้งร้อยแก้ว ร้อยกรอง จนสามารถอ่านออกเสียงได้ไพเราะ
ถูกต้องเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน อ่านตีความแปลความ ขยายความ วิเคราะห์ วิจารณ์ ประเมินค่าเพื่อ
นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง อ่านเรื่องราวต่าง ๆ แจ่มเขียนบันทึกย่อ สำหรับนำไปพัฒนาตนเองทางการ

เรียน อ่านบทร้อยกรองร่วมสมัยได้ไพเราะและมีมารยาทในการอ่าน บอกหลักการเขียนเรียงความที่ดี และเขียนเรียงความได้ถูกต้อง รู้จักใช้ถ้อยคำ สำนวนโวหารมาประยุกต์กับเรียงความของตนได้อย่าง ถูกต้องและสร้างสรรค์ พูดสรุปแนวคิด แสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟัง ดู ได้อย่างมีเหตุผล มี วิจารณ์ญาณในการเลือก ฟัง ดู พูด และพูดอย่างไม่เป็นทางการได้อย่างมีมารยาท

รู้จักใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ บอกหลักการเพิ่มคำ การใช้คำ การสะกดคำได้ถูกต้องตามหลักการสร้างคำในภาษาไทย

ศึกษาวรรณกรรม วรรณคดีแล้ววิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคม วัฒนธรรม และท้องถิ่นอย่างเหมาะสมได้

ตัวชี้วัด

ท.1.1 ม.4/1, ม.4/2, ม.4/3, ม.4/7, ม.4/8, ม.4/9

ท.2.1 ม.4/2, ม.4/5, ม.4/7, ม.4/8

ท.3.1 ม.4/1, ม.4/2, ม.4/3, ม.4/4, ม.4/5, ม.4/6

ท.4.1 ม.4/2, ม.4/3, ม.4/6

ท.5.1 ม.4/1, ม.4/3, ม.4/4, ม.4/5, ม.4/6

รวม 25 ตัวชี้วัด

2. การพูด

ความหมายของการพูด

ทักษะการพูดเป็นทักษะการสื่อสารที่ชนิดหนึ่ง ที่ส่งข้อความ ภาษา ความต้องการ อารมณ์ และความรู้สึก ทำให้เกิดความเข้าใจกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง อีกทั้งผู้ฟังสามารถตอบสนองกลับสู่ผู้พูด ได้ โดยเฉพาะในปัจจุบันที่การสื่อสารพัฒนาไปอย่างมาก การพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญ โดยมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการพูด ดังนี้

ศศวรรณ รื่นเริง (ศศวรรณ รื่นเริง, 2559) กล่าวว่า การพูด คือ กระบวนการสื่อสารอย่างหนึ่งที่ใช้ถ่ายทอดความคิดอารมณ์ ความรู้สึกโดยมีถ้อยคำน้ำเสียง อากัปกิริยาเป็นเครื่องสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ หัชปธัญนนท์ อังกรวราปิยทัช (หัชปธัญนนท์ อังกรวราปิยทัช, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) ที่กล่าวว่า การพูดเป็นพฤติกรรมสื่อสารที่ใช้กันแพร่หลายทั่วไป ผู้พูดสามารถใช้ทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษาในการส่งสารติดต่อไปยังผู้ฟังได้ชัดเจนและรวดเร็ว ดังนั้นการพูด จึงหมายถึงการสื่อความหลายของมนุษย์โดยการใช้เสียง และกิริยาท่าทางเป็นเครื่องถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกจากผู้พูดไปยังผู้ฟัง

ส่วนนวรรณ์ อุ่นเรือน และ นรี วงศ์สวัสดิ์ (นวรรณ์ อุ่นเรือน และ นรี วงศ์สวัสดิ์, 2546) อธิบายว่าการพูดเป็นพฤติกรรมสื่อสาร ที่ใช้กันแพร่หลายทั่วไป ผู้พูดสามารถใช้ทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษาในการส่งสารไปยังผู้ฟังได้อย่างชัดเจน รวดเร็ว และแพร่หลายได้มากที่สุด ขณะเดียวกันก็จะได้รับทราบผลของการส่งสารได้ในทันทีจากปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ฟัง การพูดจึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีอานุภาพมากที่สุดในโลก ซึ่งตรงกับ สุনীดี ภูจิรฐาพันธุ์ (สุনীดี ภูจิรฐาพันธุ์, 2555) ที่กล่าวว่า การพูดเป็นเครื่องมือในการเข้าสมาคมที่สำคัญของมนุษย์ มนุษย์ใช้การพูดเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อความหมายซึ่งกันและกันทำให้มนุษย์สามารถดำรงเป็นชุมชนน้อยใหญ่ตลอดจนประเทศอยู่ได้เพราะคนในสังคมนั้นใช้การพูดสำหรับแลกเปลี่ยนความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น และความต้องการ จึงทำให้เข้าใจกันได้อยู่ร่วมกันได้ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นก็สามารถใช้การพูดเป็นเครื่องมือแก้ปัญหาเหล่านั้นได้

นอกจากนี้ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ (ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์, 2548) กล่าวว่า การพูดเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน และในงานอาชีพของบุคคลโดยทั่วไป การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเพื่อให้ความรู้ ความบันเทิง โน้มน้าวใจและจรรโลงใจ ช่วยให้ผู้พูด และผู้ฟัง เกิดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีต่อกัน อันจะนำมาซึ่งประสิทธิผลและการบรรลุวัตถุประสงค์ของการพูด สอดคล้องกับ เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ, 2533) ซึ่งอธิบายว่าการพูด หมายถึงการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการของผู้พูดออกมา โดยอาศัยถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางที่เหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรม ทำให้ผู้ฟังสามารถรับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดได้อย่างเข้าใจกระจ่างชัดเจนสามารถแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบให้ผู้พูดทราบจนเป็นที่เข้าใจกันตรงกันได้

จึงสรุปได้ว่า การพูดเป็นเครื่องมือหรือพฤติกรรมที่ใช้ในการสื่อสารชนิดหนึ่ง มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพื่อใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยถ่ายทอดความคิด ความรู้ อารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด ประกอบกับน้ำเสียงและอากัปกิริยา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือให้ผู้ฟังเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด แสดงปฏิกริยาโต้ตอบ ให้ทราบว่าจะเข้าใจตรงกัน

จุดมุ่งหมายของการพูด

จากย่อหน้าข้างต้น การพูดเป็นวิธีการสื่อความต้องการหรือจุดประสงค์ของผู้พูด เพื่อให้ผู้ฟังโต้ตอบผู้พูดตาม เพราะฉะนั้น การกำหนดจุดมุ่งหมายก่อนการพูดจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจสารและความต้องการของผู้พูดมากขึ้น

ศศวรรณ รื่นเริง (ศศวรรณ รื่นเริง, 2559) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการพูดทั้งหมด 4 หัวข้อ ดังนี้

1. พูดเพื่อให้ความรู้ เพื่อเสนอข้อเท็จจริง บอกกล่าว แนะนำและอธิบายชี้แจงให้ผู้ฟังได้รับทราบข้อมูล ข่าวสารรายละเอียดต่าง ๆ
2. พูดโน้มน้าวใจ เพื่อให้ผู้ฟังปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือมีความคิดคล้อยตาม
3. พูดเพื่อจรรโลงใจ เพื่อยกระดับความรู้สึกนึกคิดและจิตใจให้สูงส่งประณีต ทำให้ผู้ฟังเกิดความสุข ให้คติข้อคิดต่าง ๆ
4. พูดเพื่อความบันเทิง เพื่อให้ผู้ฟังผ่อนคลายความตึงเครียดก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ (ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ, 2554) ได้กล่าวว่า วัตถุประสงค์ในการพูด ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เราตัดสินใจว่าคำพูดนั้นจะเป็นคุณหรือโทษ โดยเป้าหมายในการพูดของคนเราทั่ว ๆ ไปแล้ว คือ

1. เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดหรือบอกข่าวสาร
2. เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์
3. เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

4. เพื่อระบบความในใจที่กั๊กกั๊กออกไป ผู้พูดจะได้สบายใจขึ้น เรียกว่าหาคนมาช่วยแบ่งปันความทุกข์

5. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน บันเทิง มักเป็นเรื่องสั้น ๆ เบาสมอง สร้างเสียงหัวเราะให้แก่ทุกฝ่าย

6. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ฟังซักถามปัญหาข้อสงสัย จะได้เกิดความกระจ่างชัด ซึ่งเป็นการขจัดความเข้าใจผิดอันเป็นอุปสรรคในการทำงาน

7. เพื่อเข้าใจและจูงใจ โดยใช้ถ้อยคำหวานล่อมให้ผู้ฟังเกิดความเชื่อถือ เพื่อให้ผู้ฟังยอมรับความคิดเห็นและหลักการที่ตนจะเสนอตามไปโดยง่าย อย่างไรก็ตาม หากผู้พูดมีเจตนาร้าย เป็นการพูดให้โทษ จำเป็นอย่างยิ่งที่เราต้องคิดก่อนพูด และต้องคิดไปในทางที่ดีด้วย

นอกจากนี้ นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ (นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ, 2559) กล่าวในทิศทางเดียวกันว่าจุดมุ่งหมายของการพูดแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การพูดเพื่อให้ความรู้ มุ่งให้ผู้ฟังได้รับความรู้จากเรื่องที่พูด การพูดเพื่อให้ความรู้ เช่น

1.1 การอธิบาย คือ การพูดเพื่อบอกเจตคติหรือวิธีการปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

1.2 การรายงาน คือ การพูดชี้แจงให้เกิดความเข้าใจตรงกันในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

1.3 การบรรยาย คือ การกล่าวรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้ความรู้

2. การพูดเพื่อจรรโลงใจ เป็นการพูดที่ทำให้ผู้ฟังได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ การพูดจรรโลงใจ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

2.1 การพูดให้คลายทุกข์ ทำให้บุคคลมีกำลังใจที่จะต่อสู้กับอุปสรรคต่อไป

2.2 การพูดเพื่อมีความสุข ทำได้โดยการบอกเล่าเรื่องที่สนุกสนานแต่มีสารประโยชน์ ผู้ฟังเกิดความรู้สึกเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับแนวคิดที่ดีจากการฟังด้วย

2.3 การพูดเพื่อให้คติข้อคิด เป็นการพูดที่ทำให้ผู้ฟังเกิดกำลังใจที่จะทำความดี หรือนำข้อคิดจากการฟังไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์

3. การพูดโน้มน้าวใจ มีจุดมุ่งหมายให้ผู้ฟังเชื่อและเห็นด้วยทางความคิดและการกระทำ ตามความมุ่งหมายของผู้พูด ฉะนั้นผู้พูดจะต้องชี้แจงให้ผู้ฟังเห็นว่า ถ้าปฏิบัติตามจะเกิดผลดีอย่างไร โอกาสในการพูดชนิดนี้ เช่น การพูดหาเสียงเพื่อเป็นหัวหน้าชั้น หรือประธานนักเรียน การพูดเชิญชวนให้บริจาคสิ่งของ การพูดเชิญชวนให้รักภาษาไทย ใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง

ส่วนฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์ (ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์, 2525) อธิบายว่าการพูดมีจุดมุ่งหมายโดยทั่วไปดังนี้ คือ

1. เพื่อฝึกและส่งเสริม ให้ผู้เรียนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมประชาธิปไตย เพราะสังคมประชาธิปไตยโดยนั้นต้องการความคิดเห็นของสมาชิก อนึ่ง เป็นที่ยอมรับกันว่า การฝึกฝนทางด้านวาทกรรมนี้สามารถเปลี่ยนบุคลิกภาพของบุคคลให้เข้ากับสภาพของสังคมได้
2. เพื่อฝึกและส่งเสริมบุคลิกภาพที่ดี และวิธีพูดที่ดีให้แก่นักศึกษาที่จะออกไปเป็นครู เพราะผู้ที่จะเป็นครูจะต้องมีบุคลิกภาพที่ดี และจะต้องรู้จักวิธีถ่ายทอดวิชาให้แก่นักเรียนด้วยการพูด
3. เพื่อฝึกนักศึกษาครูให้มีความสามารถในการนำหลักเกณฑ์ บางส่วนของวิชานี้ไปใช้ในการสอน เช่น ฝึกเด็กให้รู้จักวิธีพูดรายงาน, รู้วิธีอ่านที่ถูกต้อง, วิธีอภิปราย, การโต้เถียง ฯลฯ รวมตลอดถึงการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นที่ดีทั้งปวง
4. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนเป็นผู้มีวิจรรย์ญาณที่ดี เป็นผู้ที่มีรู้จักคิดรู้จักโต้แย้งอย่างมีเหตุผล และรู้จักใช้ข้ออ้างอิงที่มีหลักฐานในการพูด
5. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการพูดที่ดี ในโอกาสและสถานที่ต่าง ๆ กัน และเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อความหมายด้วยการพูดกับผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่จำเป็นแก่การดำรงชีวิตในปัจจุบัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการพูดแบ่งได้ โดยทั่วไป 4 ชนิด คือ

1. การพูดเพื่อสื่อสาร ส่งสารหรือแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อคิด เกิดความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ
2. การพูดเพื่อโน้มน้าวใจหรือจูงใจ โดยต้องการให้ผู้ฟังทำสิ่งใดตามที่ผู้พูดต้องการ
3. พูดเพื่อจรรโลงใจ

4. พุดเพื่อความบันเทิง สนุกสนานเป็นหลัก

องค์ประกอบของการพุด

ในกระบวนการพุดนั้น ส่งผลให้การพุดบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ ดีหรือไม่ดีอย่างไร ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการพุดว่ามีความสมบูรณ์หรือมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยมีผู้ที่อธิบายองค์ประกอบของการพุด ดังนี้

สุนีดี ภูจิราพันธุ์ (สุนีดี ภูจิราพันธุ์, 2555) กล่าวถึงองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 5 องค์ประกอบของการพุดตามกระบวนการสื่อสาร คือ

1. ผู้พุด เป็นผู้ใช้ความรู้และศิลปะของตนในการถ่ายทอดความรู้ความคิด ประสบการณ์และสิ่งต่าง ๆ ไปยังผู้ฟังเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้พุดจะต้องรู้จักใช้ภาษา เสียง อากัปกิริยาท่าทางและบุคลิกภาพของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด และทัศนคติของตนเองไปยังผู้ฟังให้ดีที่สุด นอกจากนี้ผู้พุดจะต้องรู้จักเก็บสะสมความรู้ ความคิดที่มีประโยชน์ และมีคุณค่านำมารวบรวมไว้เพื่อใช้ถ่ายทอดแก่ผู้ฟัง ผู้พุดจะทำให้ผู้ฟังรู้และเข้าใจตรงตามจุดมุ่งหมายของผู้พุดมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับทักษะในการสื่อสารของผู้พุด

2. เรื่องที่พุด ผู้พุดที่ดีจะต้องรู้จักเลือกเรื่องที่ตนเองมีความรู้ความถนัดมีประสบการณ์ในด้านนั้นอย่างลึกซึ้งมีถ่ายทอด เนื้อเรื่องที่ตีที่ถ่ายทอดไปยังผู้ฟังนั้นเป็นผลจากการเตรียมตัวเองผู้พุดได้แก่ การเลือกเรื่อง การรวบรวม และการจัดระเบียบเนื้อหา อีกทั้งการฝึกฝนอย่างดีของผู้พุด

3. เครื่องมือหรือช่องทางในการพุด ซึ่งหมายถึงสิ่งที่จะช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พุดไปยังผู้ฟัง ได้แก่ น้ำเสียง สีหน้า อากัปกิริยาท่าทางรวมถึงเครื่องมือโสตทัศนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ถ้อยคำ น้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง หรืออากัปกิริยาไปถึงผู้ฟัง

4. ผู้ฟัง ผู้ฟังเป็นผู้รับสารซึ่งจะรับสารได้ตรงกับที่ผู้พุดส่งมาหรือไม่มากน้อยเพียงใดนอกจากจะขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้พุดหรือพุดส่งสารแล้วยังขึ้นอยู่กับผู้ฟังอีกด้วยว่าผู้ฟังมีทักษะการฟัง และมีความสนใจในการฟังมากน้อยแค่ไหน มีพื้นความรู้และวัฒนธรรมอย่างไร เพราะฉะนั้นในการพุดผู้พุดต้องวิเคราะห์ผู้ฟังก่อน เพื่อที่จะเตรียมการพุดให้เหมาะสมกับผู้ฟังซึ่งจะทำให้การพุดนั้นบรรลุวัตถุประสงค์

5. การตอบสนอง ในขณะที่ผู้ฟังฟังหรือหลังจากฟัง ผู้ฟังจะส่งสารกลับในลักษณะต่าง ๆ เช่น การแสดงสีหน้าพอใจหรือไม่พอใจ หัวเราะ ประหม่อ หรือนิ่งเฉย ๆ ในขณะที่ฟัง หรือหลังจากฟังแล้ว แสดงความคิดเห็นเชิงเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย หรือฟังแล้วยอมรับนำไปปฏิบัติหรือต่อต้านไม่ยอมรับ สิ่งเหล่านี้เป็นการตอบสนองของผู้ฟังถ้าพูดแล้วผู้ฟังตอบสนองในทางที่ดี การพูดนั้นก็บรรลุวัตถุประสงค์

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ, 2533) อธิบายว่า การพูดมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่

1. ผู้พูดหรือผู้ส่งสาร หมายถึง ผู้ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกและความต้องการต่าง ๆ ของตนไปยังผู้ฟัง และทำให้ผู้ฟังเกิดปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่งตามจุดประสงค์ของตน ลักษณะของผู้พูดที่ดีควรมีความน่าประทับใจ มีเหตุผลที่ดีในการพูด และมีอารมณ์ร่วมกับผู้ฟัง

2. สาร หมายถึง ถ้อยคำหรือเรื่องราวที่เป็นสาระที่ผู้พูดแสดงออกควบคู่กันไปกับน้ำเสียงและกิริยาท่าทาง เพื่อใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือถ่ายทอดสู่ผู้ฟังตามวัตถุประสงค์ของตน

3. สื่อ หมายถึง สิ่งที่จะช่วยให้การถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการต่าง ๆ ของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังอย่างสะดวก รวดเร็วและชัดเจน ได้แก่ ถ้อยคำ น้ำเสียง สีหน้า แววตา และท่าทางของผู้พูด รวมไปถึงโสตทัศนอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ของจริงหรือเครื่องเสียง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้พูดอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ สื่อธรรมชาติ ได้แก่ อากาศ คลื่นเสียง และแสงสว่าง กับสื่อที่มนุษย์สร้างขึ้น อาทิ ไมโครโฟน วิทยุกระจายเสียง และวิทยุโทรทัศน์

4. ผู้ฟังหรือผู้รับสาร หมายถึง ผู้ได้ยินสารจากผู้พูด แล้วมีการแสดงออก ตอบโต้ซึ่งกันและกันอย่างสอดคล้องกับเรื่องราวที่กำลังพูดกันอยู่

5. ผลการพูด หมายถึง การกระทำตอบโต้ของผู้ฟังที่แสดงให้ผู้พูดทราบระหว่างพูดหรือเมื่อพูดจบแล้วว่า การพูดครั้งนั้นเป็นอย่างไร เป็นต้นว่า สนุก ไม่เข้าใจ นำรำคาญ หรือน่าเบื่อหน่าย

6. ประสบการณ์ร่วม หมายถึง ความชัดเจนที่เกิดจากการกระทำ หรือการที่ได้ประสบพบเห็นมาแล้วของทั้งผู้พูดและผู้ฟัง เกี่ยวกับพื้นฐานด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ ทัศนคติและค่านิยม

ส่วน นวภรณ์ อุณเรื่อน และ นรี วงศ์สวัสดิ์ (นวภรณ์ อุณเรื่อน และ นรี วงศ์สวัสดิ์, 2546) กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูดว่า ธรรมชาติของการพูดโดยทั่วไปมีองค์ประกอบซึ่งมีความสัมพันธ์กัน ดังนี้

1. ผู้พูด ทำหน้าที่ส่งสารผ่านสื่อไปสู่ผู้ฟัง ดังนั้น ผู้พูดจะต้องมีความสามารถในการใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ของตนเอง ถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิดไปสู่ผู้ฟังให้ได้รับข้อมูลอย่างสมบูรณ์ครบถ้วน ถูกต้องเหมาะสมกับผู้ฟังและสถานการณ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาและการเตรียมการที่ดีของผู้พูดเอง
2. สาร เนื้อหาที่ผู้พูดส่งไปนั้นจะต้องมีคุณค่า และคุ้มค่าแก่การเสียเวลาของผู้ฟัง ดังนั้น สารที่ผู้พูดส่งไปนั้นจะต้องเตรียมมาแล้วอย่างดี เช่น การคัดเลือก จัดลำดับขั้นตอน และการฝึกฝนตนเองของผู้พูดอีกส่วนหนึ่ง
3. สื่อ หมายถึง สิ่งที่ช่วยให้ผู้พูดสามารถส่งสารไปยังผู้ฟังได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ชัดเจน และน่าสนใจยิ่งขึ้น ได้แก่ ภาษา เวลา สถานที่ อากาศ และเครื่องรับรู้ต่าง ๆ เช่น ตา หู จมูก ลิ้น กาย รวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ แลบบันทึกเสียง ภาพยนตร์ เป็นต้น
4. ผู้ฟัง เป็นผู้ที่ทำหน้าที่รับสารจากผู้พูดโดยอาศัยสื่อเป็นเครื่องนำพา ผู้ฟังจะสามารถรับสารได้ตรงกับเจตนาของผู้พูดหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งต่าง ๆ เช่น ทักษะ ความพร้อม ความสนใจ พื้นความรู้ วัฒนธรรม และเจตคติของผู้ฟังด้วย
5. ปฏิกริยาจากผู้ฟัง ในขณะที่ผู้ฟังรับสารและแปลสารนั้นก็เกิดปฏิกริยาโต้ตอบ เช่น เมื่อถูกใจหรือเป็นที่พอใจก็จะผงกศีรษะ ประบมือ หัวเราะ ยิ้ม แสดงให้เห็นถึงการชื่นชมพร้อมทั้งตั้งใจฟัง แต่เมื่อไม่ถูกใจหรือไม่พอใจจะมีการโห่แสดงให้เห็นถึงความชิงและขัดแย้งกับผู้พูด เป็นต้น
6. สถานการณ์การพูด หมายถึง กาลเทศะ ได้แก่ เวลา โอกาส สถานที่ บรรยากาศและสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดความเคลื่อนไหวร่างกายของผู้พูด หากเป็นการพูดในโอกาสที่ไม่เป็นทางการ ผู้พูดจะสามารถเคลื่อนไหวร่างกายและแสดงกริยาท่าทางได้อย่างเสรี แต่ถ้าเป็นการพูดอย่างเป็นทางการผู้พูดจะเคลื่อนไหวร่างกายและแสดงกริยาท่าทางได้น้อยลง

องค์ประกอบของการพูดนั้น เมื่อศึกษาแล้วสามารถสรุปได้ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 5 ส่วน คือ

1. ผู้พูดหรือผู้ส่งสาร
2. สารหรือเนื้อหาที่ผู้พูดส่ง
3. ผู้ฟังหรือผู้รับสาร
4. สื่อหรือเครื่องมือช่องทางในการพูด
5. การตอบสนองจากผลการพูดที่เป็นปฏิกิริยาจากผู้ฟัง

ลักษณะของการพูดที่ดีมีประสิทธิภาพ

นอกจากองค์ประกอบของการพูดจะทำให้การพูดมีประสิทธิภาพหรือบรรลุวัตถุประสงค์แล้ว ผู้พูดย่อมต้องมีการฝึกฝนและศึกษากระบวนการต่าง ๆ ทำให้พูดฟังเกิดความเข้าใจต่อวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556) กล่าวว่า การพูดได้เนื้อถ้อยกระทาง ความสนองจุดประสงค์ของผู้พูด ทั้งนี้เกิดจากผู้พูดมีความรู้ในเรื่องที่จะพูด มีจุดประสงค์ในการพูดในขณะที่พูด รู้จักวิเคราะห์ผู้ฟังตลอดจนโอกาสที่พูด พูดได้ชัดเจน สามารถรวบรวมเนื้อหาได้ตรงประเด็น เหมาะกับผู้ฟังและโอกาส รู้จักสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเอง รวมทั้งมีบุคลิกลักษณะที่น่าเชื่อถืออีกด้วย

การพูดที่ดีนั้น ผู้พูดสามารถยึดหลักการเป็นนักพูดที่ดีทั่วไปได้ ดังที่ ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์ (ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์ อ้างถึงใน รุ่งฤดี แผลงสร, 2555) กล่าวถึงข้อแนะนำ 10 ประการ ในการฝึกฝนตนเองให้เป็นนักพูดที่ดีสรุปได้ดังนี้

1. จงพูดเรื่องราวที่เราที่ดีที่สุด
2. จงเตรียมตัวมาให้พร้อม
3. จงสร้างความเชื่อมั่นใจตนเอง
4. จงแต่งกายให้สะอาด เหมาะสม และเรียบร้อย
5. จงปรากฏอย่างกระตือรือร้น
6. จงใช้วิธีทำทางประกอบการพูด

7. จงสบสายตากับผู้ฟัง
8. จงใช้น้ำเสียงให้เป็นธรรมชาติ
9. จงใช้ภาษาของผู้ฟัง
10. จงยกตัวอย่างหรือแทรกอารมณ์ขัน

เรื่องอุไร อินทรประเสริฐ และคณะ (เรื่องอุไร อินทรประเสริฐ และคณะ, 2550) อธิบายว่าการพูดที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง การพูดที่ประสบความสำเร็จสมดังวัตถุประสงค์ของผู้พูด และเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งการพูดที่มีประสิทธิภาพจะทำได้มากน้อยเพียงใด ต้องขึ้นอยู่กับปัจจัย ดังต่อไปนี้

1. ผู้พูดมีความรู้ในเรื่องที่จะพูดเป็นอย่างดี คนที่มีความรู้ย่อมทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง คำพูดมีน้ำหนัก ผู้ฟังก็เชื่อถือดีกว่าการกล่าวอ้างอย่างลอย ๆ
2. ต้องมีวัตถุประสงค์ในการพูดที่แน่นอน หมายความว่า ผู้พูดต้องรู้ว่าตัวเองกำลังพูดเรื่องอะไร เพื่อความบันเทิงหรือความรู้ เพื่อแนะนำตักเตือนหรือสั่งสอน
3. ต้องรู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง หมายความว่า ต้องรู้ว่าตัวเองกำลังพูดอยู่กับใคร ผู้ฟังมีปฏิริยาและความรู้สึกใด จะได้เลือกพื้นเนื้อหาสาระ ถ้อยคำสำนวนโวหาร ทักษะคติให้เหมาะกับรสนิยมของผู้ฟัง
4. ต้องรู้จักกาลเทศะในการพูด หมายความว่า ผู้พูดต้องรู้ว่าจะพูดในโอกาสใด เช่น พิธีเปิดอาคารใหม่หรือประชุมสัมมนา เพื่อจะได้เตรียมเรื่องและเวลาให้เหมาะสม
5. สามารถรวบรวมเนื้อหาได้ตรงกับความรู้ที่จะพูด เหมาะกับผู้ฟังและโอกาส เนื้อหาเหล่านี้ได้แก่ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ตัวอย่างต่าง ๆ เป็นต้น
6. การออกเสียงอักขระต้องถูกต้องชัดเจนตามอักขรวิธี เช่น ตัวควบกล้ำ ตัว ร ล การพูดต้องมีเสียงดังพอควร มีจังหวะในการพูดนุ่มนวลน่าฟัง
7. มีบุคลิกที่ดี การมีบุคลิกที่ดีย่อมทำให้เกิดความเชื่อถือตามมา ผู้พูดต้องมีใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส ท่าทางเป็นกันเอง แต่งกายสุภาพเรียบร้อย สะอาดตา ชวนมอง เป็นต้น

8. ควรสร้างบรรยากาศในการพูดให้เป็นกันเอง มีลักษณะความจริงใจ มีอัธยาศัยไมตรีอันดี รู้สึกสำรวมกิริยาวาจาในการสนทนาอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนี้ ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ (ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ, 2554) ได้กล่าวถึงลักษณะของการพูดที่ดี เพื่อให้เกิดประโยชน์และระวังผลเสียที่จะเกิดกับผู้พูดเอง ดังนี้

1. ถูกจังหวะเวลา หมายถึง ต้องพูดให้ถูกจังหวะ รู้จักจับอารมณ์ของผู้ฟัง ซึ่งต้องแน่ใจว่าผู้ฟังกำลังฟัง ไม่พูดแทรกขณะคนอื่นกำลังพูด ไม่พูดตักหน้าคนอื่น และรักษาเวลาในการพูด
2. ภาษาที่เหมาะสม หมายถึง การใช้คำให้สุภาพ เหมาะสมกับผู้ฟัง โอกาสและสถานที่ อีกทั้งต้องเรียบง่ายได้ใจความ กะทัดรัด ตรงประเด็น หลีกเลี่ยงการใช้คำศัพท์เฉพาะ ไร้ความหมาย ซ้ำซาก
3. เนื้อหาชวนติดตาม หมายถึง การลำดับเนื้อหาเป็นระเบียบ แบ่งหัวข้อเป็นเรื่อง ๆ ให้จบที่ละหัวข้อ เชื่อมโยงเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่น่าสนใจ อีกทั้งอย่าให้ข้อมูลที่เกินตัวเลขสถิติมากเกินไป
4. น้ำเสียงชวนฟัง หมายถึง เน้นน้ำเสียงหลักเบา มีลีลาช้าเร็ว อีกทั้งต้องแสดงความเป็นมิตรและจริงใจ
5. กิริยาท่าทางดี หมายถึง การแสดงออกท่าทางต่าง ๆ ทั้งการสบสายตากับผู้ฟัง ยิ้มให้ผู้ฟัง ท่าทางขณะนั่งหรือยืนให้เรียบร้อยหลังตรง หากยืนพูดนาน ๆ ควรเดินไปมาบ้าง อีกทั้งไม่ควรนั่งมากเกินไป
6. มีอารมณ์ขัน หมายถึง เลือกใช้เรื่องตลกในสถานการณ์ที่ถูกต้อง หากไม่มั่นใจว่าผู้ฟังจะหัวเราะก็ไม่ควรพูด รวมถึงไม่ควรเอาเรื่องส่วนตัวอื่นมาเป็นเรื่องตลก ต้องสุภาพ
7. ให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม หมายถึง การให้ผู้ฟังเล่นเกมหรือทำกิจกรรมง่าย ๆ ตั้งคำถาม ขอความคิดเห็นหรือความช่วยเหลือจากผู้ฟัง อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้ฟังซักถามในประเด็นได้
8. เป็นธรรมชาติและเป็นตัวของตัวเอง หมายถึง ใช้วิธีการพูดที่เป็นตัวเอง ไม่ควรเลียนแบบลักษณะการพูดของคนอื่น

ส่วน เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ (เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) กล่าวถึงหลักการพูดที่มีประสิทธิภาพ หมายความว่า พูดแล้วบรรลุผลตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งมีหลักในการปฏิบัติดังนี้

1. รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นเต้นหรือประหม่าจนเกินไปทั้งตอนเริ่มและขณะพูด
 2. กล่าวทักทายผู้ฟังอย่างมีมิตรภาพและเป็นกันเอง
 3. การยืนพูด ทำยืนต้องทำให้รู้สึกมั่นคงและแสดงออกอย่างเหมาะสม
 4. มองผู้ฟังอย่างทั่วถึง ไม่มองเฉพาะคนใดคนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง
 5. พูดด้วยน้ำเสียงที่ตั้งชัดเจนพอได้ยินทั่วถึงกัน
 6. ใช้น้ำเสียงเร้าความสนใจ เน้นเสียงหนักเบา เว้นจังหวะเหมาะสม
 7. ไม่พูดเร็วหรือช้าเกินไปจนน่ารำคาญ หรือผิดธรรมชาติ
 8. เว้นวรรคตอนการพูดเหมาะสม ออกเสียงตัว ร ล และคำควบกล้ำให้ชัดเจน
 9. แสดงสีหน้าท่าทางประกอบเพื่อเรียกร้องความสนใจและทำให้ผู้ฟังเข้าใจชัดเจน
 10. ระมัดระวังการใช้สำนวนภาษา และถ้อยคำที่เหมาะสมกับกาลเทศะและระดับของผู้ฟัง
 11. แทรกอารมณ์ขันบ้างตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง
 12. ลำดับขั้นตอนเนื้อเรื่องให้ชัดเจน อย่าพูดวกไปวนมาจนผู้ฟังสับสน
 13. พูดย้ำความคิดหรือความสำคัญของเรื่องเพื่อให้ผู้ฟังทราบ
 14. ใช้คำสรรพนามแทนผู้พูด ผู้ฟัง และบุคคลที่กล่าวถึงได้อย่างเหมาะสม
 15. จบการพูดด้วยการย้ำความคิดโดยใช้คำพูดที่เป็นข้อคิด คติพจน์หรือข้อควรจำ
- และ ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ (ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์, 2548) กล่าวถึงลักษณะของผู้พูดที่ดี ดังนี้

1. เป็นผู้มีความรู้ในเนื้อหาที่จะพูดเป็นอย่างดี
2. เตรียมตัวในการพูดเป็นอย่างดีทุกครั้งในกรณีที่ทราบล่วงหน้า

3. มีปฏิภาณไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ในกรณีที่ถูกเชิญออกไปพูดโดยกะทันหัน
 4. มีสติในการกลั่นกรองเลือกสรรถ้อยคำและเรียบเรียงภาษาพูดได้สละสลวย
 5. มีความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารกับผู้ฟังได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธี
 6. หมั่นศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ เพื่อสั่งสมประสบการณ์และความรู้ให้กว้างขวาง
 7. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจนรับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองให้ดียิ่งขึ้น
 8. แต่งกายสุภาพเหมาะสมกับโอกาส และมีความเชื่อมั่นในตนเอง
 9. มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา
 10. มีทัศนคติต่อการพูด และให้ความสำคัญต่อการพูดทุกครั้ง
- ลักษณะของการพูดที่มีประสิทธิภาพนั้น สามารถสรุปได้ว่า ผู้พูดจะต้อง
1. เตรียมตัวก่อนการพูด โดยจะต้องศึกษาและมีความรู้ในเรื่องนั้นเป็นอย่างดี เข้าใจจุดประสงค์และกาลเทศะก่อนการพูด
 2. ใช้ภาษาเหมาะสม ถูกต้อง น้ำเสียงเร้าใจผู้ฟัง เป็นธรรมชาติ
 3. มีบุคลิกภาพดี การแต่งกายสุภาพเรียบร้อย
 4. มีกิริยาประกอบการพูด สบายตากับผู้ฟัง
 5. สร้างบรรยากาศเป็นกันเอง ทำให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม
 6. แทรกอารมณ์ขัน

การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

จากรายวิชาภาษาไทยข้างต้นในหลักสูตรโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา กำหนดว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาในการพูดในหัวข้อ การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดย

เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ (เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) กล่าวถึงความหมายว่า คือ การพูดจากันปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการพูดที่ไม่มีพิธีรีตอง เช่น การคุยโทรศัพท์ การสนทนา ทักทายกัน การแนะนำตนเอง หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทั่วไป ในที่นี้จะกล่าวถึงการพูดแนะนำตนเอง และการพูดทักทาย

1. การพูดแนะนำตนเอง เป็นการเล่าประวัติโดยย่อเกี่ยวกับตนเองให้กับตนเองให้ผู้ฟังฟัง โดยใช้เวลาประมาณ 3 – 5 นาที โอกาสที่พูด เช่น การพูดแนะนำตนเองต่อที่ประชุม การพูดแนะนำตนเองเมื่อย้ายเข้ามาทำงานใหม่ หลักการพูดควรปฏิบัติดังนี้

- 1.1 บอกชื่อ นามสกุล หรือชื่อเล่น
- 1.2 บอกประวัติครอบครัว
- 1.3 บอกประวัติการศึกษา
- 1.4 บอกความสนใจหรือความประทับใจ
- 1.5 พูดตามลำดับ ไม่สับสนหรือวนไปวนมา
- 1.6 ใช้สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง และกิริยาให้สอดคล้องกับเรื่อง
- 1.7 มีการแทรกอารมณ์ขันหรือบทตลกบ้างตามความเหมาะสม

2. การพูดทักทาย เรียกว่า การปฏิสันถาร ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของการพูดทั้งระหว่างบุคคลและการพูดในกลุ่ม เป็นการสร้างมิตรไมตรีระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง ทำให้ผู้ฟังสนใจผู้พูด การพูดทักทายแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ แบบเป็นพิธีการและไม่เป็นพิธีการ

2.1 การพูดทักทายแบบเป็นพิธีการ ใช้ในโอกาสสำคัญเกี่ยวกับศาสนพิธี รัฐพิธี เช่น การกล่าวโอวาท การแสดงปาฐกถา และการเปิดงานต่าง ๆ วิธีกล่าวจะเริ่มด้วยการพูดถึงตำแหน่งของผู้ที่มีสถานภาพทางสังคมสูงสุดในขณะนั้นก่อน และถัดไปตามลำดับโดยไม่มีคำที่แสดงความรู้สึกต่าง ๆ อยู่ด้วย

2.2 การพูดทักทายแบบไม่เป็นพิธีการ เป็นการพูดทักทายกันระหว่างบุคคลทั่วไปและในที่ประชุมชนแบบไม่เป็นทางการ โอกาสที่ใช้ เช่น การพบกันตอนเช้า การอภิปรายหน้าชั้นเรียน การ

ประชุมชมรม และการอภิปรายหาเสียงของนักการเมือง วิธีการพูดทักทายคล้ายกับการพูดทักทายแบบเป็นพิธีการแต่ก็จะมีค่าแสดงความรู้สึก เช่น ที่รัก ที่นับถือ ที่เคารพ ต่อท้าย

ประสิทธิ์ ภาพยนตร์กลอน และคณะ (ประสิทธิ์ ภาพยนตร์กลอน และคณะ, 2544) กล่าวถึงรูปการพูดแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นการสื่อสารในสังคมว่า เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ค่อนข้างจำกัดจำนวน คือ ไม่ควรเกิน 4 – 5 คน ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดแบบตัวต่อตัว การสื่อสารแบบนี้ไม่จำกัดเวลา ไม่จำกัดสถานที่ ขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้สื่อสารและผู้รับสาร ใช้ในชีวิตประจำวัน การพูดแบบไม่เป็นทางการนี้ผู้พูดกับผู้ฟังมักไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้ามาก่อน เนื้อหาในการพูดก็ไม่แน่นอนและไม่มีขอบเขต แต่เป็นการพูดที่คนเราใช้มากที่สุด การพูดแบบนี้แยกออกเป็นลักษณะย่อย ดังนี้

1. การทักทาย การทักทายปราศรัยเป็นธรรมเนียมของมนุษย์หลายชาติหลายภาษา โดยเฉพาะคนไทยซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่ผูกมิตรกับคนอื่นได้ง่าย เราสามารถใช้วจนภาษาในการทักทายได้ คือการยิ้ม ตามปกติการทักทายปราศรัยจะเป็นการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันแล้ว แต่ก็มีบ้างที่ผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันจะทักทายปราศรัยกัน และทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อไป

การปราศรัยของคนไทยเรามักจะเริ่มต้นด้วยการพูดว่า “สวัสดีค่ะ (ครับ)” และกล่าวต่อไปว่า “สบายดีหรือคะ (ครับ)” แต่ก็ต้องพิจารณาส่วนประกอบอย่างอื่นด้วย เช่น เพื่อนสนิทกันก็จะทักทายกันด้วยถ้อยคำที่แสดงความสนิทสนมกัน อย่างไรก็ตามควรรักษามารยาทในการทักทายปราศรัย คือไม่ก้าวร้าวเรื่องส่วนตัว ไม่ใช่ถ้อยคำที่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งไม่สบายใจ หากต้องพูดคุยกันนอกเหนือไปจากการทักทาย ก็พูดถึงเรื่องที่ทำให้เกิดความสบายใจด้วยกันทั้งสองฝ่าย

การแสดงกิริยาอาการประกอบคำทักทายปราศรัย กระทำได้หลายอย่าง เช่น การยิ้ม ก้มศีรษะ จับมือ จับแขน ไหว้ ในกรณีที่ทักทายผู้ใหญ่ ซึ่งการแสดงออกนี้ขึ้นอยู่กับฐานะของบุคคลที่เราทักทาย และขึ้นอยู่กับความสนิทสนมคุ้นเคยด้วย

2. การแนะนำตัว การแนะนำตัวเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะแต่ละวันเราต้องพบปะติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ ถึงแม้ว่าคนไทยจะไม่คุ้นเคยกับการแนะนำตัวตรง ๆ นัก แต่สถานการณ์บางครั้งก็ทำให้ต้องแนะนำตัวเพื่อไม่ให้บุคคลที่อยู่ในสถานการณ์อึดอัด

การแนะนำตัวเป็นทางนำไปสู่การสังสรรค์สมาคม เช่น คนที่ไปงานเลี้ยงมีโอกาสนี้จะได้พบกับบุคคลที่เราไม่รู้จักเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงมารยาททางสังคมให้มากที่สุด ในสถานการณ์เช่นนี้อาจจะไม่ใช้การแนะนำตัวตรง ๆ แต่จะเริ่มด้วยอวัจนภาษาก่อน เช่น การแสดงสีหน้าท่าทางที่เป็นมิตร การช่วยเหลือผู้อื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งสุภาพสตรี แล้วจึงแนะนำตัวด้วยการกล่าวชื่อของตนเองให้ชัดเจน อาจบอกนามสกุล สถานที่เรียน หรือสถานที่ทำงาน แต่ควรระวังว่า ไม่บอกตำแหน่งหน้าที่การงานหรือสถานที่ทำงานที่จะทำให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึกด้อย และอีกฝ่ายหนึ่งก็ควรแนะนำตัวเองเช่นกัน

การแนะนำตัวในกลุ่มนักศึกษาใหม่ หรือกลุ่มที่มาประชุมด้วยกันโดยไม่รู้จักกันมาก่อน ก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเช่นเดียวกัน การแนะนำตัวในสถานการณ์เช่นนี้ควรบอกชื่อ นามสกุล สถานศึกษา ภูมิภาค ความถนัดหรือรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็น เพื่อให้เกิดความเป็นกันเอง สามารถที่จะสนทนาหรือประชุมต่อไปได้อย่างไม่ติดขัดและอย่างสะดวกใจ

นอกจากนี้ก็มีคำแนะนำตัวอย่างค่อนข้างเป็นทางการมากกว่า คือการแนะนำตัวเวลาไปทำกิจกรรม และการรายงานตัวเวลาที่ผู้บังคับบัญชามาตรวจงาน ในการแนะนำตัวควรบอกชื่อ นามสกุล บอกเรื่องกิจกรรม หรือบอกเรื่องการปฏิบัติหน้าที่การงาน และผลการปฏิบัติงานในขณะนั้น

3. การสนทนา การสนทนาเป็นการส่งสารและรับสารที่ง่ายที่สุด ทำได้รวดเร็วที่สุด แต่ก็มีบทบาทสำคัญมากในชีวิตประจำวัน เพราะมนุษย์เราจะต้องพบปะพูดคุยกับผู้อื่น เพื่อปรึกษาหารือ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น

การสนทนาเป็นกิจกรรมระหว่างบุคคลสองคนหรือมากกว่านั้น กิจกรรมนี้เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ผู้ที่มีศิลปะในการสนทนาย่อมเป็นผู้ที่มีเสน่ห์ในตัวเอง มีคนอยากคบหาสมาคม อยากพูดคุยติดต่อดูแล ถึงแม้ว่าการสนทนาจะเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของคนทั่วไป ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่จะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดก็ตาม ผู้ที่สนทนาจึงควรจะใช้ไหวพริบของตนพิจารณาว่าควรจะพูดอย่างไร สนทนาอย่างไร

การสนทนานั้นไม่ได้หมายถึงการพูดเท่านั้น แต่หมายถึงการฟังด้วย ผู้สนทนาที่ดีไม่ใช่ผู้ที่พูดเป็นอย่างเดียว แต่ต้องฟังเป็นด้วย คือตั้งใจฟัง ยอมรับฟัง และทนฟังผู้อื่นได้ โดยทั่วไปก็ใช้หลักการ

พูดทั่ว ๆ ไปนั่นเอง คือต้องพิจารณาผู้ฟัง จุดประสงค์ในการพูด โอกาสและเรื่องที่จะพูด เรื่องที่จะพูด ควรเป็นเรื่องที่ทั้งสองฝ่ายมีความสนใจร่วมกัน เป็นเรื่องที่เหมาะกับกาลเทศะและเหตุการณ์ ไม่ใช่เรื่องส่วนตัวของผู้พูดหรือผู้ฟัง เวลาสนทนาควรใช้ภาษาที่สุภาพ มีมารยาทดี ไม่พูดเสียคนเดียว ไม่พูดจาโอ้อวดตัว มีกิริยาสุภาพอ่อนโยน เป็นต้น

4. การเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องคือ การที่บุคคลหนึ่งได้เห็นหรือได้ยินเรื่องราวบางอย่างมา แล้วนำมาถ่ายทอดให้คนอื่นฟัง เพื่อให้ผู้ฟังได้รับรู้เรื่องราวนั้นด้วย การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นทางการก็มีการเล่านิทาน การเล่าประสบการณ์ หรือเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสู่กันฟัง ผู้ที่เล่าควรมีความจำดี เล่าเนื้อหาได้ครบสมบูรณ์ หรืออาจอธิบายเพิ่มเติมได้ตามความสามารถ การลำดับเหตุการณ์ไม่สับสน เวลาเล่าสามารถใช้เสียงและท่าทางได้เหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ต้องให้เป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องด้วย

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการพูดที่สำคัญอย่างหนึ่ง เมื่อนำมาแทรกไว้ในการพูดแบบอื่น ๆ จะทำให้การพูดนั้นน่าสนใจขึ้น ศิลปะของการเล่าเรื่องก็คือทำให้ผู้ฟังตั้งใจ อยากฟัง ผู้เล่าควรวิเคราะห์ผู้ฟังก่อนว่า ผู้ฟังมีความรู้ระดับใด วิเคราะห์เพศ และวัยเพื่อเลือกเรื่องที่เล่าได้เหมาะสม ข้อสำคัญคือการใช้ภาษา ควรใช้คำง่ายให้คนทั่วไปเข้าใจได้ง่าย รวบรวม ไม่ให้มีรายละเอียดมากเกินไปจนน่าเบื่อ เมื่อเล่าจบแล้วควรสรุปฝากแง่คิดที่ได้รับจากเรื่องที่เล่า

5. การพูดโทรศัพท์ การพูดโทรศัพท์มีลักษณะคล้ายกับการสนทนา หากเป็นการพูดคุยกันระหว่างคนที่รู้จักกัน ซึ่งก็มีวิธีการพูดเช่นเดียวกับการสนทนาทั่ว ๆ ไปนั่นเอง แต่เวลาที่เรโทรศัพท์ไปหาบุคคลใดบุคคลหนึ่ง บุคคลนั้นอาจจะไม่ใช่ผู้ที่มารับสายก็ได้ ดังนั้นเมื่อมีผู้มารับสาย เราควรแจ้งหมายเลขโทรศัพท์ที่ต้องการติดต่อ เพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่ผิดพลาด หลังจากนั้นก็บอกชื่อตนเอง หรือชื่อของผู้ที่เราต้องการพูดด้วยอย่างชัดเจน หากผู้ที่เราต้องการพูดด้วยไม่อยู่ในขณะนั้น และเราต้องการฝากข้อความ ควรแจ้งข้อความที่ต้องการบอกให้สั้นที่สุด พร้อมกับชื่อและหมายเลขโทรศัพท์ของเราด้วย

ในกรณีที่เรเป็นฝ่ายรับโทรศัพท์ ควรแจ้งหมายเลขโทรศัพท์ของเราให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบ พร้อมกับถามว่าเขาต้องการพูดกับใคร และรีบติดต่อให้ทันที

การพูดโทรศัพท์ นอกจากจะต้องคำนึงถึงมารยาทในการพูดแล้ว ควรคำนึงถึงเวลาด้วย คือพูดเฉพาะที่จำเป็น และไม่ใช้เวลานานเกินควร

จากข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การพูดอย่างไม่เป็นทางการสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ชนิด คือ

1. การพูดแนะนำตนเอง
2. การพูดทักทาย
3. การสนทนาทั่วไป
4. การเล่าเรื่อง

การวัดและประเมินผลทักษะการพูด

การพูดนั้นมิใช่การวัดผ่านการสังเกตพฤติกรรมหรือสัมภาษณ์นักเรียน ครูจะกำหนดขั้นตอนหรือหัวข้อของการพูด ขณะที่นักเรียนกำลังพูด ครูจะสังเกตพฤติกรรมและบันทึกคะแนนผ่านแบบประเมินผลที่สร้างขึ้น โดย เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ, 2533) กล่าวว่าการประเมินผลการพูด หมายถึง การหยิบยกเอาสิ่งที่ได้จากการฟังแต่ละครั้งมาวิเคราะห์และวิจารณ์ในประเด็นต่าง ๆ เพื่อบอกข้อดีและข้อเสียของผู้พูด ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่จะพัฒนาการพูดให้ดียิ่งขึ้น โดยมีเกณฑ์ทั่วไปในการประเมินผลการพูด ซึ่งผู้ประเมินต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางวิชาพูด เพื่อนำมาวิเคราะห์และวิจารณ์การพูดดังนี้

1. ความพร้อม โดยสังเกตดูความกระตือรือร้น และความพร้อมของผู้พูดที่จะติดต่อสื่อสารของผู้ฟังว่ามีมากน้อยเพียงใด
2. การปรับตัว โดยสังเกตดูความสามารถของผู้พูดในการปรับตัวให้เข้ากับผู้ฟังและบรรยากาศทั่ว ๆ ไปของสถานที่พูดได้มากน้อยเพียงใด
3. เนื้อหาสาระ โดยวิเคราะห์ว่าผู้พูดมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ที่แน่นอนหรือไม่ พูดได้ตรงจุดมุ่งหมาย การเลือกรื่องเหมาะสม มีสาระหรือคุณค่าและถูกต้องตามข้อเท็จจริงหรือไม่ น่าสนใจ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพียงใด

4. การจัดระเบียบเรื่อง โดยพิจารณาคำพูดลำดับขั้นตอน หรือรู้จักโยงความคิดจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งได้อย่างเหมาะสมและสามารถพูดสรุปได้รัดกุมเพียงใด
5. การใช้ภาษา โดยพิจารณาว่าผู้พูดสามารถใช้ภาษาได้กระชับ ชัดเจน เด่นชัดและมีรสนิยมที่ดีในการใช้ภาษาเพียงใด
6. การออกเสียง โดยสังเกตดูท่วงท่าทำนอง สีสากการใช้เสียงของผู้พูด ว่ามีท่วงทำนองเหมือนการสนทนาในชีวิตประจำวันหรือไม่และสามารถออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนเพียงใด
7. อากัปกิริยา โดยสังเกตดูการใช้กิริยาท่าทางประกอบขณะพูดว่าเหมาะสมหรือมากเกินไปน้อยเกินไปเพียงใด
8. การสื่อสารโดยสังเกตดูว่า ผู้พูดสามารถสื่อสารประสานสายตากับผู้ฟังได้เพียงใด
9. การรักษาเวลาที่กำหนดให้พูด โดยพิจารณาว่าผู้พูดใช้เวลาเหมาะสมเพียงใด พูดจบเวลาเกินเวลาพอดีกับเวลาหรือมีเวลาให้ผู้ฟังซักถามคำถามหรือไม่
10. ความสนใจของผู้ฟัง โดยอาจสังเกตดูว่า ผู้ฟังมีจำนวนมากน้อยเพียงใด ตั้งใจฟังและตั้งคำถามมากน้อยเพียงใด
11. มารยาทของผู้ฟัง โดยสังเกตผู้ฟังว่ามีการคุยกัน นั่งหลับ รับประทานขนมหรือลุกออกไปกลางคันหรือไม่
12. การตั้งคำถามของผู้ฟัง โดยพิจารณาว่าผู้ฟังถามเพื่อลองภูมิหรือคำถามนั้นก่อให้เกิดข้อคิดหรือไม่
13. ผลสำเร็จของการพูด โดยพิจารณาว่าผลของการพูดครั้งนั้นเป็นอย่างไร ซึ่งอาจสังเกตได้จากปฏิกิริยาของผู้ฟังเป็นสำคัญ
14. สรุปผลรวมทั้งหมดของการพูด โดยพิจารณาว่าการพูดครั้งนั้นควรจะจัดอยู่ในระดับใด เป็นต้นว่า ดีมาก ดี พอใช้ ยังต้องปรับปรุงหรือยังใช้ไม่ได้

ส่วน นวกรณ์ อุ่นเรือน และ นรี วงศ์สวัสดิ์ (นวกรณ์ อุ่นเรือน และ นรี วงศ์สวัสดิ์, 2546) กล่าวว่า การประเมินผลการพูด คือ การพิจารณาตัดสินใจเพื่อให้ทราบว่า การพูดครั้งนั้นประสบ

ผลสำเร็จหรือไม่ ผู้พูดพูดได้ดีมากน้อยเพียงใด มีสิ่งใดเป็นข้อบกพร่องสมควรแก้ไขปรับปรุง ผู้ที่เริ่มฝึกพูดจำเป็นต้องประเมินผลการพูดของตนเองทุกครั้ง เพื่อจะได้นำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงการพูดของตนเองให้ดีขึ้นในครั้งต่อไป โดยมีข้อที่ควรประเมิน ดังนี้

ผู้พูด

1. บุคลิกภาพและการปรากฏตัวของผู้พูด รวมไปถึงความมั่นใจในการพูด
2. อากัปกิริยา การแสดงท่าทางประกอบการพูด
3. การใช้ภาษา ความชัดเจน ความถูกต้องในการออกเสียงและลีลาของเสียง
4. การเตรียมตัวก่อนพูด
5. การรักษาเวลาในการพูด

เนื้อหา

1. มีอารมณ์บทที่สอดคล้องกับเนื้อหา
2. สมบูรณ์ ครบถ้วน ตรงตามจุดมุ่งหมาย
3. การเรียบเรียงเนื้อหาเป็นไปตามลำดับ
4. มีคุณค่า เหมาะสมกับโอกาส
5. มีการสรุป

ตัวอย่างแบบประเมินการพูด

ผู้พูด เรื่องที่พูด

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม			ข้อวิจารณ์
	3	2	1	
1. การปรากฏตัวและทักทายที่ประชุม				
2. การเริ่มเรื่อง - มีการเกริ่นนำก่อนเข้าเรื่อง				
3. การเรียบเรียงเนื้อเรื่อง - เป็นไปตามลำดับ				

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม			ข้อวิจารณ์
	3	2	1	
4. การสรุปเรื่อง – ไม่จับคือ ๆ ห้วน ๆ				
5. การออกเสียง – อักขระชัดเจน ถูกต้อง				
6. การใช้ภาษา – สื่อความหมายชัดเจน เหมาะสมกับเนื้อหา ใช้ภาษาสุภาพ				
7. การใช้สายตา กิริยาท่าทาง – มองผู้ฟัง โดย ทั่วถึงใช้ท่าทางสื่อความหมายได้เหมาะสม				
8. คุณค่าสาระของเรื่อง เหมาะสมกับกาลเทศะ				
9. การเตรียมตัวก่อนพูด				
10. การใช้เวลาตามที่กำหนด				

..... ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมิน

3 = ดี

2 = พอใช้

1 = ต้องปรับปรุง

ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์ (ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์, 2525) อธิบายว่า ผู้วิจารณ์ต้องวิจารณ์ด้วยเหตุผลและหลักการ มิใช่ความนึกคิดที่เกิดจากอารมณ์ อาจจะสรุปหลักเกณฑ์ในการพูดวิจารณ์การพูดทั่ว ๆ ไปได้ดังต่อไปนี้

1. ท่าทีและการปรับตัวโดยทั่วไป พิจารณาจากการปรากฏตัวของผู้พูดว่ามีความประหม่าหรือไม่ และผู้พูดมีความมั่นใจในตนเองหรือไม่ ตลอดจนการมีลักษณะที่แจ่มใส คล่องแคล่ว มีลักษณะเป็นธรรมชาติ หรือแข็ง มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับบรรยากาศทั่ว ๆ ไปหรือไม่

2. เสียง พิจารณาในขอบเขตความดังของเสียง คุณภาพของเสียงนั้นน่าฟังหรือไม่ อัตราความเร็วของเสียงที่พูด การพูดนั้นมีลักษณะเหมือนการสนทนาหรือการอ่านหนังสือ ผู้พูดพูดตะกุกตะกักหรือไม่ ผู้พูดพูดหัวงอเกินไปหรือไม่

3. การออกเสียง ผู้พูดพูดได้ชัดเจนและถูกต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมของผู้มีการศึกษาหรือไม่

4. อากัปกิริยาท่าทาง พิจารณาว่าผู้พูดได้ใช้สายตาเหมาะสมหรือไม่ ผู้พูดได้ใช้สายตาได้เหมาะสมหรือไม่ ผู้พูดได้จับตากับผู้ฟังตลอดเวลาหรือมองข้ามผู้ฟังไป นอกจากนี้ผู้พูดได้ควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายได้ดี หรือว่าได้แสดงพฤติกรรมยถากรรมขึ้น

5. ภาษา ผู้พูดได้ใช้ภาษาที่สุภาพ แสดงถึงความเป็นผู้มีรสนิยมที่ดีหรือไม่ ใช้ภาษาที่กระชับรัดกุม มีความหมายดี หรือมีความหมายคลุมเครือ หรือใช้ภาษาที่ซ้ำไปซ้ำมาจนผู้ฟังเกิดความเบื่อหน่าย และภาษาที่ทำให้ผู้ฟังมองเห็นภาพพจน์และมีชีวิตจิตใจหรือไม่

6. ความคิดและเนื้อหาสาระ พิจารณาถึงเนื้อหาสาระของเรื่องที่พูดว่ามีจุดมุ่งหมาย มีการขยายความ มีผลมาประจบใจความ มีข้อเท็จจริง มีลักษณะสร้างสรรค์ มีความคิดอ่านที่เป็นของตนเองและมีความสำคัญหรือไม่

7. การประมวลเรื่อง การพิจารณาถึงการประมวลเรื่องนั้น คือ พิจารณาเกี่ยวกับอาร์มภบท การสรุป ตลอดจนการลำดับข้อความตามสำคัญ การเปลี่ยนจากความคิดหนึ่งไปสู่ความคิดหนึ่ง

หลักการวิจารณ์การพูดนั้นได้จัดให้อยู่ในรูปของสเกลวัดความสามารถในการพูดต่อที่ประชุมชน ดังต่อไปนี้

สเกลวัดความสามารถในการพูดต่อที่ประชุมชน

ชื่อ วันที่ อาจารย์ผู้สอน

หัวข้อเรื่องที่พูด เวลา

แนวในการพิจารณา	ระดับคะแนน	ข้อวิจารณ์เพิ่มเติม
	1 - 9	
1. ท่าทีและการปรับตัวโดยทั่วไป		

แนวในการพิจารณา	ระดับคะแนน 1 - 9	ข้อวิจารณ์เพิ่มเติม
<ul style="list-style-type: none"> - การปรากฏตัวและการแต่งกาย - ความกระตือรือร้น - ความสามารถที่จะควบคุมตนเองให้อยู่ในอาการอันสงบ - ความแจ่มใส - ลักษณะซึ่งพร้อมที่จะติดต่อและสื่อความหมายกับผู้ฟัง - ลักษณะความว่องไว คล่องแคล่ว - ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับบรรยากาศทั่ว ๆ ไป 		
<p>2. เสียง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้ยินชัดเจน - มีคุณภาพน่าฟัง นุ่มนวล ไม่เค้นจนเกินไป - มีอัตรา ช้า – เร็ว พอเหมาะ - เป็นลักษณะท่าทีละม้ายกับการสนทนา - เปลี่ยนแปลงบ้างเป็นครั้งคราว - พรั่งพรัไม่ตะกุกตะกัก - ทิ้งท้ายเสียงได้เหมาะสม ไม่ห้วนไปหรือลากยาวจนเกินไป 		
<p>3.การออกเสียงถ้อยคำแต่ละคำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชัดเจน - ถูกต้องเป็นที่ยอมรับในวงของผู้มีการศึกษา 		

แนวในการพิจารณา	ระดับคะแนน 1 - 9	ข้อวิจารณ์เพิ่มเติม
<p>4. อากัปกิริยาท่าทาง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้สายตาได้เหมาะสมจับสายตากับผู้ฟังโดยทั่วไปได้ตลอดเวลา - ควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ เช่น มือ แขน ศีรษะ รวมทั้งการเคลื่อนไหวอื่น ๆ - การดัดแปลงอากัปกิริยาให้เข้ากับบรรยากาศของที่ประชุม 		
<p>5. ภาษาที่ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> - สื่อให้เห็นถึงรสนิยมที่ดี - กระชับและชัดเจน ไม่คลุมเครือ - มีชีวิตจิตใจ - ไม่ซ้ำซากจนน่าเบื่อ - ถูกต้องกับความนิยมของสังคมผู้มีการศึกษา 		
<p>6. ความคิด - เนื้อหาสาระ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน - มีศูนย์รวมของใจความอันแน่นอน - มีผลความสนับสนุนเป็นอย่างดี - มีการขยายความได้อย่างเหมาะสม (สามารถนำเอาผลความมาประกอบใจความได้เป็นอย่างดี) - ถูกต้องตามข้อเท็จจริง - ชัดเจนไม่คลุมเครือ 		

แนวในการพิจารณา	ระดับคะแนน 1 - 9	ข้อวิจารณ์เพิ่มเติม
<ul style="list-style-type: none"> - น่าสนใจ - มีลักษณะสร้างสรรค์ มีความคิดความอ่านเป็นของตนเอง - ทรงความสำคัญพอที่น่าจะนำมาเสนอต่อที่ประชุม 		
<p>7. การประมวลเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขึ้นอาร์มภทได้ดี - แบ่งตอนได้เหมาะสม - รู้วิธีเชื่อมโยงจากความคิดข้อหนึ่งไปสู่อีกข้อหนึ่งเป็นอย่างดี - ลำดับข้อความได้เหมาะสม - สามารถสรุปได้อย่างรัดกุม 		

สามารถสรุปเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการพูด โดยต้องให้ความสำคัญกับองค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1. ท่าทีทั่วไปของผู้พูด
2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง
3. การใช้ภาษา
4. การออกเสียง
5. อากัปกริยาท่าทาง
6. การรักษาเวลา
7. การสรุปเรื่อง

ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการพูดจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับการพูดจำนวน 8 ชิ้นงาน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับสร้างและผลิตชุดกิจกรรมเรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ดังนี้

วิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด	จามรี เชื้อชัย. 2558	จิราวรรณ ปัญญาชาติ. 2548	ไชยวัฒน์ อารีโรจน์. 2557	เดือนภา ทองมาก. 2558	พรรณเพ็ญ ยิ่งเหล็ก. 2552	พิมพ์ศิริ ศรีอินทร์. 2559	วัลภา ศรีสุข. 2553	วิชญวิสิฐ รัชชาพัชรวงศ์. 2559	ผู้วิจัย
ตั้งวัตถุประสงค์และเตรียมความพร้อมก่อนพูด	✓		✓	✓		✓		✓	✓
ต้องฝึกฝน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ใช้สื่อ กิจกรรมหรือเทคนิคช่วยส่งเสริมการสอน		✓		✓	✓	✓		✓	✓
ควรส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน				✓					
ผู้สอนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					✓			✓	
ควรฝึกเป็นคู่หรือกลุ่ม	✓				✓				
ประเมินโดยสัมภาษณ์หรือปฏิบัติ		✓	✓		✓		✓	✓	✓
ขณะพูดสามารถใช้สื่อประกอบได้	✓		✓						
ไวยากรณ์ต้องถูกต้อง	✓		✓	✓			✓	✓	✓
น้ำเสียงมีความสำคัญ	✓		✓	✓		✓	✓		✓
บุคลิกภาพและท่าทางมีความเหมาะสม	✓	✓	✓			✓	✓		✓

วิธีการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับทักษะการพูด	จามรี เชื้อชัย. 2558	จิราวรรณ ปัญญาชวีท. 2548	ไชยวัฒน์ อภิโรจน์. 2557	เดือนนภา ทองมาก. 2558	พรรณเพ็ญ ยิ่งเหล็ก. 2552	พิมพ์ศิริ ศรีอินทร์. 2559	วัลภา ศรีสุข. 2553	วิษณุวิสิฐ รักษาพัชรวงศ์. 2559	ผู้วิจัย
สอดคล้องกับวัฒนธรรม ประเพณีและสถานการณ์		✓		✓		✓	✓		✓
การพูดเป็นเป้าหมายหลัก ของการเรียนภาษา	✓								
สื่อสารให้คล้ายกับ สถานการณ์ในชีวิตจริง		✓							

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกสิ่งเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด โดยเลือกจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะการพูดจำนวน 8 ชิ้นงาน มีหลักเกณฑ์ในการเลือกคือ มีความถี่มากกว่าครึ่งหนึ่งหรือตั้งแต่ 4 ครั้ง สามารถสรุปได้ว่า วิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูด จำเป็นต้องมียุทธศาสตร์ประกอบหลายด้าน คือ ต้องตั้งวัตถุประสงค์หรือเตรียมความพร้อมก่อนการพูดในเรื่องต่าง ๆ ก่อนจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนฝึกฝนการพูด ครูต้องใช้สื่อ กิจกรรมหรือเทคนิคขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมนักเรียน การประเมินโดยวิธีการสัมภาษณ์ ซึ่งเกณฑ์จะต้องประเมินให้ครอบคลุม ทั้งด้านการใช้ไวยากรณ์ให้ถูกต้อง น้ำเสียงเป็นจังหวะ บุคลิกภาพและท่าทางมีความเหมาะสม อีกทั้งต้องสอดคล้องกับวัฒนธรรม ประเพณีและสถานการณ์ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการพูดที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ จะเป็นส่วนประกอบสำหรับสำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งมีแนวทางตามที่ได้สังเคราะห์

3. ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน

ความหมายของชุดกิจกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน ผู้วิจัยได้รวบรวมรายละเอียดและแบ่งเป็นหมวดหมู่ก่อนผลิตชุดกิจกรรม ซึ่งความหมายของชุดการสอนนั้น มีผู้เชี่ยวชาญให้ความหมายไว้หลายท่าน โดย เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559) ให้ความหมายของชุดการสอน

ว่า เป็นสื่อประสมประเภทหนึ่งที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากประสบการณ์ตรงที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความคิดให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีอิสระในการเรียนรู้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคล เหมาะสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ที่ชอบเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง สร้างจินตนาการต่อยอดได้ด้วยจากการลงมือกระทำและจากการทำงานร่วมกับเพื่อน โดยผู้สอนมีการเตรียมพร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้

จากข้อความข้างต้นสอดคล้องกับ สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) ได้อธิบายว่าชุดการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดการเรียนการสอนที่ผู้สอนสร้างขึ้น เป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน จนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาชุดการเรียนการสอนด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ ซึ่งในชุดการเรียนการสอนนั้นประกอบไปด้วย สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ปัจจุบันได้มีผู้พัฒนาชุดการเรียนที่มีกิจกรรมเน้นฝึกทักษะการคิด เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต

นอกจากนี้ ฆนัท ธาตุทอง (ธาตุทอง., 2551) ที่ให้ความหมายว่า เป็นการสร้างบทเรียนเป็นหน่วย ที่มีเนื้อหาสาระหรือกลุ่มประสบการณ์ให้จบในตัวเอง โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้แน่นอนและชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ กฤษมณฑ์ วัฒนานรงค์ (กฤษมณฑ์ วัฒนานรงค์, 2556) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนเป็นสิ่งที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนของหน่วยการเรียนตามหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยการเรียนที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้มีสมรรถนะและ / หรือการเรียนรู้เกิดขึ้น โดยอาจจัดไว้ให้มองเห็นเป็นรูปธรรมเป็นชุด ๆ บรรจุในซอง กล่องหรือกระเป๋า หรือในหน่วยเก็บความจำคอมพิวเตอร์ เช่น แผ่นซีดี ดีวีดี แฮนดีไดรฟ์ ในฐานะข้อมูลคอมพิวเตอร์ บนเว็บ แล้วแต่ผู้สร้างจะทำขึ้น ในการสร้างชุดการเรียนนี้จะใช้การคิดเชิงระบบและวิธีระบบเป็นหลักสำคัญในการพัฒนา จึงทำให้มั่นใจได้ว่าชุดการเรียนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอนอีกด้วย

จากข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อนวัตกรรมประสมที่สอดคล้องกับรายวิชา มีจุดประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน เนื้อหาสาระสมบูรณ์จบในตัวเอง ส่งเสริมความคิดและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน เกิดการเรียนรู้ เป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างนักเรียนกับครู จนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ประกอบด้วยสื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียน การสอนและการวัดประเมินผล

ประโยชน์และความสำคัญของชุดกิจกรรม

ลักษณะเฉพาะของชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน เมื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ทำให้ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนมีประโยชน์ โดย กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์, 2556) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดการสอนว่า

1. ทำให้การสอนแต่ละเนื้อหา มีความคงเส้นคงวา เนื่องจากมีขั้นตอนและกระบวนการของการเรียนการสอนกำกับอยู่ ไม่ขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อมทางการเรียนทั้งของผู้สอนและผู้เรียน เช่น เป็นอิสระจากภาวะทางอารมณ์ บุคลิกภาพของผู้สอนและภาวะขัดข้องทางความพร้อมของผู้เรียน เป็นต้น
2. สามารถจัดเก็บ เรียกใช้ ปรับปรุงแก้ไขได้ง่าย เนื่องจากมีการออกแบบไว้เป็นระบบและมี ส่วนประกอบที่แยกส่วนกันไว้อย่างเป็นระบบเช่นกัน
3. เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยมาใช้ในการเรียนการสอน เนื่องจากการพัฒนา และออกแบบชุดการสอนนั้นจะสอดคล้องกับเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลและกระบวนการในการ สื่อสารของผู้เรียนและผู้สอน
4. สร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน โดยเฉพาะผู้สอนที่ไม่ค่อยมีเวลาในการ เตรียมการสอนล่วงหน้า
5. เป็นการแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลและส่งเสริมการศึกษารายบุคคลเนื่องจาก ชุดการสอนสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจตามเวลาและ โอกาส ที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกัน ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู ช่วยในการศึกษาระบบโรงเรียน เพราะชุดการสอนสามารถนำไปสอนนักเรียนได้ทุกสถานที่และทุกเวลา

ส่วนบุญเกื้อ ครอบหาเวช (บุญเกื้อ ครอบหาเวช, 2530) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของชุดการสอนที่มีต่อการเรียนการสอนหลายประการ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนและมีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยกระบรรยายได้
2. ได้รับความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
4. เป็นการสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่สามารถนำไปใช้ได้ทันที
5. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียน เพราะสื่อประสมที่ได้จัดไว้ในระบบเป็นการแปรเปลี่ยนกิจกรรมและช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา
6. แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมการศึกษารายบุคคล ตามความสนใจตามเวลาและโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกัน
7. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู ชุดการสอนทำให้ผู้เรียนเรียนโดยอาศัยความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อย ทั้งสามารถเรียนด้วยตนเอง ครูคนหนึ่งจึงสามารถสอนนักเรียนได้จำนวนมาก
8. ช่วยนักเรียนให้รู้จักมุ่งหมายของการเรียนชัดเจน ตลอดจนรู้วิธีการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายเป็นการเพิ่มพูนการจูงใจในการเรียน
9. ชุดการสอนจะกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนไว้ชัดเจน ว่าตอนใด ใคร จะทำอะไรอย่างไร ลดบทบาทของการกระทำของครูข้างเดียว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการกระทำมากขึ้น
10. ชุดการสอนเกิดจากการนำวิธีเชิงระบบเข้ามาใช้ เมื่อได้ผ่านการทดลองจึงทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ
11. ชุดการสอนฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนและรู้จักการทำงานร่วมกัน

12. ชุดการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมตามความสนใจ

13. ชุดการสอนทำให้ผู้เรียนรู้การกระทำของเขาและสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง

นอกจากนี้ สุคนธ์ สินธพานนท์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) ได้กล่าวถึงประโยชน์และข้อจำกัดของชุดการเรียนการสอน ดังนี้

ประโยชน์ของชุดการเรียนการสอน

1. ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการศึกษาความรู้ในชุดการเรียนการสอนด้วยตนเอง เป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่าน และสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ
2. การทำแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ และแบบฝึกทักษะการคิดท้ายชุดการเรียนรู้อ ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดเป็นแก้ปัญหาเป็น สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาที่กำหนดโดย สมศ.
3. ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง จากการที่ผู้เรียนทำตามคำสั่งในขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในชุดการเรียนการสอน การตรวจแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้หรือใบงานด้วยตนเองนั้น ทำให้ผู้เรียนรู้จักฝึกตนเองให้ทำตามกติกา
4. ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน เป็นการฝึกความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย
5. การใช้ชุดการเรียนการสอนนั้นสามารถศึกษานอกเวลาเรียนได้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบของผู้สอนที่เอื้อต่อการศึกษาดด้วยตนเอง

ข้อจำกัดของชุดการเรียนการสอน

1. ผู้สอนต้องนำวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนมาใช้ก่อนเริ่มบทเรียนหรือระหว่างการศึกษาบทเรียน มิฉะนั้นแล้วผู้เรียนจะไม่บรรลุเป้าหมายที่กำหนด
2. เรื่องที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ควรเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาสาระที่ง่าย สำหรับผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองได้
3. การให้ผู้เรียนศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้นต้องมีบัตรงาน / ใบงาน / แบบฝึกหัด / แบบฝึกทักษะ / แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ที่ฝึกผู้เรียนให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และควรมีเฉลยให้ผู้เรียน

ตรวจสอบความรู้ของตนเอง ซึ่งถ้าเป็นกรณีคำถามปลายเปิด หรือฝึกทักษะการคิด จะไม่มีเฉลยที่ชัดเจนลงไปจึงต้องมีแบบเฉลยที่หลากหลาย

ส่วน ส่วน คณะ กรรมการ กลุ่มผลิตชุดวิชาสื่อ การศึกษาพัฒนา สรร มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2540) ได้อธิบายความสำคัญของชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม คือ ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ เน้นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ และใช้สอนแทนครู หมายถึง

1. ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนและมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง และช่วยทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครูในกรณีที่ผู้สอนพูดไม่เก่ง ผู้เรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดการสอนที่ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว

2. เน้นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สภาพการเรียนการสอนโดยทั่วไปผู้สอนมักจะเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็น หรือมีก็น้อยมาก ไม่มีโอกาสทำงานกลุ่ม ไม่รู้จักการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ไม่รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสอนโดยใช้ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะเรียนจากชุดการสอนได้ พัฒนาพฤติกรรมกลุ่มขึ้น คือ รู้จักทำงานกลุ่ม มีโอกาสแสดงความคิดเห็น รู้จักตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมากขึ้น มีระเบียบวินัยในตนเองมากขึ้น เป็นต้น

3. สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมช่วยให้การเรียนการสอนของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ผู้เรียนจะเรียนได้ตลอดเวลาไม่ว่าผู้เรียนมีสภาพหรือมีความขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด

4. ใช้สอนแทนครู ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมใช้สอนแทนครูในกรณีที่ครูขาด ครูคนอื่นก็สามารถสอนแทนโดยใช้ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

โดยสรุปแล้ว ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นหน่วยการสอนสำเร็จรูปที่มีการจัดระบบสื่อประสมในการประกอบกิจกรรมกลุ่ม มีความสำคัญช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ คือ ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ เน้นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ และใช้สอนแทนครู

จากการศึกษาประโยชน์และความสำคัญของชุดกิจกรรมนั้น พบว่า ชุดกิจกรรมนั้นเป็นสื่อที่มีขั้นตอนในการเรียนสมบูรณ์ มีการจัดเก็บเป็นชุด นำมาใช้งานได้ง่าย ถ่ายทอดนามธรรมเป็นรูปธรรม จึงทำให้สะดวกในการสอนและใช้งาน สร้างความมั่นใจให้ครู ลดปัญหาการขาดแคลนครู สนับสนุนทำให้นักเรียนเรียนตามความสามารถ มีความรับผิดชอบ เรียนตามความสนใจและส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้ได้ทุกที่ทุกเวลาจนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองตั้งแต่เข้าใจจุดประสงค์ของรายวิชาจนถึงการวัดและประเมินผลด้วยตนเอง มีส่วนประกอบรวมกัน โดยที่ เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559) อธิบายว่า ชุดการสอนมีองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบด้วยกัน คือ คู่มือการใช้, คำสั่ง/คำชี้แจง, เนื้อหา/สื่อและการประเมินผล โดยในแต่ละส่วนประกอบมีรายละเอียด ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม เป็นการบ่งบอกถึงรายละเอียดเกี่ยวกับชื่อกลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้ ระดับชั้นสาระสำคัญและส่วนประกอบที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดกิจกรรมทราบถึงขอบเขตที่อยู่ในชุดกิจกรรมว่ามีเนื้อหาเท่าใด แต่ละเนื้อหาจะมีกิจกรรมหรือส่วนใดบ้าง ส่วนใหญ่ชุดกิจกรรมจะแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ หรือหน่วยการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสะดวกและเรียนรู้ไปตามลำดับขั้นตอน บางครั้งชุดกิจกรรมอาจแบ่งออกเป็นชุดย่อย ๆ หลายๆ ชุด เพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้

2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายจุดหมายหลักของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรม เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย เป็นการอธิบายถึงบทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียนว่ามีหน้าที่อย่างไร ก่อนเรียนระหว่างและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมจะดำเนินการอย่างไร เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนรู้บทบาทหน้าที่และกิจกรรมที่ตนเองต้องปฏิบัติ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น แนวคิดเป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น ว่าเมื่อผู้เรียนเรียนจากชุดกิจกรรมแล้วผู้เรียนจะบรรลุเป็นหมายอะไรบ้าง

4. เนื้อหา/สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมเพื่อช่วยให้ผู้สอนทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนและเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ชัดเจน โดยอาจจัดกิจกรรมเป็นแบบกลุ่มหรือรายบุคคล

5. ใบความรู้ ใบกิจกรรมและฐานการช่วยเหลือเป็นการนำเสนอเนื้อหาสาระที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษาโดยอาจเขียนเนื้อหาเป็นความเรียง มีภาพประกอบ หรือจัดทำในรูปแบบตาราง โดยใบความรู้ควรมีการให้เนื้อหาความรู้สลับกันให้ผู้เรียนได้ใช้การคิด หรือการทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับใบความรู้ใบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การใช้คำถามสลับกับการให้ความรู้ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดในเบื้องต้นก่อน เพราะการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนอ่านอย่างเดียว อาจจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อได้

6. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบเพื่อประเมินการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนและทำกิจกรรมจากชุดการเรียนรู้จะกำหนดให้มีการประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน หรือทำกิจกรรม ทั้งนี้แบบประเมินอาจจัดทำอยู่ในรูปแบบทดสอบแบบเลือกตอบ เต็มคำ หรือถูกผิด ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระ

7. ภาคผนวก เป็นส่วนที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่อยู่ในชุดกิจกรรม หรือเป็นเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับผู้สอน หรืออาจเป็นการรวบรวมเนื้อหา เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เป็นต้น

ส่วนกฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2556) ได้อธิบายว่า ส่วนประกอบที่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ที่บรรจุอยู่ในชุดการสอน ซึ่งขยายความจากองค์ประกอบของชุดการสอนที่เป็นนามธรรม โดยการพิจารณาจากขั้นตอนของการผลิตชุดการสอนและกระบวนการของการนำชุดการสอนที่ผลิตขึ้นและนำไปใช้ ทั้งชุดการสอนที่ใช้กับการสอนแบบบรรยาย แบบใช้กิจกรรมกลุ่ม หรือชุดการสอนรายบุคคลจะเห็นว่ามีส่วนประกอบที่สำคัญดังนี้

1. คู่มือผู้สอน หรือคู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ศึกษาก่อนที่จะนำชุดการสอนไปใช้ โดยภายในคู่มือจะชี้แจงวิธีการใช้ชุดการสอน ให้แก่ผู้สอนและผู้เรียนได้เข้าใจเพื่อจะได้ชุดการสอนได้ถูกต้องสมบูรณ์และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด คู่มือผู้สอนจะทำเป็นเล่มหรือเป็นแฟ้มเอกสารข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมีส่วนสำคัญดังนี้

1.1 คำนำ เป็นส่วนที่ผู้ผลิตชุดการสอนแสดงถึงความรู้สึกความคิดเห็นในการผลิตชุดการสอนนั้น ๆ เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนหรือผู้ใช้ได้เห็นคุณค่าของชุดการสอนและยังทราบถึงประสิทธิภาพของชุดการสอน ที่ผ่านการทดลองใช้และปรับปรุงมาแล้ว ในส่วนนี้ควรมีการระบุประสิทธิภาพของชุดการสอนด้วย

1.2 คำอธิบายส่วนประกอบของชุดการสอน ผู้ผลิตควรจะได้บอกรายละเอียดของชุดการสอนไว้ว่า มีอะไรบ้างในชุดการสอนนั้นทั้งที่เป็นวัสดุ สื่อต่าง ๆ ที่มีเพื่อให้ผู้ใช้ได้ตรวจสอบก่อนนำไปใช้และหากชำรุด สูญหาย ก็สามารถจัดหาเพิ่มเติมได้

1.3 คำชี้แจงสำหรับครูหรือผู้ใช้ชุดการสอน ในชุดการสอนจำเป็นต้องเขียนคำชี้แจงต่าง ๆ ให้ผู้ที่นำชุดการสอนไปใช้ได้เข้าใจขั้นตอนในการใช้ชุดการสอนนั้น เพื่อจะได้ปฏิบัติได้ถูกต้องจึงจะทำให้การใช้ชุดการสอนเกิดประสิทธิภาพ

1.4 คำอธิบายการเตรียมตัวของผู้สอนและผู้เรียน เป็นการกำหนดสิ่งที่ผู้ใช้ชุดการสอนจะต้องจัดหาและเตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนใช้ชุดการสอน ซึ่งอาจจะเป็นวัสดุ สื่อหรืออุปกรณ์จำเป็นต้องใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้ผลิตไม่สามารถจัดหาหรือบรรจุไว้ในชุดการสอนได้ อาทิเช่น วัสดุของจริง สิ่งของหรืออุปกรณ์ที่ใหญ่โตหรือเล็กเกินไป เป็นต้น

1.5 คำอธิบายบทบาทของครูและนักเรียน เป็นการเขียนชี้แจงให้ผู้สอนและผู้เรียนหรือผู้ใช้ชุดการสอนเข้าใจบทบาทของตนเองในขณะที่ใช้ชุดการสอนว่าจะปฏิบัติตนอย่างไร

1.6 แผนการจัดชั้นเรียนและแผนผังห้องเรียน เพื่อให้การใช้ชุดการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ผลิตจะต้องเขียนแผนผังการจัดชั้นเรียนให้เห็นด้วย โดยเฉพาะชุดการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มจะต้องแสดงศูนย์กิจกรรมต่าง ๆ ตลอดถึงแนวทางการเปลี่ยนศูนย์กิจกรรมต่าง ๆ นั้นด้วย

2. แผนการสอน หรือ แผนการเรียน ซึ่งเมื่อผลิตชุดการสอน จะต้องจัดทำแผนการสอนหรือแผนการเรียนรู้อของหน่วยการสอนนั้น ๆ เอาไว้ให้ละเอียดเพื่อจะได้ให้ผู้ใช้ชุดการสอน ซึ่งอาจเป็นผู้สอนหรือผู้เรียนได้ดำเนินไปตามลำดับขั้นที่วางเอาไว้ได้ถูกต้อง

3. เนื้อหาสาระของชุดการสอน เป็นการจัดลำดับของเนื้อหาของชุดการสอน ซึ่งอยู่ในรูปลักษณะต่าง ๆ เช่น เอกสาร เนื้อหา หนังสือ ตำรา บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เว็บไซต์ บัตรสิ่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรมและบัตรคำถาม แบบฝึกหัดต่าง ๆ ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นต้น

4. แบบฝึกปฏิบัติหรือแบบฝึกหัด เป็นเอกสารที่จะใช้ประกอบการทำกิจกรรมในชุดการสอน สำหรับให้ผู้เรียนได้ฝึกและทดสอบกระบวนการของการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ของชุดการสอน

5. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ก่อนที่จะทำกิจกรรมหรือเรียนรู้จากชุดการสอน ควรจะให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ก่อนด้วยแบบทดสอบ เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนมากน้อยเพียงใดก่อนแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมจากชุดการสอน หลังจากนั้นจึงทำการทดสอบหลังเรียนทันที เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงความก้าวหน้าของตนเอง จากการเรียนรู้จากชุดการสอน โดยอาจจะใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียนก็ได้

6. กระดาษคำตอบและเฉลย ในชุดการสอนจะต้องจัดเตรียมกระดาษคำตอบไว้ให้ผู้เรียน เพื่อทำการทดสอบก่อนและหลังการเรียนและมีการเฉลยคำตอบ เพื่อให้สามารถตรวจสอบผลการเรียนได้ด้วยตนเอง

ส่วนประกอบเหล่านี้อาจรวมอยู่ในเอกสารเย็บเล่ม ในกล่อง ซอง หรืออยู่ในแผ่นซีดี แผ่นดีวีดี หน่วยความจำต่าง ๆ ในระบบการจัดเก็บด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือเก็บไว้ในฐานข้อมูลของเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนก็ได้

ส่วน บุญชม ศรีสะอาด (บุญชม ศรีสะอาด, 2537) ได้เสนอแนะว่าชุดการสอนควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ

1. คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดการสอนศึกษาและปฏิบัติตามข้อเสนอแนะการนำไปใช้เพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นคู่มืออาจประกอบด้วยแผนการสอน สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทครู บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียน

2. บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำชี้แจงว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

3. แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่า หลังจากเรียนชุดการสอนจบแล้ว ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

4. สื่อการเรียนต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษา มีสื่อประสมหลายชนิดประกอบกัน อาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ เนื้อหาเฉพาะเรื่อง จุลสาร บทเรียนโปรแกรม สื่อโสตทัศนอุปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิต่าง ๆ แถบบันทึกเสียง วิทยุทัศน์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียน อิเลคทรอนิกส์ บทเรียนออนไลน์ และของจริง เป็นต้น

นอกจากนี้ สุคนธ์ สินธพานนท์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) ได้กล่าวสรุปว่า ในชุดการเรียนการสอนแต่ละชุดมีเนื้อหาเหมือนกันคือเรื่องเดียวกัน เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาชุดการเรียนการสอนแล้วจะมีการประเมินผลและการซ่อมเสริม สำหรับเวลาที่ใช้นั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียน ส่วนองค์ประกอบที่สำคัญของชุดการเรียนการสอน คือ

1. คำชี้แจงในการใช้ชุดการเรียนการสอน เป็นคำชี้แจงให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ของการเรียน ศึกษาชุดการเรียนการสอนและส่วนประกอบของชุดการเรียนการสอน เช่น ประกอบด้วยบัตรคำสั่ง บัตรปฏิบัติการ บัตรเนื้อหา บัตรฝึกหัดและบัตรเฉลย บัตรปฏิบัติการและบัตรเฉลย บัตรทดสอบ และบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

2. บัตรคำสั่ง เป็นการชี้แจงรายละเอียดของการศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้นว่าต้องปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างไร

3. บัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการ บางชุดการเรียนการสอนอาจออกแบบให้มีบัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการ ซึ่งเป็นบัตรที่บอกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ

4. บัตรเนื้อหา เป็นบัตรที่บอกเนื้อหาให้ผู้เรียนได้ศึกษา สิ่งที่ควรมีในบัตรเนื้อหาคือ หัวเรื่อง สูตร นิยาม และคำอธิบาย

5. บัตรแบบฝึกหัดหรือบัตรงาน เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ผู้เรียนทำหลังจากได้ทำกิจกรรมและศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว

6. บัตรเฉลยแบบฝึกหัด เมื่อผู้เรียนทำบัตรแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว สามารถตรวจสอบความถูกต้องจากบัตรเฉลยบัตรแบบฝึกหัด

7. บัตรทดสอบ เมื่อผู้เรียนได้ทำบัตรแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในหัวข้อที่เรียนนั้น ๆ ต่อจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทำบัตรทำสอบ

8. บัตรเฉลยบัตรทดสอบ เป็นบัตรที่มีคำเฉลยของบัตรทดสอบที่ผู้เรียนได้ทำไปแล้ว เป็นการตรวจสอบหรือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ในการศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้น

สามารถสรุปได้ว่า ส่วนประกอบของชุดการเรียนการสอนนั้น ประกอบไปด้วย

1. คู่มือใช้งานหรือคำชี้แจง สำหรับครูและนักเรียน
2. แผนการสอน
3. เนื้อหาสาระของจุดประสงค์การเรียนรู้
4. สื่อกิจกรรม ประกอบไปด้วย บัตรคำ คำสั่ง แบบฝึกหัด คำสั่ง เฉลยและอื่น ๆ
5. แบบทดสอบหรือแบบประเมินสำหรับก่อนและหลังเรียน

ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับส่วนประกอบของชุดกิจกรรม

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนประกอบของชุดกิจกรรมจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมจำนวน 5 ชิ้นงาน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับสร้างและผลิตชุดกิจกรรม ดังนี้

ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม	เฉลิมภูมิต์ มิ่งศิริธรรม. 2559	จามรี เต๋อชัย. 2558	สมาธิ วิเศษชุมพล. 2540	อรุณี วงศ์จันทร์แสง. 2557	พรธมนเทัญ ยิงเหล็ก. 2552	ผู้วิจัย
คู่มือการใช้งานสำหรับครู	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แผนจัดการเรียนรู้				✓	✓	

ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม	เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. 2559	จามรี เชื้อชัย. 2558	สมาธิ วิเศษชุมพล. 2540	อรุณี วงศ์จันทร์แสง. 2557	พรรณเมเพ็ญ ยิ่งเหล็ก. 2552	ผู้วิจัย
หัวเรื่องหรือคำชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมสำหรับนักเรียน	✓		✓	✓	✓	✓
คำสั่งกิจกรรม	✓	✓	✓		✓	✓
เนื้อหาของบทเรียนและสื่อประกอบกิจกรรม	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ส่วนการประเมินผล	✓	✓	✓	✓	✓	✓
รูปแบบหรือการจัดเก็บชุดกิจกรรม			✓		✓	

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกสิ่งเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและผลิตชุดกิจกรรม โดยเลือกจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมจำนวน 5 ชิ้นงาน มีหลักเกณฑ์ในการเลือกคือ มีความถี่มากกว่าครึ่งหนึ่งหรือตั้งแต่ 3 ครั้ง โดยสามารถสรุปได้ว่า การสร้างและผลิตชุดกิจกรรมนั้น ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับครู, หัวเรื่องหรือคำชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมสำหรับนักเรียน, คำสั่งกิจกรรม, เนื้อหาของบทเรียนและสื่อประกอบกิจกรรมและส่วนการประเมินผล

วิธีผลิตชุดกิจกรรม

เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559) ได้กล่าวถึงเทคนิคการผลิตชุดการสอนแบบสร้างสรรค์ว่า จำเป็นต้องออกแบบให้แตกต่างจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้เดิม ๆ โดยอานำการใช้รูปภาพที่ดึงดูดความสนใจมาประกอบเนื้อหา ออกแบบกิจกรรมในแต่ละหน่วยโดยเน้นให้ผู้เรียนฝึกการคิด วิเคราะห์ และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยอาจออกแบบกิจกรรมที่เป็นสถานการณ์ปัญหารอบ ๆ ตัวผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์คำตอบได้ ซึ่งมีเทคนิคในการผลิตชุดกิจกรรม ดังนี้

1. การกำหนดหน่วยการเรียนรู้ สามารถแบ่งหน่วยการเรียนรู้ได้หลายแบบ เช่น

- แบ่งตามที่มีผู้แบ่งไว้แล้ว เช่น แบ่งตามตำราหรือบทเรียน
- แบ่งตามความนิยมหรือรูปแบบในแต่ละสาขา เช่น แบ่งตามระบบอวัยวะของร่างกาย
- แบ่งตามที่กำหนดไว้ตามแผนการสอนของหลักสูตร
- แบ่งตามที่ผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม

2. การกำหนดเนื้อหาที่มีความซับซ้อน ควรมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปตามลำดับจากง่ายไปสู่ยาก ทั้งนี้การกำหนดเนื้อหาไม่ควรนำเสนอเนื้อหาเพียงอย่างเดียวแต่ควรออกแบบให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาเป็นระยะ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น หากเนื้อหาที่เป็นนามธรรมหรือการสาธิต ควรมีการนำภาพมาประกอบเป็นขั้นตอนเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ทั้งนี้การเลือกรูปภาพควรเลือกให้เหมาะกับผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น ผู้เรียนวัยก่อนเรียนควรเลือกภาพที่เป็นการ์ตูน มีรายละเอียดน้อย วัยประถมศึกษาเลือกภาพที่เป็นการ์ตูนแต่สามารถมีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

3. กลุ่มเป้าหมาย ในการผลิตชุดการสอนควรออกแบบชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาจะให้ความสนใจกับสื่อที่มีสีสันสวยงาม โดดเด่น และเน้นการแสดงออก แต่ถ้าเป็นชั้นมัธยมศึกษาจะเน้นการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน การแสดงออกด้านความคิด การอภิปรายร่วมกัน

4. สื่อในชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงความสามารถของสื่อแต่ละชนิดที่แตกต่างกัน สื่อในชุดการสอนอาจจะต้องใช้สื่อที่หลากหลาย ๆ ชนิดเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น หากต้องการให้ผู้เรียนได้ฟังเสียงสัตว์ อาจจะมีการใช้แผ่นซีดีเปิดเสียงสัตว์ เป็นต้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้ จะต้องเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมให้มากที่สุด เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ โดยกิจกรรมอาจทำเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนฝึกการแก้ไข โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้ที่ได้เรียนมา นอกจากนี้ อาจจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จะเป็นการช่วยขยายความรู้ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2556) ได้อธิบายขั้นตอนการผลิตชุดการสอนจำนวน 4 ขั้นตอน คือ

1. การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง การจำแนกเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยแยกย่อยลงไปจนถึงหน่วยระดับบทเรียน ซึ่งเป็นหน่วยที่ใช้สอนได้ 1 ครั้ง ชุดการสอนที่ผลิตขึ้นจึงเป็นชุดการสอนประจำหน่วยระดับบทเรียน คือ 1. ชุดการสอนสำหรับการสอนแต่ละครั้ง โดยที่ส่วนที่จะต้องทำในการวิเคราะห์เนื้อหาคือ

1.1 การกำหนดหน่วย คือ การนำหน่วยเนื้อหาบทเรียนมากำหนดให้เป็นหน่วยระดับบทเรียน ซึ่งแต่ละหน่วยจะใช้สอนได้ประมาณ 50 – 90 นาที

1.2 การกำหนดหัวเรื่อง เป็นการนำแต่ละหน่วยมากำหนดเป็นหัวเรื่องย่อย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การจัดกิจกรรมต่าง ๆ และกำหนดจุดประสงค์จากเนื้อหาในหัวเรื่อง

1.3 การกำหนดสาระสำคัญที่เป็นความคิดรวบยอด หรือ แนวคิด เป็นการเขียนข้อความที่สามารถสำคัญของแต่ละหัวเรื่องเพื่อสรุปใจความสำคัญของเรื่อง

2. การวางแผนการสอนและกิจกรรมการเรียน เป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าว่า เมื่อเริ่มใช้ชุดการสอนจะต้องทำอะไรบ้างตามลำดับก่อนหลัง หรือเมื่อมีกิจกรรมการเรียน ผู้เรียนที่ใช้ชุดการสอนต้องทำอะไรบ้างตามลำดับขั้น

3. การผลิตสื่อการสอน เป็นการผลิตสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

4. การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการ ด้วยการนำชุดการสอนไปทดลองใช้แล้วปรับปรุงให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างชุดการเรียนการสอน โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อ กำหนดขอบเขต และประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดการเรียนการสอนควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญ ได้จากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับชั้นที่จะสอนว่าหัวข้อใดเหมาะสมที่ควรนำไปสร้างชุดการเรียนการสอน ที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง

2. กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์ควรเขียนเป็นลักษณะจุดประสงค์เฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบจุดประสงค์ว่าเมื่อศึกษาชุดการเรียนการสอนจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร

4. สร้างแบบทดสอบ การสร้างแบบทดสอบ มี 3 แบบ คือ

4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อดูว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานก่อนที่จะมาเรียนเพียงพอหรือไม่ หากทดสอบแล้วผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานไม่เพียงพอ ผู้สอนควรแนะนำให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ โดยวิธีใด ๆ หรืออาจอธิบายความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนในเรื่องนั้น ๆ

4.2 แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังจากผู้เรียนเรียนจบในแต่ละเนื้อหาย่อย

4.3 ออกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ใช้ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากการศึกษาชุดการเรียนการสอนจบแล้ว

5. จัดทำชุดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

5.1 บัตรคำสั่ง

5.2 บัตรปฏิบัติการ และบัตรเฉลย (ถ้ามี)

5.3 บัตรเนื้อหา

5.4 บัตรฝึกหัด และบัตรเฉลยบัตรฝึกหัด

5.5 บัตรทดสอบและบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนเตรียมออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีหลักการสำคัญ คือ

6.1 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้เพียงคอยชี้แนะและควบคุมการเรียนการสอน

6.2 เลือกกิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับชุดการเรียนการสอน

6.3 ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการคิดอย่างหลากหลาย เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

6.4 มีกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้เรียน

7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อการเรียนการสอนบางชนิดอาจมีผู้จัดทำไว้แล้ว ผู้สอนอาจนำมาปรับปรุงดัดแปลงใหม่ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ที่ต้องการสอน ในกรณีที่ไม่มีสื่อที่ตรงตามจุดประสงค์ที่จะสอน ครูผู้สอนต้องสร้างสื่อการเรียนการสอนใหม่ ซึ่งต้องใช้เวลา

การผลิตชุดกิจกรรมนั้น จากการศึกษาเอกสารดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์เนื้อหา เพื่อกำหนดหัวข้อการเรียนและขอบเขตของเนื้อหา
2. กำหนดเนื้อหาย่อย
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้
4. จัดทำสื่อ
5. ทดสอบประสิทธิภาพ
6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนนั้น สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) ได้ชี้แจงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนำชุดการเรียนการสอน

ไปใช้นั้น สามารถนำไปใช้ในการเรียนเป็นรายบุคคล การเรียนเป็นคู่ การเรียนเป็นกลุ่ม โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ไร่้าความสนใจของผู้เรียน โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น ทบทวนความรู้ในเนื้อหาเพิ่มเติม เกม ปริศนา คำถาม เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนศึกษาชุดการเรียนการสอน ดังนี้

- 3.1 ศึกษาคำชี้แจงของการใช้ชุดการเรียนการสอนและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด
- 3.2 ศึกษาบัตรคำสั่ง
- 3.3 ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ในบัตรปฏิบัติการ (ถ้ามี) และตรวจคำตอบจากบัตรเฉลย
- 3.4 ศึกษาบัตรเนื้อหา
- 3.5 ทำบัตรฝึกหัดและตรวจสอบคำตอบจากบัตรเฉลย (อาจให้ทำบัตรฝึกหัดที่เน้นฝึกทักษะการคิดเพิ่มเติมได้)
- 3.6 ทำบัตรทดสอบ
- 3.7 ประเมินตนเองโดยตรวจคำตอบจากบัตรเฉลยและให้คะแนนด้วยความซื่อสัตย์

ขั้นที่ 4 สรุปทบทวนความรู้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในประเด็นสำคัญที่ได้จากการศึกษาชุดการเรียนการสอน

และคณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนสรร มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2540) ได้อธิบายว่า การกำหนดวิธีใช้ชุดการเรียนแบบกลุ่มกิจกรรมเป็นการระบุขั้นตอนในการใช้ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นทดสอบก่อนเรียน ขั้นนำเข้าสู่เรื่อง ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ขั้นสรุปทบทเรียน และขั้นทดสอบหลังเรียน

ขั้นทดสอบการเรียนรู้ เป็นการศึกษาคำรู้เดิมของผู้เรียนก่อนที่จะเรียนเรื่องนั้นจากชุดการสอน

ขั้นนำเข้าสู่เรื่อง เป็นการชี้แจงประเด็นที่ผู้เรียนจะเรียน หรือทบทวนเนื้อหาสาระที่เรียนไปแล้วเพื่อเชื่อมโยงกับเนื้อหาใหม่

ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนเรียนจากชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม ในกรณีชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมที่ใช้กับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนตามศูนย์ต่าง ๆ จนครบทุกศูนย์

ขั้นสรุปบทเรียน เป็นการสรุปสาระสำคัญที่เรียนจากชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

ขั้นทดสอบหลังเรียน เป็นการศึกษาคำก้าวหน้าของผู้เรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรม สรุปได้ว่ามีขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบและประเมินความรู้เดิมของนักเรียน
2. ระวังใจความสนใจของผู้เรียน
3. ชี้แจงเนื้อหาหรือจุดประสงค์การเรียนรู้
4. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนศึกษาชุดกิจกรรม
5. สรุปบทเรียนจากประเด็นที่เรียนและทดสอบหลังเรียน

ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, วิธีสอนแบบเกมหรือการใช้เกมประกอบการสอน จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลนั้น มีผู้ให้ความหมายหลายคน โดย สุคนธ์ สินธพานนท์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและ

อยู่รวมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้

ทิสนา แคมมณี (ทิสนา แคมมณี, 2559) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

นอกจากนี้เอ็ดเทครีวิว (Edtechreview, 2013) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานคือชนิดของการเล่นเกม ซึ่งมีจุดประสงค์ในการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยทั่วไปการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานออกแบบระหว่างเนื้อหาของวิชากับวิธีการเล่นอย่างสมดุล และความสามารถของผู้เล่นเพื่อเก็บและใช้งานตามจุดประสงค์ในการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในโลกจริง ครูและนักเรียนร่วมมือกันเพื่อเข้าใจเนื้อหาในมุมมองกว้างและมุมมองผ่านประสบการณ์การเล่น มีส่วนช่วยฝึกพฤติกรรมและกระบวนการคิดและถ่ายโอนจากเกมสู่ชีวิตจริงผ่านการลองผิดถูกอย่างไม่มีความเสี่ยง

ส่วนรีเบคก้า ทีท (Teed, 2016) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานใช้กิจกรรมการแข่งขันของนักเรียนกับคนอื่น หรือนักเรียนได้ท้าทายตนเองตามกติกาเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เกมมักจะมีส่วนประกอบที่สร้างสรรค์ มีจินตนาการ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมตลอดเนื้อหาของเกม โดยการใช้เกมนั้น ครูต้องทำให้แน่ใจว่าการเรียนผ่านเกมจะได้รับคะแนนและชนะเป็นสิ่งสำคัญ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง เป็นกระบวนการสอนที่สร้างความสนใจหรือสนุกสนาน ตามกติกาที่กำหนด ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เข้าใจทบทวนและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ถ่ายโอนพฤติกรรมหรือกระบวนการคิดจากเกมสู่ชีวิตจริง เกิดการลองผิดลองถูกโดยไม่มีความเสี่ยง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง สามารถร่วมมือกับนักเรียนหรือครูผ่านการเล่น

ประโยชน์และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สำหรับประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น ทัวไปแล้วนอกจากที่ใช้งานเพราะต้องการจูงใจกับนักเรียนผ่านเกมที่สนุกแล้วนั้น ยังมีประโยชน์ในด้านอื่น ๆ โดย สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) ได้กล่าวว่าเกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้น ดังนั้นจัดได้ว่าเกมมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ

1. ได้รับความสนใจของผู้เรียนและเป็นสิ่งจูงใจผู้เรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านฟัง พูด อ่าน เขียน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของตนที่มีอยู่ในด้านต่าง ๆ ได้เต็มที่
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะรู้จักช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน
5. ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความกระจำในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง
6. ผู้สอนสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียนเพราะกิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระจำชัดให้แก่ผู้เรียน
8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนระหว่างผู้เรียนด้วยกัน
9. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น นอกจากนั้นจะเป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากการใช้การลงโทษผู้เรียนมาเป็นผู้ให้รางวัล
10. ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้ผู้เรียนอยากเรียนจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลินติดตามบทเรียนจนจบ

ส่วน ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) ได้อธิบายเกี่ยวกับข้อดีของวิธีการสอนโดยใช้เกมว่า

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

นอกจากนี้ รีเบคก้า ทีด (Teed, 2016) กล่าวว่านอกจากเกมจะช่วยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สนุกขึ้น ยังทำมีประโยชน์อื่น ๆ คือ

1. กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
2. อุปกรณ์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาดโดยไม่มีความเสี่ยง

จึงสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น ช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจนักเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รู้จักการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมฝึกทักษะการคิด ภาษา ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ตามความสามารถของตนเอง ผ่านกติกาอย่างสนุกสนาน เรียนรู้จากความผิดพลาด โดยทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ทำให้ความรู้ที่มีความหมายและคงทน นอกจากนี้ยังช่วยให้ลดภาระของครูและลดเวลาในการเรียนรู้ด้วย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงการประเมินผลหลังเรียนนั้น สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) ได้อธิบายถึงขั้นตอนของการใช้เกมประกอบการสอนว่า

1. บอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่นให้ผู้เรียนทราบ
2. จัดสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีเล่น กฎ กติกาการเล่น และเวลาในการเล่น

4. ผู้สอนสาธิตให้ดูเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ และตอบคำถามในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ
5. เริ่มเล่นเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมเน้นความยุติธรรม
6. เมื่อจบเกมแล้ว ประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล มีการสรุปประเด็นหรือให้แง่คิดที่ได้จากเกมทันที

ส่วน ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอน ซึ่งขาดไม่ได้ ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น คือ

1. บอกชื่อเกม ชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีและกติกาการเล่น รวมถึงสาธิตวิธีเล่น
2. เล่นเกมตามกติกา
4. เมื่อจบเกม ให้สรุปประเด็นและอภิปรายผล
5. ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตารางสังเคราะห์ เกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับชุดการสอนจำนวน 5 ชิ้นงาน เพื่อนำไปเป็นแนวทางสำหรับการสร้างกิจกรรมของชุดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	จิราวรรณ ปัญญาชาติ. 2548	ฉัฐพร สิงห์มณี. 2558	ทีศนา เขมมณี. 2559	ศิริชต์ ทะเนงศ์กิติพิเศษ. 2553	อังคณา เกตุจันทร์. 2555	ผู้วิจัย
เลือกเกมและเตรียมความพร้อมก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓
อธิบายกฎกติกาและวิธีการเล่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ดำเนินกิจกรรมการเล่น		✓	✓		✓	✓
สรุปผลและอภิปรายหลังการเล่น		✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกสิ่งเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยเลือกจากหนังสือและวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจำนวน 5 ชิ้นงาน มีหลักเกณฑ์ในการเลือกคือ มีความถี่มากกว่าครึ่งหนึ่งหรือตั้งแต่ 3 ครั้ง สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน คือ เลือกเกมและเตรียมความพร้อมก่อนการจัดกิจกรรม อธิบายกฎกติกาและวิธีการเล่น, ดำเนินกิจกรรมการเล่นและสรุปผลและอภิปรายหลังการเล่น โดยขั้นตอนเหล่านี้จะนำไปสร้างกิจกรรมของชุดกิจกรรมในครั้งนี้

ลักษณะและประเภทของเกมประกอบการสอน

ลักษณะและประเภทของเกมประกอบการสอน มีความสำคัญต่อครู เนื่องจากครูต้องเลือกเกมที่เหมาะกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยชัยพร รูปน้อย (ชัยพร รูปน้อย อ่างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) กล่าวว่าเกมมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. เกมทั่วไป หมายถึง เกมทั่วไปที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นจำนวนมาก
2. เกมแบบผลัด แข่งขันระหว่างกลุ่ม มีอุปกรณ์ช่วย

3. เกมทดสอบ เกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตรใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียนประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียนก็ได้

4. เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไว ปฏิกริยาโต้ตอบที่รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

5. เกมเล่นเป็นทีม แบ่งเป็น 2 ทีมหรือมากกว่าก็ได้

6. เกมเจียบ ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียง

7. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

ส่วนการแบ่งประเภทของเกมจากงานวิจัยของบำรุง ไตรรัตน์ (บำรุง ไตรรัตน์ อ้างถึงใน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมเคลื่อนไหว หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง

2. เกมเจียบ หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วเสียงดัง

นอกจากนี้ รีเบคก้า ทิท (Teed, 2016) ได้สังเกตเกมที่เล่นโดยรอบมหาวิทยาลัย โดยพบดังนี้

1. วีดีโอเกม เป็นเกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเชื่อมกับโทรทัศน์ ซึ่งคนหนุ่มสาวจำนวนมาก รวมถึงนักศึกษามหาวิทยาลัย ใช้เวลาทุกสัปดาห์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. สวมบทบาท โดยมีการร่วมมือโดยทั่วไปสูงและมีการให้คะแนนอย่างซับซ้อน บางส่วนให้คะแนนจากประสบการณ์

3. เกมกระดานและเกมไพ่ พบว่านักศึกษายังคงเล่นเกมกระดาน เกมไพ่และอื่น ๆ โดยเกมเหล่านี้เน้นการวางแผนกลยุทธ์มากกว่าฟังการสุ่ม เกมกระดานและเกมขนาดเล็กบางเกมใช้เวลาเป็นชั่วโมงหรือวันในการเล่น

4. กีฬา ไม่เฉพาะฟุตบอล แต่เกมที่เล่นได้ทันทีอย่างการร่อนจาน วายน้ำ ฮอกกี้อากาศ และอื่น ๆ นักศึกษามหาวิทยาลัยไม่ต้องการความแข็งแรงสูงเพื่อสนุกกับการวิ่งไปรอบ ๆ และไล่ตามสิ่งของ

5. เกมสกาเวนเจอร์ ฮันท์, ราฟเฟิล และอื่น ๆ โดยเมื่อกิจกรรมเหล่านี้ได้รับการรวมกลุ่มเป็นมูลนิธิสำหรับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย เหล่านี้ก็ได้รับความนิยมมากกับนักเรียน

สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะและประเภทของเกมแบ่งได้หลายชนิด โดยบางเกมให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวและการโต้ตอบ บางเกมมีจุดประสงค์เพื่อใช้ทดสอบ บางเกมผู้เล่นเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่และเงียบ ซึ่งสามารถเล่นเป็นทีมก็ได้ นอกจากนี้ เกมบางประเภทใช้อุปกรณ์ร่วม เช่น เกมกระดาน เกมไพ่ กีฬา เป็นต้น

ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีผู้เชี่ยวชาญให้ความหมายไว้หลายท่าน โดย ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) ให้ความหมายว่า กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และการแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

สอดคล้องกับ สุคนธ์ สินธพานนท์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) ที่อธิบายว่า เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนโดยสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้สอดคล้องกับบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกเป็นบุคคลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับบทบาท เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ทดลอง และเรียนรู้ในการรับพฤติกรรมของคนในสภาวะต่าง ๆ และหาทางแก้ไขปัญหาตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เข้าใจถึงการกระทำ ความรู้สึก เหตุผลของบุคคลที่สวมบทบาทดังกล่าวในชีวิตจริง

อีกทั้ง ณรงค์ กาญจนะ (ณรงค์ กาญจนะ, 2553) ได้ให้ความหมายไปในทางเดียวกันว่า กลวิธีที่ครูให้นักเรียนทำท่าทางตามความรู้สึกของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด ช่วยลดความตึงเครียด และนักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ หมายถึง เป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนด สอดคล้องกับบทเรียน โดยครูให้นักเรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ต่าง ๆ แสดงออกท่าทางตามความรู้สึกและหาทางแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิด เข้าใจการกระทำ ความรู้สึก เหตุผลและพฤติกรรมของบทบาท นำข้อมูลที่สังเกตได้ดังกล่าวมาอภิปราย ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีข้อดีและข้อเสียแตกต่างจากวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ซึ่ง ฌรงค์ กาญจนะ (ฌรงค์ กาญจนะ, 2553) กล่าวถึงประโยชน์ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ และได้ทราบแนวทางในการแก้ปัญหาได้ตรงจุด
2. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น
3. ช่วยลดความตึงเครียดของนักเรียน
4. ช่วยให้ครูเรียนรู้ถึงความต้องการของนักเรียน
5. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี
6. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสสำรวจค่านิยมของตน
7. ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามัคคีในกลุ่มให้ดีขึ้น
8. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสังคม
9. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

อย่างไรก็ตาม ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) ได้อธิบายถึงข้อดีและข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมดังกล่าวว่า ข้อดี คือ

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน
3. เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา
4. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง
5. เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

ข้อจำกัด คือ

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามากพอสมควร
2. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการและการจัดการอย่างรัดกุม หากจัดการไม่ดีพอ อาจเกิดความยุ่งยากสับสนขึ้นได้
3. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยความไวในการรับรู้ของผู้สอน หากผู้สอนขาดคุณสมบัตินี้ ไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนบางคน และไม่ได้แก้ปัญหาแต่ต้น อาจเกิดเป็นปัญหาต่อเนื่องไปได้
4. เป็นการสอนที่ต้องอาศัยความสามารถของครูในการแก้ปัญหา เนื่องจากการแสดงของผู้เรียนอาจไม่เป็นไปตามความคาดหวังของผู้สอน ผู้สอนจะต้องสามารถแก้ปัญหาหรือปรับสถานการณ์และประเด็นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

สรุปได้ว่าประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ

1. นักเรียนเข้าใจและได้เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง
2. นักเรียนเข้าใจสาเหตุของการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรม รวมถึงทราบวิธีการแก้ปัญหานั้น

3. ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ที่ใกล้สภาพความเป็นจริง ฝึกการตัดสินใจและแก้ปัญหา

4. นักเรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมในการเรียนมาก พัฒนาความสามัคคีในกลุ่มและเข้าใจวิธีการปฏิบัติตัวในสังคม

5. ครูเข้าใจความต้องการของนักเรียน อีกทั้งนักเรียนได้สำรวจค่านิยมของตนได้โดยตรงและพัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี

6. ลดความตึงเครียดและสร้างความสนุกสนานให้แก่นักเรียน

และมีข้อจำกัด คือ

1. ใช้เวลามากพอสมควร

2. ต้องเตรียมการอย่างรัดกุม

3. ครูจะต้องรับรู้สภาพการณ์ที่เกิดขึ้นได้ทันทีและต้องสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) อธิบายขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 การวิเคราะห์ปัญหา หรือประเด็นที่จะนำไปสู่การแสดง ผู้สอนจำแนกสถานการณ์ได้ว่าอะไรหรือปัญหาอะไรเป็นจุดที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

1.2 กำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ เมื่อผู้สอนได้ปัญหาชัดเจนแล้วเตรียมการเพื่อนำเสนอให้แก่ผู้เรียนโดยวิธีการต่าง ๆ อาจจะเป็นการเล่า หรือให้ดูรูปภาพประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจกระจ่างชัด

2. ขั้นแสดง

2.1 การอุ่นเครื่อง เป็นการนำผู้เรียนหรือกระตุ้นผู้เรียนไปสู่เรื่องที่จะเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน ผู้สอนอาจโน้มน้าวใจผู้เรียนให้ตั้งใจฟังเรื่องอย่างตั้งใจและมีวิธีการทำให้ผู้เรียนรู้ว่า ทุกคนมีโอกาสจะประกอบกับปัญหาทำนองนั้นและกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดที่จะช่วยแก้ไขปัญหานั้น ผู้สอนจะต้องมีวิธีการเล่าที่เร้าใจผู้เรียนให้เกิดความรู้สึกตามที่เล่า และจะต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าจะต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหานั้น เรื่องหรือสถานการณ์ที่ผู้สอนนำมาเล่านั้น อาจจะแต่งขึ้นเองให้สอดคล้องกับเรื่องที่สอน หรืออาจจะนำมาจากตอนใดตอนหนึ่งของวรรณคดีหรือหนังสืออื่น ๆ ก็ได้ และผู้สอนจะหยุดเล่าเรื่องลงตรงที่มีปัญหาเกิดขึ้น เมื่อผู้สอนเล่าเรื่องจบแล้ว ก็นำไปสู่การอภิปรายโดยการตั้งคำถาม เช่น นักเรียนคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น และวิจารณ์ตัวละครต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การแสดงบทบาทสมมติต่อไป

2.2 การเลือกตัวผู้แสดง การเลือกตัวผู้แสดงนั้น อาจเลือกได้หลายเป็นผู้เลือกหรือผู้เรียนมีส่วนในการเลือกกว่าแสดงบทบาทใด ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการแสดงและการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เช่น เลือกผู้แสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับบท เลือกผู้แสดงที่แสดงตนออกมาว่าตนเข้าใจเป็นอย่างดี เมื่อแสดงแล้ว จะไม่มีอาการเคอะเขิน เลือกผู้เรียนที่อาสาสมัครด้วยความเข้าใจ ผู้สอนจะเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสมของการคัดเลือกผู้แสดง

2.3 การจัดฉากตัวแสดง เมื่อได้ตัวผู้แสดงแล้วผู้สอนควรให้ผู้เรียนที่เหลือได้มีส่วนร่วมในการจัดสถานที่แบบสมมติขึ้น เพื่อให้ใกล้เคียงกับความรู้ การจัดฉากนั้นอาจจะใช้วิธีแบบง่าย ๆ ตามสภาพการณ์ที่เหมาะสม

2.4 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ผู้สอนจะต้องแบ่งผู้เรียนให้เป็นผู้สังเกตการณ์และแนะนำให้ผู้รู้จักสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ไปด้วย รับฟังวิธีการแก้ไขปัญหาของเพื่อนที่เสนอมา ใช้เหตุผลในการคิดวิเคราะห์ว่า วิธีดังกล่าวนั้น จะสามารถแก้ไขปัญหาได้จริงหรือไม่ และถ้าได้แก้ปัญหาก็ไปแล้ว จะทำให้เกิดปัญหาอื่นตามมาอีกหรือไม่

2.5 การเตรียมความพร้อมก่อนแสดง ก่อนแสดงผู้เรียนควรได้วางแผนกันคร่าว ๆ ว่า จะแสดงกันอย่างไร การแสดงจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ โดยผู้สอนจะช่วยให้ผู้แสดงเข้าสถานการณ์มากขึ้นโดยการถามเพื่อสร้างความมั่นใจ เช่น เรื่องเกิดขึ้นที่ไหน สถานที่นั้นเป็นอย่างไร ตัวละครมีใครบ้าง

มีบทบาทอย่างไร เมื่อพบปัญหาจะคิดแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง ผู้สอนจะให้กำลังใจผู้แสดงและแนะนำผู้แสดงให้หายใจลึก ๆ เมื่อประหม่า เป็นต้น

2.6 การแสดงเมื่อทุกคนพร้อมแล้วก็ให้เริ่มการแสดงได้ ผู้แสดงทุกคนจะแสดงตามบทที่ได้รับมอบหมายเป็นไปตามธรรมชาติ มีการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก การตัดสินใจเหมือนกับว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ในกรณีที่ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม ผู้สอนมีวิธีการทำให้ผู้เรียนปรับปรุงพฤติกรรมและหลีกเลี่ยงการใช้คำพูดตำหนิอย่างทันทีทันใด

2.7 การตัดบทเมื่อมีการแสดงเป็นไปจนได้เวลาพอสมควรแล้ว และการแสดงนั้นได้ข้อมูลเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้แล้ว ผู้สอนก็ควรตัดบทเพื่อไม่ให้เกิดการแสดงยืดเยื้อและมีเวลาดำเนินการวิเคราะห์และอภิปรายผลต่อไป

3. การวิเคราะห์และอภิปรายผล การวิเคราะห์การแสดงจะเป็นไปในรูปแบบการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้แสดง ผู้ชม หรือผู้สังเกตการณ์ซึ่งการอภิปรายจะเป็นแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียนเป็นหลัก อาจจะมีการแบ่งกลุ่มย่อย ในแต่ละกลุ่มจะมีทั้งผู้แสดงและผู้สังเกตการณ์ ผู้สอนควรมีส่วนช่วยในการอภิปรายให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยการตั้งคำถามกว้าง ๆ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้คิดและหาคำตอบ เช่น ในเรื่องนี้มีเหตุการณ์สำคัญใดบ้าง ตัวละครมีความรู้สึกอย่างไร เหตุการณ์ดังกล่าวจะมีโอกาสเกิดขึ้นได้จริงหรือไม่ ควรแก้ไขปัญหอย่างไร บอกเหตุผล เป็นต้น

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม (อาจมีหรือไม่มีก็ได้) คำแสดงเพิ่มเติมเป็นชั้นที่เมื่อมีการอภิปรายเสนอความคิดเห็นแล้ว อาจจะมีการนำเสนอแนะแนวความคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหหรือการตัดสินใจ ในการแสดงครั้งแรกอาจยังได้ผลไม่เป็นที่น่าพอใจ ผู้สอนก็อาจจะให้มีการแสดงเพิ่มเติมได้ โดยใช้ทางเลือกใหม่ที่ได้จากการอภิปรายมาเป็นพื้นฐานของการแสดงครั้งใหม่ การฝึกการเผชิญปัญหานั้น อาจจะทำให้หลายครั้ง และจัดได้ว่าเป็นคุณค่าสำคัญของบทบาทสมมติ ถ้าไม่จำเป็นต้องมีการแสดงใหม่ ก็ข้ามไปชั้นที่ 5

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปเป็นหลักการ ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนได้แนวคิดที่หลากหลายกว้างขวางขึ้น ทำให้เห็นว่าเรื่องที่เรียนมีส่วน

เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และสามารถสรุปหาข้อยุติหรือความคิดรวบยอดหรือหลักการสำคัญที่ได้จากการเรียนในเรื่องนั้น

ส่วน ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) ได้อธิบายขั้นตอนว่า

1. ผู้สอน / ผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ
2. ผู้สอน / ผู้เรียน เลือกผู้แสดงบทบาท
3. ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์
4. ผู้เรียนแสดงบทบาท และสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก
5. ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออก

ของผู้แสดง

6. ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
7. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ

1. เตรียมการแสดงโดยตั้งปัญหาและกำหนดสถานการณ์
2. เลือกตัวผู้แสดงและเตรียมตัวผู้สังเกตการณ์
3. นักเรียนแสดงบทบาท โดยครูตัดจบตามสมควร
4. นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายผล
5. แสดงเพิ่มเติมกรณีที่ยังไม่ได้ผลที่พอใจ โดยนำข้อมูลที่อภิปรายนำมาสังเคราะห์ด้วย หากไม่จำเป็นให้ข้ามไป
6. นักเรียนและครูร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปเนื้อหา
7. ครูประเมินผลการเรียนรู้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จามรี เชื้อชัย (จามรี เชื้อชัย, 2558) ได้พัฒนาชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการด้านการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 2. เพื่อพัฒนาชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 3. เพื่อทดลองใช้ชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ 4. เพื่อประเมินชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับครู และ 2. แบบประเมินชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามการรับรู้ของนักเรียน สรุปผลการวิจัย คือ 1. สภาพการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ด้านการจัดกิจกรรมไม่หลากหลาย สร้างบรรยากาศกระตุ้นการพูดน้อย นักเรียนมีส่วนร่วมในการพูดแสดงความคิดเห็นน้อย และความคิดเห็นของครูและนักเรียนต่อสภาพการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลาง 2. คุณภาพของชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.16/80.33 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และ 4. ชุดการสอนมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมากที่สุด

ไชยวัฒน์ อารีโรจน์ (ไชยวัฒน์ อารีโรจน์, 2557) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้ากับเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80 และ 3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้า เครื่องมือที่ใช้คือ 1. แบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Backward Design 3. แบบ

ประเมินความสามารถด้านการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้า และ 4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้า จากการวิจัยสรุปผลว่า 1. แบบฝึกทักษะการพูดรายงานดังกล่าวมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.24/85.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 2. ความสามารถด้านการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนหลังเรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 85.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาค้นคว้ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 ในระดับมากที่สุด

เดือนนภา ทองมาก (เดือนนภา ทองมาก, 2558) ได้ศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพุกาย ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1. เพื่อศึกษาความสามารถในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพุกาย โดยใช้วิธีสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง และ 2. เพื่อศึกษาความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพุกาย โดยใช้วิธีการสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 อย่าง คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเพลง 2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง - พูด โดยใช้วิธีสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม 3. แบบวัดความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สรุปผลการวิจัยได้ คือ 1. ความสามารถในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2. ความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วัลภา ศรีสุข (วัลภา ศรีสุข, 2553) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกม และ 2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนโดยใช้เกม เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและใช้เกม

จำนวนอย่างละ 15 ชั่วโมง 2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ แบบปากเปล่า และ 3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ผลการวิจัยสรุปว่า 1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

สมจิต จันจุฬา (สมจิต จันจุฬา, 2551) ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดประสงค์ของงานวิจัย คือ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3. เพื่อศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 แผนรวม 12 ชั่วโมง 2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ สรุปผลการวิจัยได้ คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 79.88/81.27 แสดงว่าเป็นไปตามเกณฑ์และสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6943 แสดงว่าหลังจากการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 69.43 3. ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผลเป็นที่น่าพอใจมาก

สมาธิ วิเศษชุมพล (สมาธิ วิเศษชุมพล, 2540) ได้สร้างชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพ วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย คือ 1. เพื่อสร้างชุดการ

สอนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. ชุดการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 1 ชุด จำนวน 4 หน่วย และ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก สรุปผลการทดลอง คือ 1. ชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85.00/85.66 และ 2. คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อังคณา เกตุจันทร์ (อังคณา เกตุจันทร์, 2555) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม โดยมีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม 4. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำที่ใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง จำนวน 9 ชั่วโมง 2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม จำนวน 9 ชั่วโมง 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 4. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ตามวิธีของลิเคอร์ท 5 ระดับ สรุปผลการวิจัยได้ คือ 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม หลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกมไม่แตกต่างกัน

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วงสีธรรมชาติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยมีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงสีธรรมชาติ ก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ คือ 1. บอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2. แบบประเมิน คุณภาพ บอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3. แบบประเมินความพึงพอใจบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลการวิจัยได้ คือ 1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ย 4.91 ซึ่งมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ความพึงพอใจของนักเรียนจำนวน 30 คน ที่ใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนและด้านคุณภาพของบอร์ดเกมการศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงสีธรรมชาติ หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เป็น 11.93 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเป็น 16.17

งานวิจัยต่างประเทศ

A.I. Gambari, A.I. and Z.E. Adamu (A.I. & Adamu, 2008) ได้วิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดการสอนแบบวิดีโอเทป ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในความรู้ของวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษาในประเทศไนเจอร์ รัฐไนจีเรีย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ใช้งานชุดการสอนแบบวิดีโอเทปเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาในเมืองมินนา 2. ใช้งานชุดการสอนแบบวิดีโอเทปเพื่อพัฒนาความคงทนในความรู้ของวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาในเมืองมินนา 3. เพศมีผลต่อประสิทธิภาพทางการเรียนโดยใช้ชุดการสอนแบบวิดีโอเทปหรือไม่ โดยได้ข้อสรุปว่า 1. เหล่านี้ น่าสนใจและสร้างประสบการณ์ที่มีประโยชน์เพื่อพัฒนาชุดการสอนในส่วนต่าง ๆ เพื่อใช้สอนแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ 2. การใช้ชุดการสอนในการจัดการเรียนรู้เรื่องวิทยาศาสตร์นั้น ส่งผลให้นักเรียนมี

ความจำที่คงทนในความรู้มากขึ้นผ่านการใช้วิดีโอเทป 3. เพศไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเรียนด้วยชุดการสอนแบบวิดีโอเทป

Boboye Florence Toyin and Sofowora Olaniyi Alaba (Toyin & Alaba, 2014) ได้ชุดการสอนแบบมัลติมีเดียขึ้นเพื่อเพิ่มความสามารถด้านการสอนและการเรียนภาษาและวัฒนธรรมโยรูบา โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1. ออกแบบและพัฒนาชุดการสอนมัลติมีเดียเพื่อเรียนรู้ภาษาโยรูบา ๓ ณ โรงเรียนอนุบาล 2. ศึกษาการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้มัลติมีเดียเพื่อเรียนรู้ภาษาโยรูบาในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 3. กำหนดให้ชุดการสอนมัลติมีเดียเพิ่มทักษะการสะกดคำของภาษาโยรูบาในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 4. ใช้ชุดการสอนมัลติมีเดียเพิ่มทัศนคติต่อการเรียนภาษาโยรูบา ผลการวิจัยสรุปผลวิธีได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาโยรูบาหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียน

Matthew Mieuse (Mieuse, 2012) ได้วิจัย การใช้กลไกแบบเกม : เพื่อเป็นแนวทางการบูรณาการกับองค์ประกอบเกมดิจิทัลลงในหลักสูตร โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1. ทราบว่าลักษณะของวิดีโอเกมใดมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียน 2. สร้างแนวทางสำหรับการใช้องค์ความรู้ที่ดีที่สุดของวิดีโอเกม โดยออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพลงในหลักสูตร และ 3. รวมผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนจำนวน 6 ถึง 8 ท่าน เพื่อออกแบบและตรวจสอบคุณภาพของสื่อที่ใช้งาน โดยผู้วิจัยสรุปว่า แต่เดิมเคยมีการนำเกมดิจิทัลมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ในปัจจุบันยังขาดการใช้งานจริงจัง อย่างไรก็ตามสังคมในปัจจุบันในด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นและประสบความสำเร็จมากขึ้น ฉะนั้นการศึกษาในปัจจุบันไม่ควรมองข้ามการนำเกมดิจิทัลมาใช้งาน เพื่อประโยชน์ของการเรียนการสอน ซึ่งเหล่านี้จะช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ การกระตุ้น ความบันเทิง การท้าทาย ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและอื่น ๆ โดยเฉพาะประสิทธิภาพในการเรียนรู้

Niamboue Bado (Bado, 2014) ได้นำเอาวิดีโอเกมมาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ในประเทศบูร์กินาฟาโซ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและติดตามผลเกี่ยวกับการรับรู้ของนักเรียนและครูในการจัดการเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสังเกตและเอกสาร และได้ผลสรุปคือ 1. การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเริ่มต้น โดยนักเรียนและครูสามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตพื้นฐานได้แต่ยังไม่มีการใช้กับการเรียนการสอนโดยตรง 2. การวางแผนเชื่อมโยงองค์ความรู้ จากการ

สัมภาษณ์ วิเคราะห์และดูจากเอกสารนั้น พบว่าการเชื่อมโยงความรู้ได้รับการกระตุ้นด้วยเกมได้ดี 3. การเชื่อมโยงความรู้มีผลทำให้การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการจำคำศัพท์ การฟัง การพูดและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และ 4. การสอนเชื่อมโยงความรู้สู่การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ แม้ไม่บูรณาการการใช้เกม ก็สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

Ruth M. DeBar, M.S., BCBA (DeBar & M.S., 2008) ได้วิจัยเรื่อง การสอนแยกหน่วยเสียง สำหรับนักเรียนพิเศษที่มีความพิการหลายอย่าง โดยทำชุดการสอนเรื่องหน่วยเสียงเพื่อนักเรียนที่มีความพิการที่หลากหลาย โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างชุดการสอนที่ช่วยนักเรียนที่มีความพิการหลากหลายสามารถแยกหน่วยเสียงทั้งหมด เสียงหยุดและพยัญชนะผสมได้ถูกต้อง เมื่อทำการทดลองพบว่า นักเรียนสองในหกแสดงให้เห็นถึงลักษณะของคำที่ได้รับการฝึกฝนด้านเสียง ในขณะที่ส่วนอื่นที่ได้รับการฝึกฝนยังไม่ดีเท่าที่ควร

จากการศึกษางานวิจัยสรุปได้ว่า นักวิจัยหลายท่านได้พัฒนาชุดกิจกรรมและใช้การเกม ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในด้านภาษา โดยเมื่อนำสื่อเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมาใช้ประกอบการเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอน เนื่องจากชุดการสอนและวิธีสอนแบบเกมของพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยพบว่าการใช้ชุดการสอนและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ทำให้ทราบความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนและพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา” ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวนรวมทั้งหมด 387 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีการเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้นักเรียนห้อง 8 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี 4 ชิ้น คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 1 เล่มแผนจัดการเรียนรู้ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที

2. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ใช้ในชั้นดำเนินการทดลองเป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับครูเพื่อใช้ประเมินทักษะการพูดของนักเรียน โดยใช้ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับครูเพื่อใช้เก็บข้อมูลหลังจากประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนแล้ว

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง คือ หลักสูตรแกนกลาง ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้, หลักสูตรสถานศึกษา, แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที ประกอบไปด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด, จุดประสงค์การเรียนรู้, สาระสำคัญ, กิจกรรมการเรียนรู้, สื่อการสอน, การวัดและประเมินผลความรู้ และบันทึกหลังสอน โดยแบ่งเนื้อหาการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ ดังนี้

คาบที่	เนื้อหาการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้
1 - 2	ปฐมนิเทศการเรียนและทดสอบก่อนเรียน	แบบประเมินทักษะการพูด (ก่อนเรียน)
3	ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1	ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
4	ความหมายและองค์ประกอบของการพูด และ ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ	
5	ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ	

คาบที่	เนื้อหาการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้
6	ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2	
7 - 8	ทดสอบหลังเรียน	1. แบบประเมินทักษะการพูด (หลังเรียน) 2. แบบสอบถามความคิดเห็น

1.3 นำแผนจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง, ความสอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหา, จุดประสงค์การเรียนรู้, สื่อการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลความรู้ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำแผนจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) ระหว่างจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์การให้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

+1 คือ แนใจว่าจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกัน

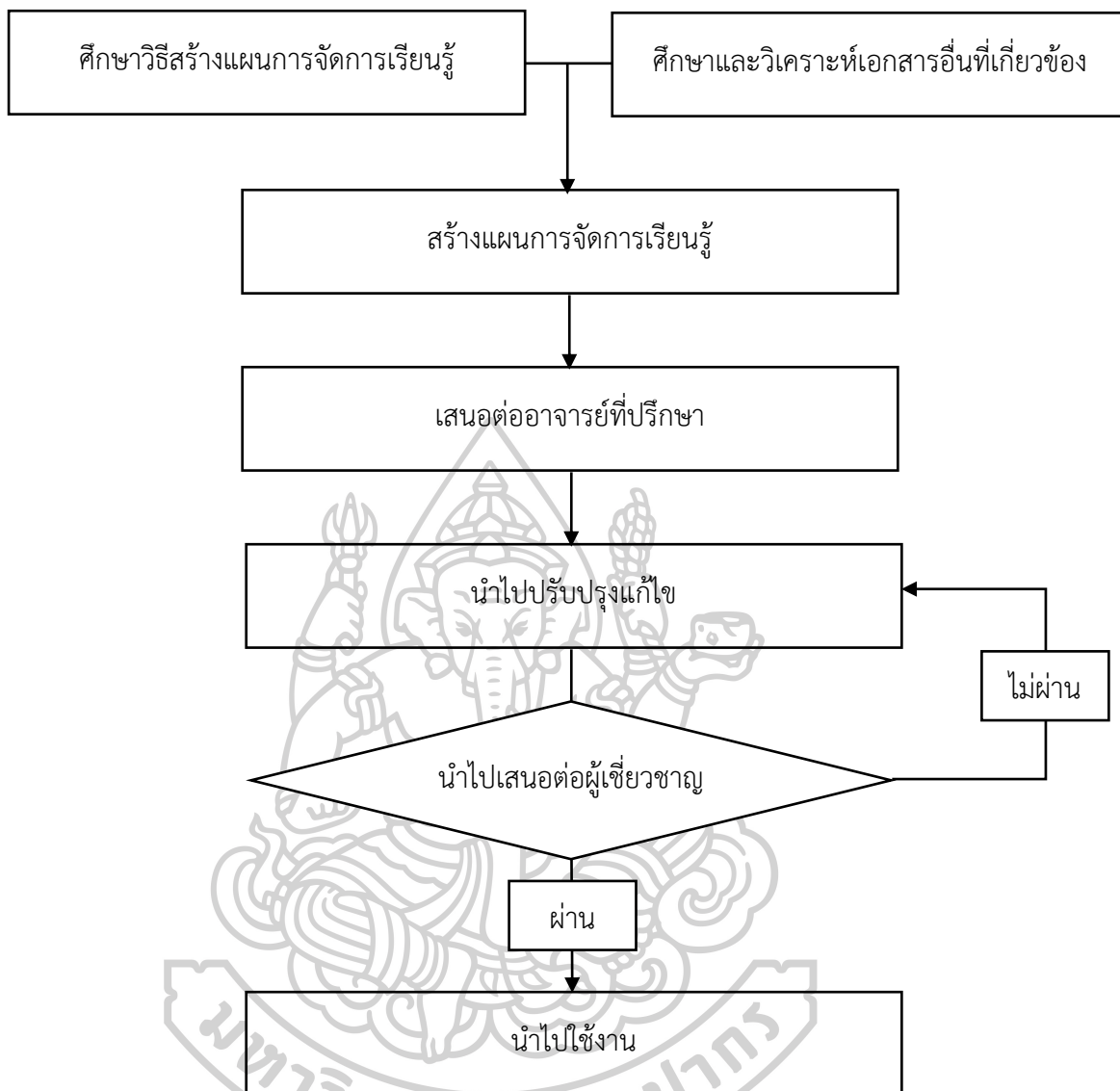
0 คือ ไม่แน่ใจว่าจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกัน

-1 คือ แนใจว่าจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ สอดคล้องกัน

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC โดยถ้ามีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าจุดประสงค์และ กิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ในรายการนั้นสอดคล้องกัน ทั้งนี้ได้ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อ ที่	ข้อความ	ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	1	ผ่าน
2	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1	ผ่าน
3	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	1	ผ่าน
4	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	0.67	ผ่าน
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	0.67	ผ่าน
6	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับภาระงาน	0.67	ผ่าน
7	กิจกรรมการเรียนรู้เรียงลำดับการจัดการเรียนรู้เป็น ขั้นตอน	0.67	ผ่าน
8	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	0.33	นำไปแก้ไข
9	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับนักเรียน	0.67	ผ่าน
10	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการ พูด	0.33	นำไปแก้ไข
11	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการ คิด	0.67	ผ่าน
12	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	0.67	ผ่าน
ข้อเสนอแนะอื่น			
1. ควรปรับเนื้อหาให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดมากขึ้น 2. เนื้อหายังไม่ครบถ้วน ต้องเพิ่มเติมรายละเอียดการพูดอย่างไม่เป็นทางการ 3. แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ต้องปรับใหม่ ให้เป็นแบบรูบรีคที่ชัดเจน เพื่อจะได้ ประเมินได้ตรงกันระหว่างผู้ประเมิน			

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ไปใช้กับกลุ่ม
ตัวอย่างที่กำหนดไว้



แผนภูมิที่ 1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

2. ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง คือ เอกสารเกี่ยวกับชุดกิจกรรม, เอกสารเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบเกม, หลักสูตรแกนกลาง ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้, หลักสูตรสถานศึกษา, แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ประกอบไปด้วย คู่มือวิธีการใช้งาน, คำสั่งกิจกรรม, เนื้อหาและสื่อ และ การประเมินผล

2.3 นำชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง, ความสอดคล้อง ความเหมาะสมและการดำเนินกิจกรรมต่อเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำชุดกิจกรรม ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านชุดกิจกรรมและด้านภาษาไทย จำนวนด้านละ 3 ท่าน เพื่อหาค่าคุณภาพ จากนั้นนำชุดกิจกรรมมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์การให้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นว่ามีคุณภาพมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นว่ามีคุณภาพมาก
3	หมายถึง	เห็นว่ามีคุณภาพปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นว่ามีคุณภาพน้อย
1	หมายถึง	เห็นว่ามีคุณภาพน้อยที่สุด

จากนั้นนำผลรวมแต่ละข้อมาหาค่าเฉลี่ย ซึ่งแปลความหมาย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	คุณภาพมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	คุณภาพมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	คุณภาพน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	คุณภาพน้อยที่สุด

เกณฑ์การตัดสินค่าคุณภาพ โดยถ้ามีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ ทั้งนี้ได้
ค่าคุณภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อ ที่	ข้อความ	ค่าคุณภาพ เฉลี่ย	แปล ความหมาย	ผ่านเกณฑ์ หรือไม่
1	รายละเอียดของปกมีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	5	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
2	โครงสร้างและส่วนประกอบของชุดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	5	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
3	ชุดกิจกรรมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
4	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้ครูสามารถประเมิน ตามสภาพจริง	4.33	คุณภาพมาก	ผ่าน
5	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิด กระบวนการเรียนรู้และทักษะที่เกี่ยวข้อง	4.5	คุณภาพมาก	ผ่าน
6	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนอภิปราย แสดง ความคิดเห็นและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น	4.67	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
7	ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย	4.5	คุณภาพมาก	ผ่าน
8	คู่มือครูมีคำอธิบายที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็น ขั้นตอน	4.5	คุณภาพมาก	ผ่าน
9	การเรียงลำดับขั้นตอน กระบวนการและ รายละเอียดของกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.5	คุณภาพมาก	ผ่าน
10	คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนมีคำอธิบายที่ ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นขั้นตอน	4.67	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
11	เนื้อหาของกิจกรรม สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4.67	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
12	แบบทดสอบท้ายบทของกิจกรรมที่ 1 และ 2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	คุณภาพมาก ที่สุด	ผ่าน
13	วิธีทัศน์ของกิจกรรมที่ 1 และ 2 สอดคล้อง กับสาระการเรียนรู้	4.33	คุณภาพมาก	ผ่าน
14	สื่อวิธีทัศน์มีความน่าสนใจ	4.33	คุณภาพมาก	ผ่าน

ข้อ ที่	ข้อความ	ค่าคุณภาพ เฉลี่ย	แปล ความหมาย	ผ่านเกณฑ์ หรือไม่
15	กิจกรรมที่ 3 สอดคล้องกับกระบวนการ เรียนรู้แบบเกม	4.17	คุณภาพมาก	ผ่าน
16	กิจกรรมที่ 3 ช่วยฝึกฝนทักษะการพูดให้ตรง ตามเกณฑ์การประเมินการพูด	4.17	คุณภาพมาก	ผ่าน
17	กิจกรรมที่ 3 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ให้มี ความสนุกสนาน	4.33	คุณภาพมาก	ผ่าน
18	อุปกรณ์ประกอบการเล่นบอร์ดเกมของ กิจกรรมที่ 3 สวยงามและน่าสนใจ	4.17	คุณภาพมาก	ผ่าน
ข้อเสนอแนะอื่น				
1. ให้ปรับปรุงรูปแบบการประเมินการพูด 2. ควรจัดกลุ่มข้อความ เช่น จะให้เข้าใจ ตอบได้ง่าย				

2.5 นำชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว
นำไปหาค่าประสิทธิภาพ (Efficiency, E1 / E2) เดี่ยวและกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์ 80/80 เนื่องจาก
ผลสัมฤทธิ์เป็นทักษะพิสัย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งค่า E1 และ
E2 ต้องสูงหรือต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80 ไม่นเกิน 2.5% หรือ ± 2.5 จึงจะผ่านเกณฑ์ คือ อยู่ระหว่าง 77.5 –
82.5 หากไม่ผ่านจะต้องดำเนินการปรับปรุงแก้ไข โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว (1:1) นำเอาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็น
ทางการ มาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยสุ่มได้นักเรียนห้อง 2 ที่มีระดับผลการเรียน
สูง ปานกลางและต่ำ อย่างละ 1 คน จำนวนรวมทั้งหมด 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดกิจกรรมโดย
จากการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน การประเมินทักษะการพูดและความคิดเห็นของ
นักเรียน โดยผู้ทดลองได้รวบรวมผล E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการ
เรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 80 นาที ผู้
ทดลองได้รวบรวมผล E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

นักเรียน	คะแนนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้				คะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้
คนที่	ส่วนที่ 1 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 2 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 3 (1 คะแนน)	รวม (5 คะแนน)	5 คะแนน
1	2	2	1	5	5
2	2	1	1	4	5
3	1	2	1	4	5

จากนั้นนำค่าทั้งสองมาวิเคราะห์ผลทางสถิติ ดังนี้

ค่าประสิทธิภาพ	ผลคะแนน	เกณฑ์ที่กำหนด
E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้	86.67	80
E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้	100	80

จากตาราง การทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว มีค่า E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เท่ากับ 86.67 และ ค่า E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 100 โดยมีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงสรุปได้ว่า มีค่าประสิทธิภาพไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง E1 และ E2 นอกจากนี้ขณะทดลองพบว่า นักเรียนไม่เข้าใจคำสั่งของชุดกิจกรรม เนื้อหาและวิธีการใช้งานยากให้ดำเนินการปรับปรุงชุดกิจกรรมและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

การทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม (1:10) นำเอาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยสุ่มได้นักเรียนห้อง 4 ที่มีระดับผลการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ อย่างละ 2 คน จำนวนรวมทั้งหมด 6 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดกิจกรรมโดยจากการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน การประเมินทักษะการพูดและความคิดเห็นของนักเรียน เช่นเดียวกับการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว โดยผู้ทดลองได้รวบรวมผล E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังเสร็จสิ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 95 นาที ผู้ทดลองได้รวบรวมผล E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

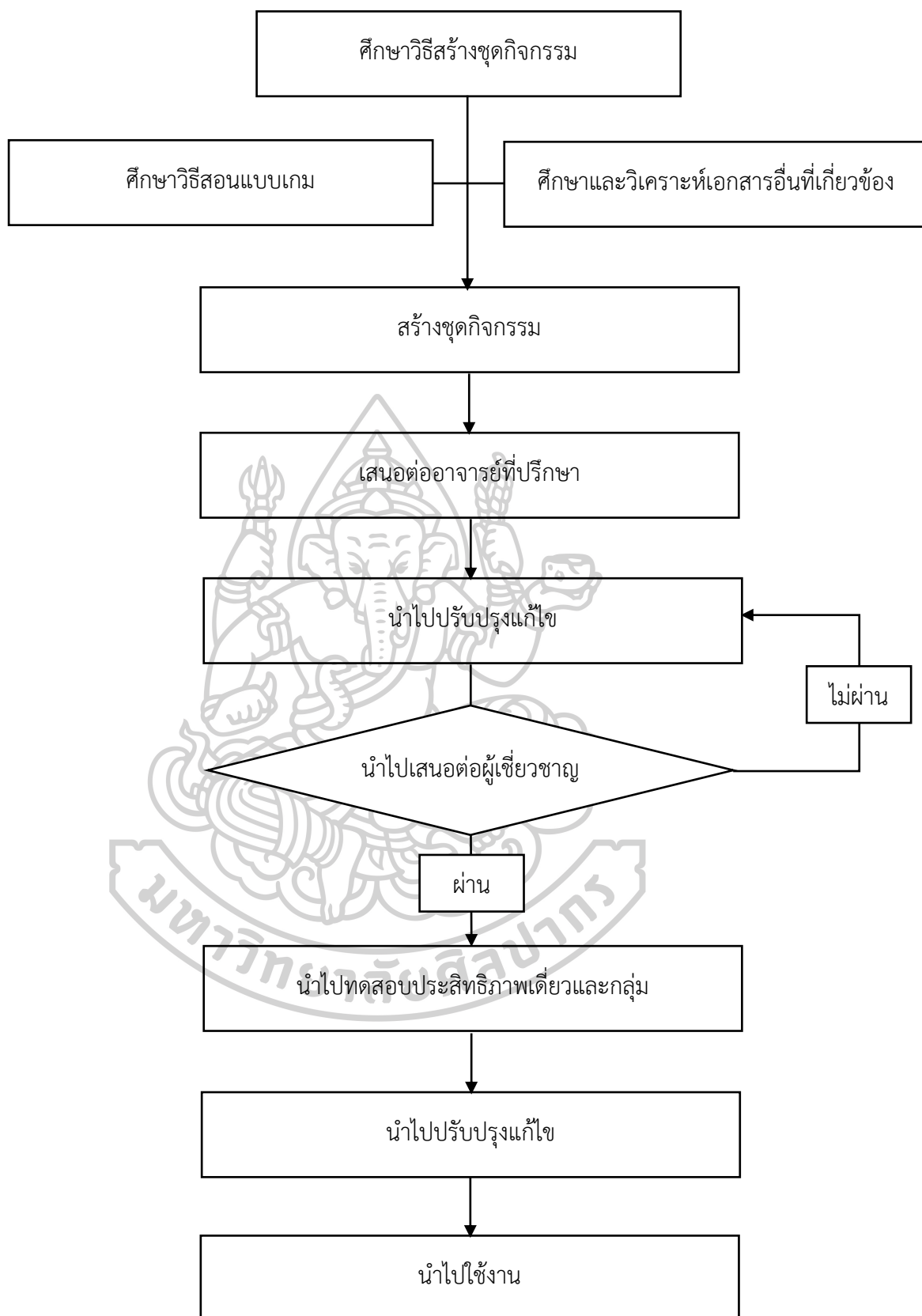
นักเรียน	คะแนนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้				คะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้
คนที่	ส่วนที่ 1 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 2 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 3 (1 คะแนน)	รวม (5 คะแนน)	5 คะแนน
1	1	2	1	4	5
2	1	2	1	4	4
3	1	2	1	4	5
4	1	2	1	4	4
5	1	2	1	4	4
6	2	2	1	5	4

จากนั้นนำค่าทั้งสองมาวิเคราะห์ผลทางสถิติ ดังนี้

ค่าประสิทธิภาพ	ผลคะแนน	เกณฑ์ที่กำหนด
E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้	83.33	80
E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้	86.67	80

จากตาราง การทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม มีค่า E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เท่ากับ 83.33 และ ค่า E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 86.67 โดยมีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงสรุปได้ว่า มีค่าประสิทธิภาพไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง E1 และ E2 นอกจากนี้ขณะทดลองพบว่า กิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมมีขั้นตอนการเล่นที่ซับซ้อนมาก อีกทั้งใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งหมดมากกว่าเดิมประมาณ 15 นาที ให้ดำเนินการปรับปรุงชุดกิจกรรมและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

2.6 นำชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้งานจริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนห้อง 8 จำนวน 40 คน



แผนภูมิที่ 2 การสร้างชุดกิจกรรม

3. ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ , จุดประสงค์, เนื้อหา, แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมิน

3.2 สร้างแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยแบบประเมินทักษะพูดดังกล่าวสำหรับให้ครูประเมินนักเรียน โดยมีประเด็นการประเมินจำนวน 7 ข้อ และแสดงรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีค ซึ่งอธิบายว่าลักษณะการปฏิบัติแบบใดจึงได้คะแนนเท่าใด มีช่วงคะแนน 1 – 5 คะแนน

3.3 นำแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง, ความสอดคล้องและความเหมาะสมของรายการและวิธีการประเมิน จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ 1 ท่าน และ ด้านภาษาไทย 2 ท่าน รวมทั้งหมด 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมิน จากนั้นนำแบบประเมินทักษะการพูดมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์การให้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

+1 คือ แน่ใจว่าจุดประสงค์และรายการประเมินสอดคล้องกัน

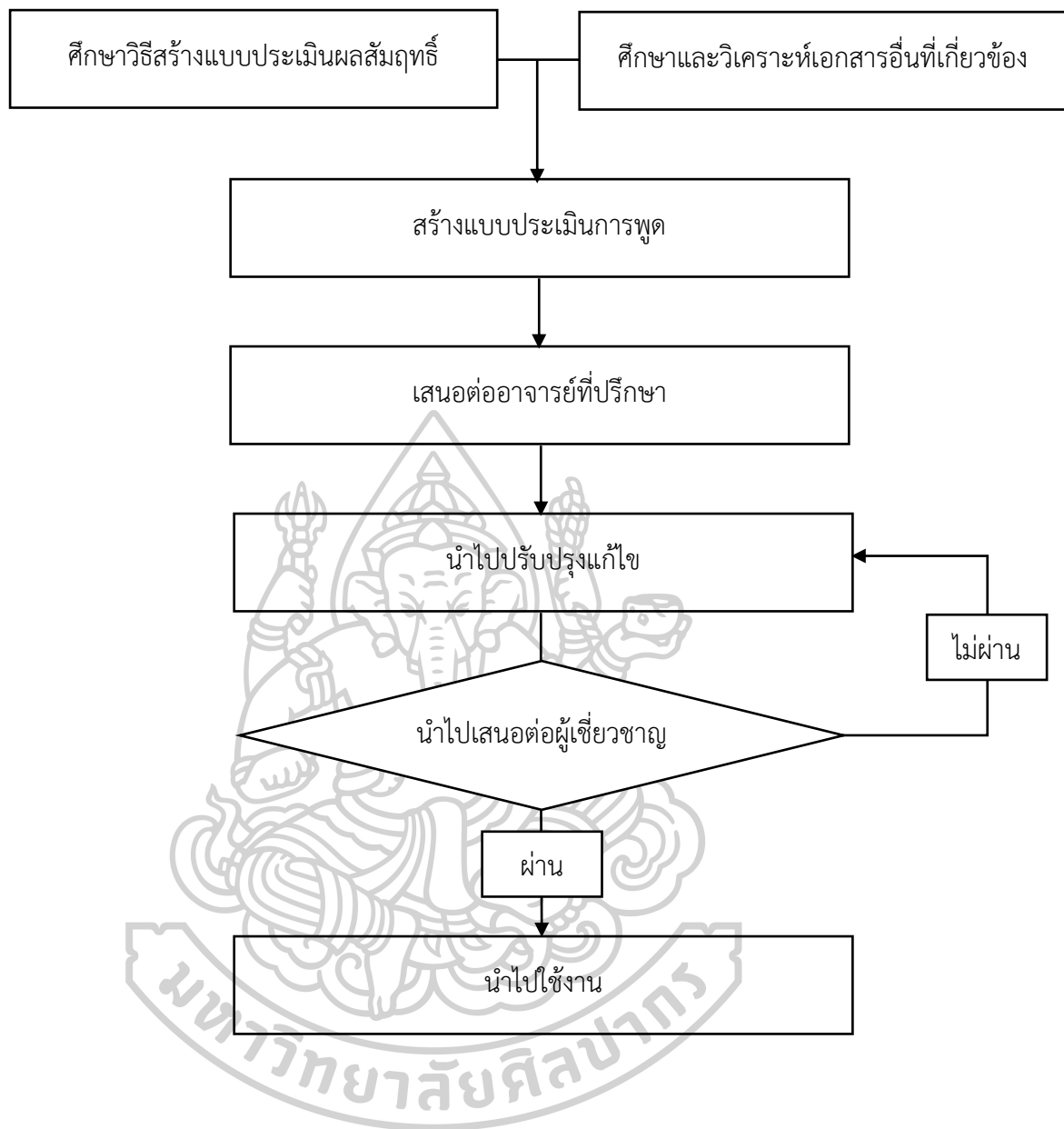
0 คือ ไม่แน่ใจว่าจุดประสงค์และรายการประเมินสอดคล้องกัน

-1 คือ แน่ใจว่าจุดประสงค์และรายการประเมินไม่สอดคล้องกัน

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC โดยถ้ามีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดในข้อนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา ทั้งนี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อ ที่	ข้อคำถาม	ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย
1	แบบประเมินทักษะการพูดครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	1	ผ่าน
2	ขั้นตอนการประเมินการพูดเหมาะสม	1	ผ่าน
3	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 1. ท่าที่ทั่วไปของผู้พูด เหมาะสม	0.67	ผ่าน
4	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง เหมาะสม	0.67	ผ่าน
5	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 3. การใช้ภาษาเหมาะสม	0.67	ผ่าน
6	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 4. การออกเสียงเหมาะสม	0.67	ผ่าน
7	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 5. อากัปกริยา ท่าทางและการสื่อสารสายตา เหมาะสม	0.67	ผ่าน
8	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 6. การรักษาเวลาเหมาะสม	0.67	ผ่าน
9	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 7. การสรุปเรื่องเหมาะสม	0.67	ผ่าน
ข้อเสนอแนะอื่น			
1. ต้องปรับการเขียนเกณฑ์แต่ละระดับแบบบูรณาการ ลักษณะการปฏิบัติแบบใดจึงจะได้ 5 4 3 2 1 ที่เขียนมาเป็นแบบรวม ๆ ผู้ประเมินจะคิดไม่ตรงกัน ระดับ 4 คะแนนของผู้ประเมินแต่ละคนไม่เหมือนกัน			

3.5 นำแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้



แผนภูมิที่ 3 การสร้างแบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

4. ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง คือ แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น โดยกำหนดเกณฑ์ความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

จากนั้นนำความคิดเห็นของนักเรียนมาหาค่าเฉลี่ย จะแปลความหมายของข้อมูล ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง เห็นด้วยมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็น สำหรับนักเรียนเพื่อสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง, ความสอดคล้องและความเหมาะสมของรายการความคิดเห็น จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามความคิดเห็น จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) ระหว่างการจัดการเรียนรู้และรายการความคิดเห็น จากนั้นนำแบบสอบถามความคิดเห็นมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญโดยกำหนดเกณฑ์การให้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

+1 คือ แนใจว่าการจัดการเรียนรู้และรายการความคิดเห็นสอดคล้องกัน

0 คือ ไม่แนใจว่าการจัดการเรียนรู้และรายการความคิดเห็นสอดคล้องกัน

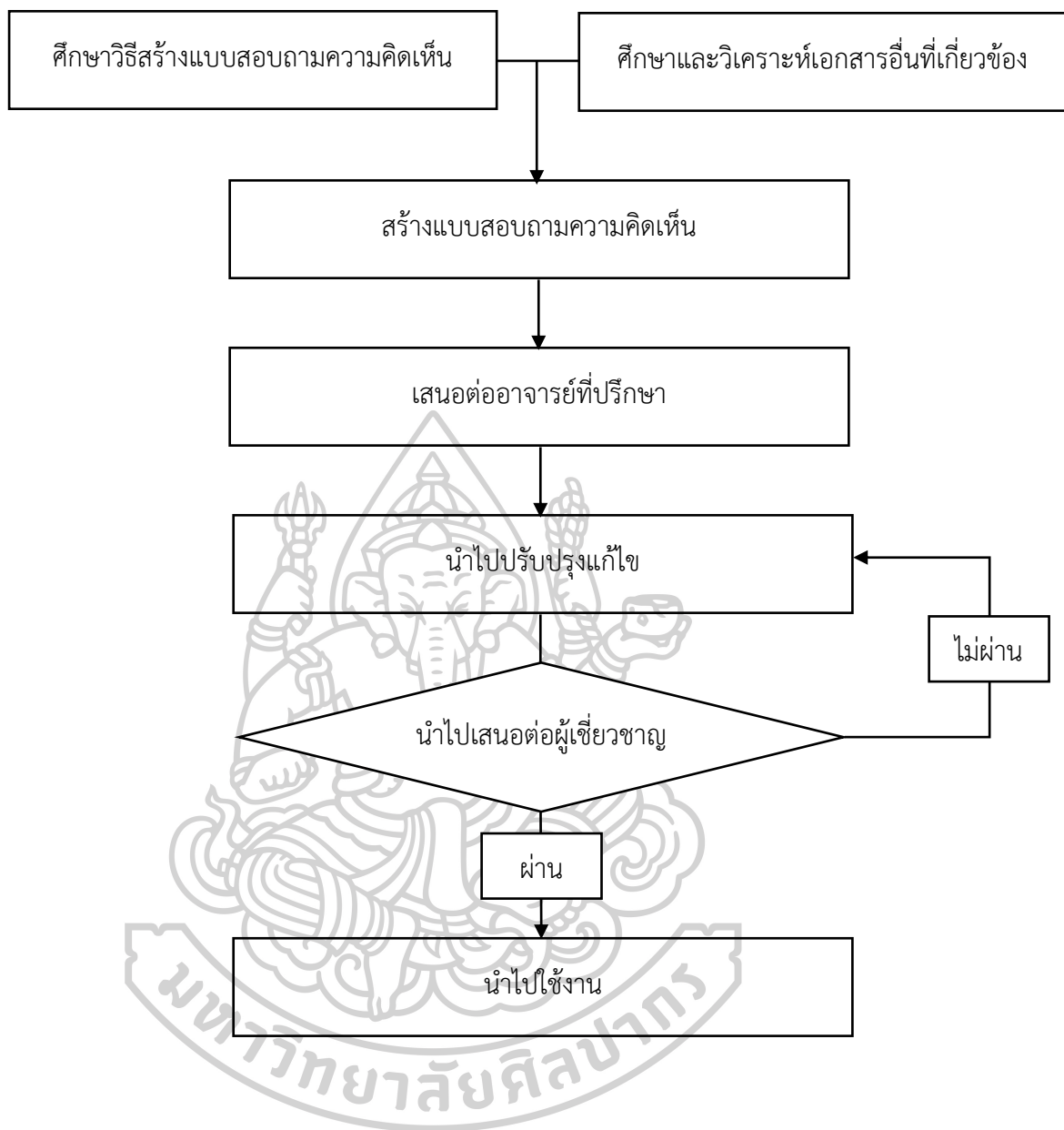
-1 คือ แนใจว่าการจัดการเรียนรู้และรายการความคิดเห็นไม่สอดคล้องกัน

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC โดยถ้ามีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าการจัดการเรียนรู้และรายการความคิดเห็นนั้นสอดคล้องกัน ทั้งนี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item-Objective Congruence) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อ ที่	ข้อคำถาม	ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย
1	แบบสอบถามความคิดเห็นสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
2	ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน มีความเหมาะสมต่อแบบสอบถามความคิดเห็น	1	ผ่าน
3	ตอนที่ 2 ข้อที่ 1. ชุดกิจกรรมสวยงาม ดึงดูดใจ มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
4	ตอนที่ 2 ข้อที่ 2. ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
5	ตอนที่ 2 ข้อที่ 3. การเรียงลำดับและขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
6	ตอนที่ 2 ข้อที่ 4. เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
7	ตอนที่ 2 ข้อที่ 5. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน

ข้อ ที่	ข้อคำถาม	ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย
8	ตอนที่ 2 ข้อที่ 6. ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้ เหมาะสม มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
9	ตอนที่ 2 ข้อที่ 7. อุปกรณ์สวยงาม น่าใช้งาน มีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
10	ตอนที่ 2 ข้อที่ 8. วิดีทัศน์ช่วยเสริมการเรียนรู้ได้ มี ความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
11	ตอนที่ 2 ข้อที่ 9. วิดีทัศน์เข้าถึงได้สะดวก มีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
12	ตอนที่ 2 ข้อที่ 10. บอร์ดเกมสามารถใช้กับกิจกรรมการ เรียนรู้ได้ มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
13	ตอนที่ 2 ข้อที่ 11. บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิด และการพูด มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
14	ตอนที่ 2 ข้อที่ 12. กิจกรรมแบบกลุ่มส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
15	ตอนที่ 2 ข้อที่ 13. ชุดกิจกรรมช่วยฝึกฝนทักษะการพูด ได้จริง มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
16	ตอนที่ 2 ข้อที่ 14. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
17	ตอนที่ 2 ข้อที่ 15. นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถ นำความรู้ไปใช้ได้จริง มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	1	ผ่าน
18	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีความเหมาะสมต่อแบบสอบถาม ความคิดเห็น	1	ผ่าน
ข้อเสนอแนะอื่น			
1. ปรับตามข้อเสนอแนะ			

4.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้



แผนภูมิที่ 4 การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

4. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวประเมินก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) ตามแบบแผนการทดลอง คือ

	Pretest	Treatment	Posttest
	T_1	X	T_2

T_1 หมายถึง การประเมินก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หรือ การประเมินก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยใช้ชุดกิจกรรม

T_2 หมายถึง การประเมินหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หรือ การประเมินหลังเรียน

2. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

2.1 ชั้นวางแผนการวิจัย

2.1.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ชุดกิจกรรม วิธีสอนแบบเกมและอื่น ๆ เพื่อใช้สร้างเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.1.2 ยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย ผ่านคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อขอสอบโครงร่าง (3 บท) โดยมี ประธานสอบ กรรมการและ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน

2.1.3 สอบโครงร่าง (3 บท) จากนั้นนำข้อเสนอแนะไปปรับใช้ในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

2.2 ขั้นสร้างเครื่องมือ

2.2.1 สร้างเครื่องมือสำหรับงานวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้, ชุดกิจกรรม, แบบประเมินทักษะการพูดและแบบสอบถามความคิดเห็น จากนั้นนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.2.2 ค้นหารายชื่อผู้เชี่ยวชาญในด้านภาษาไทย, ด้านชุดกิจกรรม, ด้านแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ และ ด้านแบบสอบถามความคิดเห็น จากนั้นนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.2.3 ติดต่อผู้เชี่ยวชาญตามรายชื่อที่กำหนด เพื่อขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบและประเมินเครื่องมือสำหรับงานวิจัย

2.2.4 ยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย ผ่านคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อขอหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

2.2.5 นำเครื่องมือสำหรับงานวิจัยไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นแก้ไขเครื่องมือสำหรับงานวิจัยตามคำแนะนำที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ

2.3 ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

2.3.1 ยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย ผ่านคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อขอหนังสือทดลองเครื่องมือวิจัย

2.3.2 ยื่นคำร้องต่อโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา เพื่อขอทดลองเครื่องมือวิจัย

2.3.3 นำเครื่องมือไปทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว โดยนำมาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสุ่มนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ อย่างละ 1 คน จำนวน 3 คน เพื่อหาและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

2.3.4 นำเครื่องมือ ไปทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม โดยนำมาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสุ่มนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ อย่างละ 2 คน จำนวน 6 คน เพื่อหาและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

2.3.5 นำเครื่องมือไปใช้ทดลองจริง

2.4 ชั้นสรุปผลการวิจัย

2.4.1 นำข้อมูลการทดลองที่บันทึกไปคำนวณตามค่าสถิติที่กำหนดไว้ จากนั้นนำผลการวิจัยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.4.2 ยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย ผ่านคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อขอสอบปากเปล่า (5 บท) โดยมี ประธานสอบ กรรมการและ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน

2.4.3 สอบปากเปล่า (5 บท) จากนั้นนำข้อเสนอแนะไปปรับใช้ในการจัดพิมพ์เล่มสรุปการวิจัย

2.4.4 จัดพิมพ์เล่มสรุปการวิจัย จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. การหาค่าประสิทธิภาพ (Efficiency) ของชุดกิจกรรม โดยใช้สูตรคำนวณหาประสิทธิภาพ (E1 / E2) โดยใช้เกณฑ์ 80/80 เนื่องจากผลสัมฤทธิ์เป็นทักษะพิสัย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

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

E_1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้

$\sum X$ หมายถึง คะแนนรวมของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำระหว่างเรียนทุกชิ้น

N หมายถึง จำนวนผู้เรียน

A หมายถึง คะแนนเต็มของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำระหว่างเรียนทุกชิ้นรวมกัน

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

E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้

$\sum F$ หมายถึง คะแนนรวมของผลลัพธ์ของการประเมินหลังกิจกรรมการเรียนรู้

N หมายถึง จำนวนผู้เรียน

B หมายถึง คะแนนเต็มของการประเมินหลังกิจกรรมการเรียนรู้

การตีความหมายผลการคำนวณ โดยคะแนน E_1 และ E_2 ต้องห่างกันไม่เกิน 2.5% หรือ ± 2.5 กล่าวคือยอมให้คลาดเคลื่อนไม่เกิน .05 หากค่า E_1 มากกว่า E_2 อยู่ 2.5 แสดงว่าการประเมินระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ง่ายกว่า และ หากค่า E_1 น้อยกว่า E_2 อยู่ 2.5 แสดงว่าการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังกิจกรรมการเรียนรู้ง่ายกว่า ต้องปรับปรุงแก้ไข

ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม สมควรใกล้เคียงกันกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากสูงหรือต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80 ไม่เกิน 2.5% หรือ ± 2.5 ก็ให้ยอมรับว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามที่ตั้งไว้

หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.5 ให้ปรับปรุงและทดสอบภาคสนามซ้ำ และ/หรือ ปรับเกณฑ์ลดลง 75/75 หรือ หยุดปรับปรุงและสรุปว่าไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์มากกว่า +2.5 ให้ปรับปรุงและทดสอบภาคสนามซ้ำ และ/หรือ ปรับเกณฑ์สูงขึ้น 85/85 หรือ หยุดปรับปรุงและสรุปว่าไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

3. ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร

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

P หมายถึง ค่าร้อยละ

X หมายถึง จำนวนที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ

N หมายถึง ค่าเต็มของจำนวนที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ

4. ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร

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

\bar{X} หมายถึง ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ หมายถึง ผลรวมของจำนวนที่ต้องการหาค่าเฉลี่ย

N หมายถึง ค่าเต็มของจำนวนที่ต้องการหาค่าเฉลี่ย

5. แบบสอบถามความคิดเห็น โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

จากนั้นนำความคิดเห็นของนักเรียนมาหาค่าเฉลี่ย จะแปลความหมายของข้อมูล

ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

6. การทดสอบกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่เกี่ยวข้องกัน (Two dependent samples test) เพื่อใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2552) โดยให้มีค่าความเชื่อมั่นที่ 99% และเป็นการทดสอบแบบทางเดียว

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_d / \sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

d หมายถึง ความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่

n หมายถึง จำนวนคู่

\bar{d} หมายถึง ค่าเฉลี่ยของ d

S_d หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ d คำนวณจาก

$$S_d = \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

μ_d หมายถึง ศูนย์

หากค่าผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มได้ต่ำกว่าเกณฑ์ ให้ปรับปรุงและทดสอบภาคสนามซ้ำ และ/หรือ ปรับค่าความเชื่อมั่นเป็น 95% หรือ หยุดปรับปรุงและสรุปว่าไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

บทที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา” มีผลการศึกษาค้นคว้าดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผลการศึกษาค้นคว้า

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงหลังจากการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวและทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม ไปใช้งานจริง (ทดลองภาคสนาม) กับกลุ่มนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนห้อง 8 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มละ 4 คน ทั้งหมด 10 กลุ่ม

ในช่วงกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ทดลองได้รวบรวมผล E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ทดลองได้รวบรวมผล E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

นักเรียน	คะแนนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้				คะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้
	ส่วนที่ 1 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 2 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 3 (1 คะแนน)	รวม (5 คะแนน)	
กลุ่มที่ 1	1	2	1	4	5 คะแนน
1	1	2	1	4	4
2	2	2	1	5	3
3	1	2	1	4	4
4	1	2	1	4	4

นักเรียน	คะแนนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้				คะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้
กลุ่มที่	ส่วนที่ 1 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 2 (2 คะแนน)	ส่วนที่ 3 (1 คะแนน)	รวม (5 คะแนน)	5 คะแนน
5	1	2	1	4	4
6	0	1	1	2	4
7	2	2	1	5	4
8	1	2	1	4	3
9	2	1	1	4	5
10	2	2	1	5	5
คำนวณหาค่าประสิทธิภาพ					
ค่าประสิทธิภาพ			ผลคะแนน		เกณฑ์ที่กำหนด
E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้			82		80
E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้			80		80

จากตาราง ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่า E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เท่ากับ 82 และ ค่า E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 80 โดยมีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงสรุปได้ว่า ค่าประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าเท่ากับ 82/80 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผู้วิจัยได้ประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนห้อง 8 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มละ 4 คน ทั้งหมด 10 กลุ่ม โดยให้มีผู้ประเมินจำนวน 3 ท่าน ใช้แบบประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นแบบประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ทั้งหมด 2 ครั้ง คือ ประเมินก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ และ

หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมดังกล่าว จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ผลโดยใช้สูตรในการคำนวณ t - test แบบ Dependent ดังนี้

ทดสอบสมมติฐานว่าทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ ที่ระดับนัยสำคัญ .01 หรือค่าความเชื่อมั่นที่ 99% โดยมีรายละเอียดข้อมูล ดังนี้

กลุ่ม ที่	คน ที่	คะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 35)			คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 35)			ความ แตกต่างของ ค่าตัวแปร ตามแต่ละคู่
		ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	
1	1	9	11	9	22	25	23	-13.6667
	2	11	10	11	24	25	25	-14
	3	11	11	11	25	25	27	-14.6667
	4	9	11	10	24	25	24	-14.3333
2	5	11	9	11	27	21	27	-14.6667
	6	11	12	10	23	25	26	-13.6667
	7	10	12	12	25	26	28	-15
	8	11	13	12	25	27	26	-14
3	9	10	14	10	25	25	25	-13.6667
	10	11	10	9	25	24	24	-14.3333
	11	11	11	13	28	27	27	-15.6667
	12	11	15	14	24	24	23	-10.3333
4	13	9	11	9	22	25	23	-13.6667
	14	11	10	11	24	25	25	-14
	15	11	11	11	25	25	27	-14.6667
	16	9	11	10	24	25	24	-14.3333
5	17	11	11	14	26	29	22	-13.6667
	18	11	12	13	27	25	24	-13.3333
	19	8	12	10	26	23	26	-15
	20	10	13	13	24	25	22	-11.6667

กลุ่ม ที่	คน ที่	คะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 35)			คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 35)			ความ แตกต่างของ ค่าตัวแปร ตามแต่ละคู่
		ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	
6	21	7	8	7	15	19	15	-9
	22	9	9	10	16	19	18	-8.33333
	23	8	10	9	18	19	20	-10
	24	9	10	10	14	20	19	-8
7	25	7	11	9	19	17	21	-10
	26	9	12	9	23	17	20	-10
	27	10	10	12	19	22	23	-10.6667
	28	8	9	12	20	20	20	-10.3333
8	29	8	10	9	23	26	23	-15
	30	10	10	10	24	25	27	-15.3333
	31	11	9	11	23	26	26	-14.6667
	32	10	11	10	26	24	23	-14
9	33	8	10	11	24	24	24	-14.3333
	34	11	9	9	24	26	25	-15.3333
	35	11	11	11	25	24	25	-13.6667
	36	10	11	12	25	26	24	-14
10	37	9	11	11	24	24	22	-13
	38	10	11	10	24	26	23	-14
	39	11	10	11	26	26	25	-15
	40	10	11	11	23	25	25	-13.6667
ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่								-13.1667
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่								2.097346

กฎการตัดสินใจ

1. หากค่า t - test ที่คำนวณมากกว่าหรือเท่ากับค่าวิกฤตที่ใช้คำนวณ หมายถึง ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนน้อยกว่าหรือเท่ากับก่อนเรียน
2. หากค่า t - test ที่คำนวณน้อยกว่าค่าวิกฤตที่ใช้คำนวณ หมายถึง ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่ากับก่อนเรียน

ค่า t - test ที่คำนวณได้	ค่าวิกฤตที่ใช้คำนวณ
- 39.7041	- 2.423

จากการคำนวณทางสถิติเกี่ยวกับทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 40 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน ได้ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ - 39.7041 มีค่าน้อยกว่าค่าวิกฤตที่ตารางแจกแจง t แบบทางเดียว คือ - 2.423 สรุปได้ว่า ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญ .01 หรือ ค่าความเชื่อมั่นที่ 99%

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

หลังจากที่เสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินหลังเรียนทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 40 คน โดยใช้แบบประเมินความเห็นที่มี 5 ระดับความคิดเห็น คือ 1 2 3 4 และ 5 แปลความหมายโดยเรียงลำดับจากน้อยไปมาก คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด, เห็นด้วยน้อย, เห็นด้วยปานกลาง, เห็นด้วยมาก และ เห็นด้วยมากที่สุด จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติและสรุปความคิดเห็น ดังนี้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย	ลำดับ
1. ชุดกิจกรรมสวยงาม ดึงดูดใจ	3.575	0.874	เห็นด้วยมาก	9
2. ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย	3.45	1.085	เห็นด้วยปานกลาง	13

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย	ลำดับ
3. การเรียงลำดับและขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม	3.5	0.847	เห็นด้วยปานกลาง	12
4. เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย	3.45	0.986	เห็นด้วยปานกลาง	13
5. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ	3.425	1.059	เห็นด้วยปานกลาง	15
6. ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	3.55	0.932	เห็นด้วยมาก	10
7. อุปกรณ์สวยงาม น่าใช้งาน	3.7	0.883	เห็นด้วยมาก	3
8. วิดีทัศน์ช่วยเสริมการเรียนรู้ได้	3.55	1.037	เห็นด้วยมาก	10
9. วิดีทัศน์เข้าถึงได้สะดวก	3.6	1.057	เห็นด้วยมาก	8
10. บอร์ดเกมสามารถใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้	3.675	0.917	เห็นด้วยมาก	4
11. บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการพูด	3.625	0.925	เห็นด้วยมาก	6
12. กิจกรรมแบบกลุ่มส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้	3.65	0.893	เห็นด้วยมาก	5
13. ชุดกิจกรรมช่วยฝึกฝนทักษะการพูดได้จริง	3.625	1.030	เห็นด้วยมาก	6
14. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน	3.725	1.037	เห็นด้วยมาก	1
15. นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง	3.725	1.037	เห็นด้วยมาก	1

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปล ความหมาย	ลำดับ
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	3.588	0.1	เห็นด้วย มาก	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. อยากให้มีความสุข ๆ ที่สอดแทรกความรู้มาาก ๆ เพื่อที่จะทำให้เราได้จดจำมากขึ้น
2. ไม่อยากเดินเล่นบ่อย ควรเรียนห้องประจำ (เมื่อหมดคาบเรียนในแต่ละวิชา นักเรียนต้องย้ายห้องเรียนเพื่อไปเรียนวิชาอื่นที่ห้องเรียนอื่น)

จากตารางข้างต้น สรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของข้อคำถามทั้งหมดเท่ากับ 3.588 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.1 แปลความหมาย เห็นด้วย โดยรายการประเมินความคิดเห็นสูงสุดสามอันดับแรก คือ ข้อที่ 14 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน และ ข้อที่ 15 นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ทั้งสองข้อมีค่าเฉลี่ย 3.725 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.037 แปลความหมายเห็นด้วยมาก ทั้งสองข้อเป็นลำดับที่ 1 ส่วนข้อที่ 7 อุปกรณ์สวยงาม น่าใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 3.7 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.883 แปลความหมายเห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่ 3

ส่วนรายการประเมินความคิดเห็นต่ำที่สุดสามอันดับแรก คือ ข้อที่ 5 กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.425 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.059 แปลความหมายเห็นด้วยปานกลาง เป็นลำดับที่ 15 ส่วนข้อที่ 2 ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.085 แปลความหมายเห็นด้วยปานกลาง และ ข้อที่ 4 เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.986 แปลความหมายเห็นด้วยปานกลาง ทั้งสองข้อเป็นลำดับที่ 13

นอกจากนี้ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจำนวน 2 ข้อ คือ นักเรียนอยากให้เพิ่มจำนวนเกมที่สนุกสนานและสอดแทรกความรู้ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้มากขึ้น และ ปรับปรุงสถานที่เรียน เนื่องจากเมื่อหมดคาบเรียนในแต่ละรายวิชา นักเรียนต้องย้ายห้องเรียนเพื่อไปเรียนวิชาอื่นที่ห้องเรียนอื่น ทำให้ต้องเดินหลายครั้ง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา” มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

1. ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวนรวมทั้งหมด 387 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีการเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้นักเรียนห้อง 8 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ การเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
2. ตัวแปรตาม คือ (1) ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

(2) ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ชุดกิจกรรมได้สร้างโดยอิงเนื้อหาภาษาวินิจฉัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากมาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ ตัวชี้วัด ท 3.1 ม.4-6/5 พูดในโอกาสต่างๆ พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าวใจและเสนอแนวคิดใหม่ด้วยภาษาถูกต้องเหมาะสม และ ท 3.1 ม.4-6/6 มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด ได้หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีสาระการเรียนรู้ คือ ความหมายของการพูด, องค์ประกอบของการพูด, ความหมายของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ และ ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี 4 ชิ้น คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 1 แผนจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที
2. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ใช้ในชั้นดำเนินการทดลองเป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับครูเพื่อใช้ประเมินทักษะการพูดของนักเรียน โดยใช้ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับครูเพื่อใช้เก็บข้อมูลหลังจากประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนแล้ว

5. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ, ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ, แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การ

พูดอย่างไม่เป็นทางการ และ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

2. ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย ด้านภาษาไทย, ด้านชุดกิจกรรม, ด้านวิธีสอนโดยใช้เกม, ด้านแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ และ ด้านแบบสอบถามความคิดเห็น สุดท้ายนำข้อเสนอแนะมาปรับแก้ไขอีกครั้ง

3. นำชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มาทดลองประสิทธิภาพเกี่ยวกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น จากนั้นมาทดลองประสิทธิภาพกลุ่มกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นอีกครั้ง

4. นำชุดกิจกรรมไปใช้งานจริงหรือทดลองภาคสนามกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ โดยมีการประเมินและเก็บข้อมูลทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนและหลังเรียน เมื่อเสร็จสิ้นจึงสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมดังกล่าว

5. นำข้อมูลที่ได้รับมาประมวลค่าสถิติและสรุปผลการศึกษาค้นคว้า

6. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากวัตถุประสงค์การวิจัยสามารถตอบคำถามการวิจัยได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้ โดยมีค่าเท่ากับ 82/80

2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่ระดับนัยสำคัญ .01 หรือ ค่าความเชื่อมั่นที่ 99%

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าเฉลี่ย 3.588 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.1 ความหมาย เห็นด้วยมาก

7. การอภิปรายผล

1. สาเหตุที่ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าประสิทธิภาพ 82/80 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อาจมีสาเหตุมาจากสร้างชุดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน คือ เริ่มจากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องการจะแก้ไขปัญหา นั้น จากนั้นผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่

เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม ทั้งด้านเนื้อหา วิธีสอนและอื่น ๆ เพื่อวางแผนสำหรับการทำวิจัย ดังกล่าว สุดท้ายจึงได้สร้างชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัย โดยได้นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้งานจริง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัยไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงได้ดำเนินการในขั้นต่อไป คือ การทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวของเครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน โดยสุ่มมาจากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ในขณะที่ทำการทดสอบประสิทธิภาพ โดยใช้เวลาทำกิจกรรมทั้งหมดโดยไม่รวมเวลาพัก ประมาณ 80 นาที มีค่าประสิทธิภาพ 86.67/100 ซึ่งไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ได้พบปัญหาที่สำคัญ คือ นักเรียนไม่เข้าใจคำสั่งของชุดกิจกรรมว่าต้องดำเนินการขั้นตอนอย่างไร อาจเกิดจากการที่ผู้วิจัยได้มอบชุดกิจกรรมแก่นักเรียนทุกกิจกรรมพร้อมกันอย่างละ 1 ชุด โดยนักเรียนแต่ละคนอ่านและสำรวจกิจกรรมคนละชุดกัน ส่งผลให้นักเรียนดำเนินการก่อนข้างเข้าในช่วงแรกของกิจกรรม อย่างไรก็ตามนักเรียนแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการถ่ายรูปชุดกิจกรรมลงในสมาร์ทโฟนของตนเอง แล้วเรียงลำดับการอ่านตั้งแต่ชุดกิจกรรมแรกจนเสร็จพร้อมกันทุกคน ส่งผลให้ดำเนินการเร็วมากขึ้น โดยเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำสั่งของชุดกิจกรรมว่าทำความเข้าใจค่อนข้างยาก จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงแก้ไขคำสั่งของชุดกิจกรรมให้มีความชัดเจนและเป็นขั้นตอนการดำเนินการให้ละเอียดมากขึ้น ปรับปรุงข้อความคำถามของกิจกรรมท้ายเรื่อง รวมถึงระบุคำสั่งให้นักเรียนถ่ายรูปเนื้อหาเพื่อที่สามารถแบ่งกันอ่านพร้อมกันได้ นอกจากนี้ยังได้แก้ไขคู่มือครูและแผนการสอน โดยระบุเพิ่มเติมว่าให้ครูแจกชุดกิจกรรมให้แก่นักเรียนทีละกิจกรรม เมื่อเสร็จกิจกรรมนั้น ค่อยมารับกิจกรรมต่อไป เพื่อให้ความสนใจของนักเรียนรวมอยู่ที่กิจกรรมล่าสุดเท่านั้น

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัยไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงได้ดำเนินการในขั้นต่อไป คือ การทดสอบประสิทธิภาพกลุ่มของเครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน โดยสุ่มมาจากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองเช่นเดียวกับการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว โดยใช้เวลาทำกิจกรรมทั้งหมดโดยไม่รวมเวลาพัก ประมาณ 95 นาที มากกว่าการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว ซึ่งอาจเกิดจากการที่กลุ่มนักเรียนมีจำนวนมากกว่า นอกจากนี้มีค่าประสิทธิภาพ 83.33/86.67 ซึ่งไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเมื่อเริ่มการดำเนินการ ผู้วิจัยให้มอบกิจกรรมทีละเรื่องและให้เรื่องถัดไปเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมเดิม ทั้งนี้ นักเรียนเข้าใจคำสั่งและเนื้อหามากขึ้น นักเรียนทุกคนถ่ายภาพเนื้อหาของชุดกิจกรรมลงในสมาร์ทโฟน โดยนักเรียนหนึ่งคนเป็นผู้นำอธิบายเนื้อหาให้กับนักเรียนคนอื่น ขณะที่นักเรียนคนอื่นนั้นได้อ่านตามเนื้อหาบนสมาร์ทโฟนของตนเอง ทำให้การดำเนินการ

ช่วงแรกเป็นไปอย่างง่าย ซึ่งผู้วิจัยเห็นพฤติกรรมดังกล่าวและตัดสินใจจะระบุให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีนักเรียนนำอ่านคำสั่งและเนื้อหาของชุดกิจกรรมกลุ่มละ 1 คน ด้วย อย่างไรก็ตาม พบปัญหาสำคัญคือ เมื่อเริ่มกิจกรรมที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่นเกมบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 นักเรียนใช้เวลาศึกษาและทำความเข้าใจวิธีการเล่นเป็นเวลานาน แต่นักเรียนก็สามารถดำเนินกิจกรรมจนเสร็จสิ้นและไม่มีปัญหาใดต่อกับกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2 ซึ่งอาจเป็นเพราะนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นแล้ว ภายหลังจากนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการเล่นและขั้นตอนการเล่นว่ามีความซับซ้อนเกินไป ควรปรับให้ง่ายขึ้น ส่วนเนื้อหาอื่นมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย จากสิ่งที่พบ ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงกิจกรรมก่อนนำไปทดลองภาคสนาม โดยปรับปรุงขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมให้วิธีเล่นง่ายมากขึ้น อีกทั้งแก้ไขคู่มือวิธีการเล่นให้กระชับและทำความเข้าใจง่ายขึ้น ปรับปรุงข้อความของกิจกรรมท้ายเรื่อง นอกจากนี้ยังได้ระบุลงไปชุดกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีตัวแทนนักเรียนหนึ่งคน เป็นผู้บรรยายเนื้อหาและดำเนินกิจกรรม

หลังจากได้ปรับปรุงชุดกิจกรรมจากการทดสอบประสิทธิภาพกลุ่มแล้ว ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองภาคสนามตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ ผู้วิจัยสามารถควบคุมเวลาและดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้จนเสร็จสิ้นกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อสรุปผลพบว่า ชุดกิจกรรมมีค่าประสิทธิภาพ 82/80 แม้ไม่ต่างกันมากและตรงตามเกณฑ์ 80/80 แต่สะท้อนให้เห็นว่า ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ (E1) สูงกว่าค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ (E2) ซึ่งผลดังกล่าวคล้ายกับ จามรี เชื้อชัย (จามรี เชื้อชัย, 2558) และ พรรณเพ็ญ ยิ่งเหล็ก (พรรณเพ็ญ ยิ่งเหล็ก, 2552) โดยผู้วิจัยคาดว่านักเรียนอาจจะจำเนื้อหาขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้ชัดเจนหรือลืมเนื้อหาหลังกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนอาจไม่ได้ทบทวนเนื้อหาก่อนทำคะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้อย่างจริงจัง

2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อาจกล่าวได้ว่า ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการพูดให้มากขึ้น โดยช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523) และ เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559) อีกทั้งนักเรียนมีความสนใจต่อชุดกิจกรรม ร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อดำเนินกิจกรรมจนบรรลุจุดประสงค์ ตรงกับ บุญเกื้อ ควรหาเวช (บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2530) ที่อธิบายว่าชุดกิจกรรมช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถแสดงความคิดเห็น ฝึกตัดสินใจ เรียนรู้ผ่านการกระทำมากขึ้น

ในกิจกรรมที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่นบอร์ดเกมครั้งแรก ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนแต่ละกลุ่มมีความสนใจกับกิจกรรมดังกล่าวมาก นักเรียนกระตือรือร้นสำรวจอุปกรณ์ ปฏิบัติตามขั้นตอนโดยอ่านคำสั่ง และวิธีการเล่นชัดเจน ในขณะที่เล่นนักเรียนแต่ละกลุ่มมีเสียงหัวเราะจากความสนุกสนาน โดยผู้วิจัยคาดว่าอาจจะเกิดจากการที่นักเรียนแต่ละคนปฏิบัติกิจกรรมโดยต้องพูดอย่างไม่เป็นทางการ นักเรียนมีกระบวนการคิดเนื้อหาที่จะพูดด้วยตนเอง ซึ่งมีการผูกเรื่องอย่างสร้างสรรค์ตามหัวข้อที่ได้รับ โดยนักเรียนคนอื่นฟังแล้วจึงเกิดความสนุกสนานขึ้นเป็นอย่างมาก โดยนักเรียนที่เป็นผู้ฟังจะใช้วิธีการประเมินตามความคิดเห็นของตนเองว่าการพูดดังกล่าวควรได้คะแนนเท่าใด เมื่อนักเรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้พูดและผู้ฟัง ประกอบกับหัวข้อที่แตกต่างกันในแต่ละครั้ง จึงมีเนื้อหาการพูดที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ในกิจกรรมที่ 5 ซึ่งเป็นการเล่นบอร์ดเกมหลังจากที่นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการแล้ว มีความแตกต่างกับการเล่นครั้งแรก คือ นักเรียนจะต้องใช้เกณฑ์การประเมินตามที่กิจกรรมกำหนดไว้ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวมีโครงสร้างโดยอิงจากบทเรียนเรื่องวิธีการพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปในกิจกรรมก่อนหน้านั้น อย่างไรก็ตาม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นแนะนำกับผู้วิจัยโดยตรงว่าการใช้เกณฑ์การประเมินดังกล่าว ทำให้กระบวนการของเกมมีความสนุกน้อยลงและใช้เวลามากขึ้นแต่ตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่มยอมรับว่าการพูดของนักเรียนพัฒนาได้ดีขึ้น โดยอาจจะเป็นเพราะการให้นักเรียนลองเล่นบอร์ดเกมก่อนการเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนและเล่นบอร์ดเกมหลังเรียน ช่วยให้นักเรียนสังเกตและเทียบความแตกต่างของการพูดก่อนและหลังเรียนได้ อีกทั้งมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

จากย่อหน้าข้างต้น จึงกล่าวได้ว่าวิธีสอนแบบเกมทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กัน นอกจากนี้นักเรียนมีส่วนร่วมกับเพื่อนในกลุ่มสูง เนื่องจากนักเรียนได้ผลัดกันเป็นผู้พูดและได้เป็นผู้ฟัง ซึ่งร่วมกันประเมินนักเรียนที่เป็นผู้พูดพร้อมวิเคราะห์ วิจัยและเสนอแนะวิธีการพูดของคนอื่น ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แนะนำวิธีการพูดในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงแนวคิดหลายประเด็นโดยไม่มีความกังวลใจ ตรงกับที่ ทิศนา แคมมณี (ทิศนา แคมมณี, 2559) และ Rebecca Teed (Teed, 2016) ได้อธิบายว่า วิธีการสอนแบบเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการฝึกฝนทักษะผ่านการลองผิดลองถูกโดยไม่มีความเสี่ยง เนื่องจากสามารถเริ่มต้นใหม่ได้ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการนำชุดกิจกรรมและวิธีสอนแบบเกม นำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นการทางมากขึ้น อีกทั้งดึงดูดให้นักเรียนสนใจกล้าที่จะพูดและพูดอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งการใช้น้ำเสียง ภาษาและท่าทาง ร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัยของนักวิจัยหลายท่าน ทั้ง จามรี เชื้อชัย (จามรี เชื้อชัย, 2558) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้ สมาน วิเศษชุมพล (สมาน วิเศษชุมพล, 2540) ได้สร้างชุดกิจกรรมวิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด มีผลทำให้คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงขึ้น ส่วน Niamboue Bado (Bado, 2014) ที่นำเกมมาใช้สอนวิชาภาษาอังกฤษจนนักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้มากขึ้น และ Matthew Mieux (Mieux, 2012) ที่เห็นว่าควรนำเกมมาใช้ในการสอนเพื่อสร้างความบันเทิง ความคิด ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในข้อที่ 14 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน และข้อที่ 15 นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.725 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.037 แปลความหมาย เห็นด้วย และสูงเป็นอันดับ 1 ความคิดเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยในข้อที่ 2 ว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าวมีบทบาททำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูดและนำความรู้ไปใช้ได้

อย่างไรก็ตามในข้อที่ 2 ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.085 และ ข้อ 4 เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.986 ทั้งสองข้อแปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง และเป็นอันดับ 13 จาก 15 ข้อ ซึ่งเป็นอันดับรองท้ายสุดสะท้อนว่า แม้นักเรียนสามารถใช้ชุดกิจกรรมจนบรรลุวัตถุประสงค์และมีทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการมากขึ้น แต่ชุดกิจกรรมนั้นอาจใช้งานค่อนข้างยากและสร้างความสับสนกับนักเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนจากชุดกิจกรรมยากหรือนักเรียนสับสนวิธีและขั้นตอนการใช้งานชุดกิจกรรม เป็นต้น

นอกจากนี้ในข้อที่ 5 กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.425 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.059 แปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง และเป็นอันดับ 15 ซึ่งเป็นอันดับท้ายสุด อาจกล่าวได้ว่าแม้นักเรียนจะสนุกไปกับวิธีการสอนแบบเกม แต่เมื่อนักเรียนใช้งานเพื่อฝึกฝนหลายครั้งในรูปแบบเดิมอาจเกิดความเบื่อหน่ายได้

8. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 การฝึกฝนและเตรียมความพร้อมต่อขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีใช้เป็นเรื่องสำคัญที่ครูควรทำ นอกจากจะเป็นการเตรียมความพร้อมล่วงหน้าแล้ว ยังช่วยลดโอกาสที่จะเกิดตัวแปรแทรกซ้อนและปัญหาอื่นที่สามารถเกิดขึ้นได้

นอกจากนี้ หากดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ครูควรฝึกฝนและเตรียมความพร้อมกับหัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่มก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริง ทำให้หัวหน้ากลุ่มรู้ขั้นตอนและกระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและลดภาระให้กับครูผู้สอนเป็นอย่างมาก

1.2 การจัดเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนต้องย้ายห้องก่อนและหลังชั่วโมงเรียน ทำให้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีน้อยลง และนักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายกับการย้ายห้อง ครูควรจัดเลือกสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมเพื่อลดปัญหาดังกล่าว

1.3 ในชุดกิจกรรมที่แบ่งเป็นเนื้อหาหรือกิจกรรมต่าง ๆ ใน 1 คาบ ครูควรจัดเตรียมอุปกรณ์หรือเอกสารส่วนที่กำหนดไว้ในคู่มือครูหรือแผนการสอนในคาบนั้นเท่านั้น เพื่อความสะดวกและง่ายต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ชุดกิจกรรมมีทั้งหมด 3 กิจกรรม โดยในคาบที่ 1 ใช้กิจกรรมที่ 1 และ 2 ให้ครูจัดเตรียมเฉพาะอุปกรณ์หรือเอกสารที่ใช้ในกิจกรรมที่ 1 และ 2 เท่านั้น

1.4 จากข้อ 1.3 ครูควรมอบอุปกรณ์หรือเอกสารสำหรับเนื้อหาที่จะใช้เฉพาะในคาบนั้น โดยไม่แจกอุปกรณ์หรือเอกสารอื่นล่วงหน้า ทำให้นักเรียนสามารถตั้งสมาธิและกำหนดความสนใจกับอุปกรณ์หรือเนื้อหาดังกล่าวโดยไม่มีอุปกรณ์หรือเนื้อหาอื่นมาแย่งความสนใจ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินอย่างเป็นขั้นตอนมาก

ยกตัวอย่างเช่น หากครูต้องการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในเวลา 1 คาบ โดยมีเอกสาร 2 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1 ความหมายของการพูด และ เรื่องที่ 2 การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยจำเป็นต้องศึกษาตามลำดับจากเรื่องที่ 1 ก่อนเรื่องที่ 2 ฉะนั้นให้ครูแจกอุปกรณ์และเอกสารเรื่องที่ 1 ก่อน จากนั้นมอบหมายให้นักเรียนมาขอรับอุปกรณ์และเอกสารเรื่องที่ 2 หลังจากศึกษาเนื้อหาเรื่องที่ 1 เสร็จสิ้นแล้ว หากครูมอบอุปกรณ์หรือเอกสารไปพร้อมกันทั้งหมด นักเรียนอาจ

ให้ความสนใจกับเอกสารเรื่องที่ 2 ก่อนเรื่องที่ 1 ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเอกสารเรื่องที่ 2 และทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์

1.5 การจัดกลุ่มมีความสำคัญ นอกจากการจัดกลุ่มที่ละความสามารถของนักเรียนอย่างเหมาะสมกันแล้ว ยังต้องจัดจำนวนคนให้เหมาะสมกับชุดกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อจำนวนนักเรียนไม่สามารถแบ่งได้อย่างลงตัว ครูควรวิเคราะห์และหาแนวทางว่า ในกลุ่มนักเรียนที่ไม่ลงตัว ซึ่งมักจะเป็นกลุ่มสุดท้ายที่แบ่ง อาจจะน้อยหรือมากกว่าที่กำหนด ครูควรตัดสินใจเฉพาะหน้าว่าจะอนุโลมให้จับกลุ่มในจำนวนดังกล่าวหรือยุบกลุ่มแล้วแบ่งนักเรียนไปอยู่กลุ่มอื่น

1.6 ในครั้งแรกของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง เมฆท่าเรือ ผู้วิจัยให้นักเรียนประเมินการพูดโดยอิงความคิดของตนเองว่าการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไรและได้คะแนนเท่าใด จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไร ภายหลังให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมอีกครั้ง โดยให้ใช้เกณฑ์การประเมินที่เรียนมา เพื่อให้นักเรียนเปรียบเทียบการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไรตามความคิดเห็นของตนเองในครั้งแรกกับเนื้อหาที่เรียนมาว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

การกระทำดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างอิสระ รวมถึงการใช้วิธีสอนแบบเกมช่วยให้นักเรียนลองผิด - ถูกอย่างไม่มีความเสี่ยง ทำให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดตามมโนทัศน์ของตนเองได้อย่างเต็มที่ วิเคราะห์ วิจัย รวมถึงสร้างสรรค์คำแนะนำระหว่างเพื่อนร่วมกลุ่มได้น่าสนใจ

1.7 ครูสามารถยืดหยุ่นเวลาและสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสม ทั้งนี้ครูควรกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อ 1 คาบ โดยใช้เวลาประมาณร้อยละ 80 - 90 ของเวลาในคาบ เนื่องจากอาจจะมีเหตุการณ์ที่ต้องใช้เวลามากขึ้น เช่น การเดินย้ายห้องของนักเรียน การเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน เป็นต้น อีกทั้งมีกิจกรรมสำรองเมื่อนักเรียนดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้นเพื่อทบทวนและประเมินความเข้าใจของนักเรียนด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรใดใดที่ทำให้คะแนนก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียน

2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมหรือสถานที่ที่ส่งผลต่อกิจกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

2.3 ควรมีการศึกษาชนิดผลการใช้ชุดกิจกรรม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เรื่องการพูดใน
รูปแบบอื่นในระดับที่สูงขึ้น





1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 3 ท่าน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม
2. นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาต
3. นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ์

2. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดการสอน 3 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ สมหญิง เจริญจิตรกรรม
2. อาจารย์ ดร. วรุฒิ มั่นสุขผล
3. อาจารย์ ดร. สิริชัย ลายเสมา

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 3 ท่าน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม
2. นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาต
3. นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ์

3. แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 2 ท่าน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม
2. นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาต

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ 1 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูด
อย่างไม่เป็นทางการ

4.1 ผู้เชี่ยวชาญแบบสอบถามความคิดเห็น 3 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม
2. อาจารย์ ดร. สำเร็จ อ่อนสัมพันธ์
3. นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ





แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ลำดับผู้เชี่ยวชาญและเลขลำดับ

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 3 ท่าน

ลำดับ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม

ลำดับ 2 นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาติ

ลำดับ 3 นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ

ข้อ ที่	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
2	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สาระสำคัญ	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
3	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
4	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
6	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ ภาระงาน	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
7	กิจกรรมการเรียนรู้เรียงลำดับการ จัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอน	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
8	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	-1	+1	+1	0.33	นำไปแก้ไข	
9	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ นักเรียน	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
10	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด	-1	+1	+1	0.33	นำไปแก้ไข	
11	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ นักเรียนเกิดกระบวนการคิด	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
12	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ หลากหลาย	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	

ข้อเสนอแนะอื่น

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม เสนอว่า
 - 1.1 ควรปรับเนื้อหาให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดมากขึ้น
 - 1.2 เนื้อหายังไม่ครบถ้วน ต้องเพิ่มเติมรายละเอียดการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
 - 1.3 แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ต้องปรับใหม่ ให้เป็นแบบรูบรีคที่ชัดเจน เพื่อ
จะได้ประเมินได้ตรงกันระหว่างผู้ประเมิน

ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ลำดับผู้เชี่ยวชาญและเลขลำดับ

ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดการสอน 3 ท่าน

ลำดับ 1 รองศาสตราจารย์ สมหญิง เจริญจิตรกรรม

ลำดับ 2 อาจารย์ ดร. วรุณี มั่นสุขผล

ลำดับ 3 อาจารย์ ดร. สิทธิชัย ลายเสมา

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 3 ท่าน

ลำดับ 4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม

ลำดับ 5 นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาติ

ลำดับ 6 นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ						ค่า คุณภาพ เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3	4	5	6		
1	รายละเอียดของปกมีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	5	5	5	5	5	5	5	ผ่าน
2	โครงสร้างและส่วนประกอบของ ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5	5	ผ่าน
3	ชุดกิจกรรมสอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	ผ่าน
4	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้ครูสามารถ ประเมินตามสภาพจริง	5	4	4	3	5	5	4.33	ผ่าน
5	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิด กระบวนการเรียนรู้และทักษะที่ เกี่ยวข้อง	5	4	5	3	5	5	4.5	ผ่าน

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ						ค่า คุณภาพ เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3	4	5	6		
6	ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียน อภิปราย แสดงความคิดเห็นและมี ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น	5	4	5	4	5	5	4.67	ผ่าน
7	ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย	4	4	5	4	5	5	4.5	ผ่าน
8	คู่มือครูมีคำอธิบายที่ชัดเจน เข้าใจ ง่าย เป็นขั้นตอน	4	5	5	4	4	5	4.5	ผ่าน
9	การเรียงลำดับขั้นตอน กระบวนการและรายละเอียดของ กิจกรรมมีความเหมาะสม	4	4	5	4	5	5	4.5	ผ่าน
10	คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนมี คำอธิบายที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็น ขั้นตอน	5	4	5	4	5	5	4.67	ผ่าน
11	เนื้อหาของกิจกรรม สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	5	4.67	ผ่าน
12	แบบทดสอบท้ายบทของกิจกรรมที่ 1 และ 2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	3	5	5	4.67	ผ่าน
13	วิธีทัศน์ของกิจกรรมที่ 1 และ 2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	4	5	3	5	5	4.33	ผ่าน
14	สื่อวิธีทัศน์มีความน่าสนใจ	4	4	5	3	5	5	4.33	ผ่าน
15	กิจกรรมที่ 3 สอดคล้องกับ กระบวนการเรียนรู้แบบเกม	4	4	4	3	5	5	4.17	ผ่าน
16	กิจกรรมที่ 3 ช่วยฝึกฝนทักษะการ พูดให้ตรงตามเกณฑ์การประเมิน การพูด	4	4	4	3	5	5	4.17	ผ่าน
17	กิจกรรมที่ 3 ส่งเสริมการจัดการ เรียนรู้ให้มีความสุขสนุกสนาน	4	4	5	3	5	5	4.33	ผ่าน

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ						ค่า คุณภาพ เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3	4	5	6		
18	อุปกรณ์ประกอบการเล่นบอร์ดเกม ของกิจกรรมที่ 3 สวยงามและ น่าสนใจ	4	4	5	3	4	5	4.17	ผ่าน

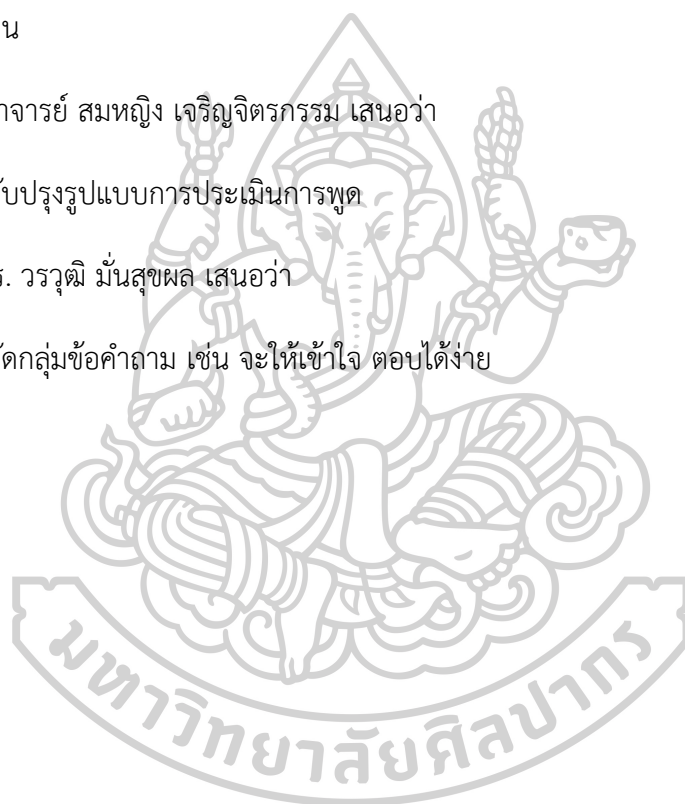
ข้อเสนอแนะอื่น

1. รองศาสตราจารย์ สมหญิง เจริญจิตรกรรม เสนอว่า

ให้ปรับปรุงรูปแบบการประเมินการพูด

2. อาจารย์ ดร. วรุฒิ มั่นสุขผล เสนอว่า

ควรจัดกลุ่มข้อความ เช่น จะให้เข้าใจ ตอบได้ง่าย



แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ลำดับผู้เชี่ยวชาญและเลขลำดับ

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 2 ท่าน

ลำดับ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม

ลำดับ 2 นางอุไรรัตน์ วงศ์นวชาติ

ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ 1 ท่าน

ลำดับ 3 รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

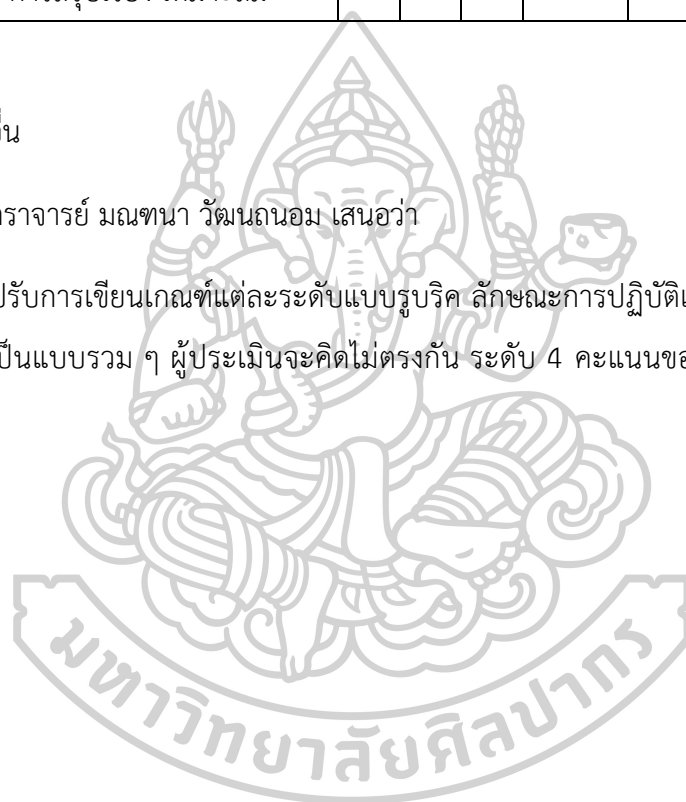
ข้อ ที่	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
1	แบบประเมินทักษะการพูด ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
2	ขั้นตอนการประเมินการพูด เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
3	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 1. ท่าที่ทั่วไปของผู้พูด เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
4	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อ เรื่อง เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
5	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 3. การใช้ภาษา เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
6	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 4. การออกเสียง เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
7	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 5. อากัปกิริยาท่าทางและการสื่อ สายตา เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	

ข้อ ที่	ข้อความคำถาม	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
8	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 6. การรักษาเวลา เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	
9	รายละเอียดเกณฑ์การประเมินข้อที่ 7. การสรุปเรื่อง เหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ผ่าน	

ข้อเสนอแนะอื่น

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มณฑนา วัฒนถนอม เสนอว่า

ต้องปรับการเขียนเกณฑ์แต่ละระดับแบบรูปรีค ลักษณะการปฏิบัติแบบใดจึงจะได้ 5 4 3 2 1 ที่เขียนมาเป็นแบบรวม ๆ ผู้ประเมินจะคิดไม่ตรงกัน ระดับ 4 คะแนนของผู้ประเมินแต่ละคนไม่เหมือนกัน



**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูด
อย่างไม่เป็นทางการ**

ลำดับผู้เชี่ยวชาญและเลขลำดับ

ผู้เชี่ยวชาญแบบสอบถามความคิดเห็น 3 ท่าน

ลำดับ 1 รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

ลำดับ 2 อาจารย์ ดร. สำเร็จ อ่อนสัมพันธุ์

ลำดับ 3 นางสาวลักขณา อ่อนฤทธิ์

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
1	แบบสอบถามความคิดเห็น สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดย ใช้ชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
2	ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ ประเมิน มีความเหมาะสมต่อ แบบสอบถามความคิดเห็น	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
3	ตอนที่ 2 ข้อที่ 1. ชุดกิจกรรม สวยงาม ดึงดูดใจ มีความสอดคล้อง กับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
4	ตอนที่ 2 ข้อที่ 2. ชุดกิจกรรมใช้งาน ง่าย มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
5	ตอนที่ 2 ข้อที่ 3. การเรียงลำดับ และขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม มี ความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
6	ตอนที่ 2 ข้อที่ 4. เนื้อหาเหมาะสม เข้าใจง่าย มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
7	ตอนที่ 2 ข้อที่ 5. กิจกรรมมีความ หลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
8	ตอนที่ 2 ข้อที่ 6. ระยะเวลาของการ จัดการเรียนรู้เหมาะสม มีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
9	ตอนที่ 2 ข้อที่ 7. อุปกรณ์สวยงาม นำใช้งาน มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
10	ตอนที่ 2 ข้อที่ 8. วัสดุทัศนช่วยเสริม การเรียนรู้ได้ มีความสอดคล้องกับ ชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
11	ตอนที่ 2 ข้อที่ 9. วัสดุทัศนเข้าถึงได้ สะดวก มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
12	ตอนที่ 2 ข้อที่ 10. บอร์ดเกม สามารถใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้ มีความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
13	ตอนที่ 2 ข้อที่ 11. บอร์ดเกมช่วย พัฒนาทักษะการคิดและการพูด มี ความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	

ข้อ ที่	ข้อความ	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ			ค่า IOC เฉลี่ย	ความหมาย	ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		1	2	3			
14	ตอนที่ 2 ข้อที่ 12. กิจกรรมแบบ กลุ่มส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ มี ความสอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
15	ตอนที่ 2 ข้อที่ 13. ชุดกิจกรรมช่วย ฝึกฝนทักษะการพูดได้จริง มีความ สอดคล้องกับชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
16	ตอนที่ 2 ข้อที่ 14. นักเรียนมีส่วน ร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและ พัฒนาทักษะการพูดของตนเองและ เพื่อน มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
17	ตอนที่ 2 ข้อที่ 15. นักเรียนมีความ มั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ จริง มีความสอดคล้องกับชุด กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ผ่าน	
18	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีความเหมาะสม ต่อแบบสอบถามความคิดเห็น	+1	+1	+1	1	ผ่าน	

ข้อเสนอแนะอื่น

1. อาจารย์ ดร. สำเร็จ อ่อนสัมพันธ์ เสนอว่า

ปรับตามข้อเสนอแนะ



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินทักษะการพูด
2. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับครู, คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน, ตัวอย่างวีดิทัศน์ และ บอร์ดเกมเมทท์เล่าเรื่อง
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชา ท31102 ภาษาไทย 2
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2561
หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ เวลา 8 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และ ความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด ท 3.1 ม.4-6/5 พูดในโอกาสต่างๆ พูดแสดงทรรศนะ ได้แย่ง โน้มน้าวใจ และเสนอแนวคิดใหม่ ด้วยภาษา ถูกต้องเหมาะสม

ท 3.1 ม.4-6/6 มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการพูดได้ (K)
2. นักเรียนสามารถพูดอย่างไม่เป็นทางการได้ (P)
3. นักเรียนมีมารยาทในการพูด (A)

3. สาระสำคัญ

การพูดเป็นเครื่องมือหรือพฤติกรรมที่ใช้ในการสื่อสาร โดยถ่ายทอดความคิด ความรู้ อารมณ์ และความรู้สึกของผู้พูด ประกอบกับน้ำเสียงและอากัปกิริยา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือให้ผู้ฟังเข้าใจ จุดมุ่งหมายของผู้พูด แสดงปฏิกริยาโต้ตอบ ให้ทราบว่าเป็นใจตรงกันโดยเฉพาะการพูดอย่างไม่เป็น การทางซึ่งเป็นการพูดที่ต้องใช้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน นักเรียนจึงต้องฝึกทักษะการพูดให้ดีขึ้น

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด |
| <input type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | |

5. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. ความหมายของการพูด | 2. องค์ประกอบของการพูด |
| 3. ความหมายของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ | 4. ชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ |

ทางการ

5. ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ

ทักษะ/กระบวนการ (P)

1. ฟังพูดอย่างไม่เป็นทางการ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ (A)

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1. พูดด้วยคำสุภาพ | 2. ไม่กล่าวร้ายผู้อื่น |
| 3. พูดอย่างมีเหตุผล | |

6. จุดเน้นสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ทักษะศตวรรษที่ 21

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา | <input type="checkbox"/> ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม |
| <input type="checkbox"/> ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ | <input checked="" type="checkbox"/> ทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ |

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ความยืดหยุ่นและการปรับตัว | <input type="checkbox"/> การริเริ่มสร้างสรรค์และการเป็นตัวของตัวเอง |
| <input checked="" type="checkbox"/> ทักษะสังคม และสังคมข้ามวัฒนธรรม | <input type="checkbox"/> การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต และความรับผิดชอบ |
| <input type="checkbox"/> ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ | |

คุณลักษณะสำหรับศตวรรษที่ 21

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> คุณลักษณะด้านการทำงาน ได้แก่ การปรับตัว ความเป็นผู้นำ |
| <input checked="" type="checkbox"/> คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ ได้แก่ การชี้นำตนเอง การตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง |
| <input type="checkbox"/> คุณลักษณะด้านศีลธรรม ได้แก่ เคารพผู้อื่น ความซื่อสัตย์ สำนึกพลเมือง |

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1. แบบทดสอบ เรื่อง การพูด | 2. กิจกรรมการพูดอย่างไม่เป็นทางการ |
|---------------------------|------------------------------------|

8. กิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 1 ปฐมนิเทศการเรียนรู้และทดสอบก่อนเรียน คาบที่ 1 - 2 เวลา 2 คาบเรียน

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

ครูปฐมนิเทศหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยแนะนำตนเองและสนทนาเกี่ยวกับความสำคัญของการพูดร่วมกับนักเรียน

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

1. ครูเชื่อมโยงความสำคัญของการพูดกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการ จากนั้นอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งมีระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบเรียน ประกอบด้วย

- เรื่องที่ 1 คาบที่ 1 และ 2 ปฐมนิเทศการเรียนรู้และทดสอบก่อนเรียน
- เรื่องที่ 2 คาบที่ 3 บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1

- เรื่องที่ 3 คาบที่ 4 ความหมายและองค์ประกอบของการพูด และ ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

- เรื่องที่ 4 คาบที่ 5 ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพเพื่อเชื่อมโยงกับบอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง
- เรื่องที่ 5 คาบที่ 6 บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2

- เรื่องที่ 6 คาบที่ 7 และ 8 ทดสอบหลังเรียน

2. ครูอธิบายเกณฑ์การประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อเตรียมทดสอบก่อนเรียน

3. นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คนต่อกลุ่มสำหรับทดสอบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียน หากนักเรียนเหลือเศษ ให้บางกลุ่มจับกลุ่ม 3 - 6 คน ตามความเหมาะสม จากนั้นแต่ละกลุ่มจับสลากเพื่อเรียงลำดับกลุ่มที่ออกมาพูด

4. ให้นักเรียนกลุ่มแรกออกมาจับสลากหัวข้อสำหรับการพูด จากนั้นให้เวลาเตรียมตัว 1 นาที โดยสลากมีหัวข้อทั้งหมด 10 หัวข้อ โดยเมื่อกลุ่มใดจับได้สลากได้ จะไม่นำสลากนั้นกลับมาจับใหม่อีก คือ

- เวลาว่างฉันทำอะไร
- อาชีพเป้าหมายในอนาคต
- ความภูมิใจในชีวิต
- สถานที่ที่อยากเที่ยว
- เพื่อนที่ฉันอยากเล่า
- ชอบทานหรือดื่มอะไร
- ใช้สมาร์ทโฟนทำอะไรบ้าง
- ความประทับใจที่โรงเรียน
- พรสวรรค์ที่โดดเด่น
- บ้านฉันเป็นอย่างไร

* ครูสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการและหัวข้อได้ตามเหมาะสม

5. นักเรียนกลุ่มดังกล่าวพูดตามหัวข้อ โดยให้ครูจำนวน 2 คน ประเมินตามเกณฑ์แบบ ประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ (ดูในภาคผนวก) โดยกำหนดระยะเวลาพูดระหว่าง 3 – 5 นาที

6. ให้นักเรียนกลุ่มถัดไปทำตามในข้อ 4 และ 5 คือ จับสลากหัวข้อสำหรับการพูดและออกมาพูดจนครบทุกกลุ่ม

กิจกรรมรวบยอด

ครูรวบรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยจะประกาศคะแนนพร้อมกับคะแนนทดสอบหลังเรียน จากนั้นนักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

* หากครูต้องการทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ก่อนเรียน ให้ครูนำแบบทดสอบ จากกิจกรรมที่ 4 จำนวน 5 ข้อ มาสอบในคาบนี้

** หากครูต้องการให้กิจกรรมในคาบถัดไปกระชับและราบรื่นมากขึ้น ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกนักเรียนที่เก่งที่สุดเป็นหัวหน้ากลุ่ม 1 คน ให้มาพบครูนอกเวลาเรียน โดยครูแนะนำวิธีใช้และวิธี เล่นบอร์ดเกมเมทเล่าเรื่องกับหัวหน้ากลุ่ม เพื่อให้เป็นผู้อธิบายกิจกรรมในคาบถัดไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 2 เรื่อง บอร์ดเกมเมฆาเล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1 คาบที่ 3 เวลา 1 คาบเรียน

ในคาบนี้ครูจะต้องจัดชุดกิจกรรมโดยให้มีกิจกรรมที่ 1 และ บอร์ดเกมเมฆาเล่าเรื่อง

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มรับชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยนั่งตามกลุ่มเช่นเดียวกับคาบที่แล้ว

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในกิจกรรมที่ 1 เรื่อง บอร์ดเกมเมฆาเล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1

กิจกรรมรวบยอด

นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและซักถามในประเด็นที่สนใจ จากนั้นส่งคืนชุดกิจกรรม



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 3 เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด และ ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ คาบที่ 4 เวลา 1 คาบเรียน

ในคาบนี้ครูจะต้องจัดชุดกิจกรรมโดยให้มีกิจกรรมที่ 2 และ 3

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มรับชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยนั่งตามกลุ่ม เช่นเดียวกับคาบที่แล้ว

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด และ กิจกรรมที่ 3 เรื่อง ความหมายของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ และ ชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

กิจกรรมรวบยอด

นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและซักถามในประเด็นที่สนใจ จากนั้นส่งคืนชุดกิจกรรม

* กรณีที่มีเวลาเหลือ ให้เพิ่มกิจกรรมบทบาทสมมติ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ครูตั้งสถานการณ์ให้นักเรียนจำนวน 2 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติโดยสนทนากันในหัวข้อ “วันนี้คุณอยากทานอะไร” ระยะเวลาระหว่าง 30 – 60 วินาที โดยให้นักเรียนคนอื่นรับชมและร่วมกันอภิปรายว่ามีส่วนประกอบของการพูดครบหรือไม่และเป็นการพูดอย่างไม่เป็นทางการชนิดใด

2. สุ่มนักเรียนจำนวน 2 คน เตรียมการแสดงและให้นักเรียนคนอื่นเตรียมสังเกตบทบาทสมมติ

3. นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายผลว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

4. นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้และตอบคำถามที่ครูตั้งขึ้น

5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาพร้อมเชื่อมโยงกับบทเรียนอีกครั้ง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 4 เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพเพื่อเชื่อมโยงกับบอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง คาบที่ 5 เวลา 1 คาบเรียน

ในคาบนี้ครูจะต้องจัดชุดกิจกรรมโดยให้มีกิจกรรมที่ 4 และ บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มรับชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยนั่งตามกลุ่มเช่นเดียวกับคาบที่แล้ว

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในกิจกรรมที่ 4 เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2 โดยเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ผ่านมา

กิจกรรมรวบยอด

นักเรียนแต่ละกลุ่มส่ง แบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ แสดงความคิดเห็นและซักถามในประเด็นที่สนใจ จากนั้นส่งคืนชุดกิจกรรม

* กรณีที่มีเวลาเหลือ ให้เพิ่มกิจกรรมบทบาทสมมติ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ครูตั้งสถานการณ์ให้นักเรียนจำนวน 4 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมติ โดยนักเรียน 2 คน แรกทักทายกันโดยที่ไม่แสดงกิริยาประกอบารพูด และ นักเรียน 2 คนถัดมาทักทายกันตามปกติ ระยะเวลาระหว่าง 15 – 30 วินาที ต่อคู่ โดยให้นักเรียนคนอื่นรับชมและร่วมกันอภิปรายว่านักเรียนคิดว่าการทักทายของนักเรียนคู่ใดมีประสิทธิภาพมากกว่ากัน
2. สุ่มนักเรียนจำนวน 4 คน เตรียมการแสดงและให้นักเรียนคนอื่นเตรียมสังเกตบทบาทสมมติ
3. นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายผลว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง
4. นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้และตอบคำถามที่ครูตั้งขึ้น

5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาพร้อมเชื่อมโยงกับบทเรียนอีกครั้ง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 5 เรื่อง บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2 คาบที่ 6 เวลา 1 คาบเรียน

ในคาบนี้ครูจะต้องจัดชุดกิจกรรมโดยให้มีกิจกรรมที่ 5 และ บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนแต่ละกลุ่มรับชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยนั่งตามกลุ่ม เช่นเดียวกับคาบที่แล้ว

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง บอร์ดเกมเม้าท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2
2. ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและให้ข้อเสนอแนะต่อกิจกรรมการพูดของนักเรียน
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของการพูดอย่างไม่เป็นทางการที่ศึกษาในคาบที่ผ่านมา กับกิจกรรมในส่วนของบอร์ดเกมฝึกทักษะการพูด

กิจกรรมรวบยอด

นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการ จากนั้นส่งคืนชุดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องที่ 6 เรื่อง ทดสอบหลังเรียน คาบที่ 7 - 8 เวลา 2 คาบเรียน

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบที่ผ่านมา

กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้

1. ครูอธิบายเกณฑ์การประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อเตรียมทดสอบหลังเรียน

2. นักเรียนนั่งตามกลุ่มเช่นเดียวกับคาบที่แล้ว สำหรับทดสอบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการหลังเรียน แต่ละกลุ่มจับสลากเพื่อเรียงลำดับกลุ่มที่ออกมาพูด จากนั้นให้ทำตามขั้นตอนการสอบเช่นเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน คือ ให้นักเรียนกลุ่มแรกออกมาจับสลากหัวข้อสำหรับการพูด จากนั้นให้เวลาเตรียมตัว 1 นาที โดยสลากลีหัวข้อทั้งหมด 10 หัวข้อ โดยเมื่อกลุ่มใดจับได้สลากได้ จะไม่นำสลากนั้นกลับมาจับใหม่อีก คือ

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| - งานอดิเรกที่ชอบ | - ร้านอาหารที่ประทับใจ |
| - เรื่องลึกลับแปลก ๆ | - เทคโนโลยีทันสมัย |
| - วรรณกรรมที่น่าสนใจ | - สุดยอดงานศิลป์ |
| - ต่างประเทศน่าเที่ยว | - ร่างกายอันน่าพิศวงของมนุษย์ |
| - พืชพรรณนานา | - สัตว์ร่วมโลก |

* ครูสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการและหัวข้อได้ตามเหมาะสม

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาพูดตามลำดับ โดยให้ครูจำนวน 2 คน ประเมินตามเกณฑ์แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ (ดูในภาคผนวก) โดยกำหนดระยะเวลาพูดระหว่าง 3 – 5 นาที เช่นเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน

4. ให้นักเรียนกลุ่มถัดไปทำตามข้อ 2 และ 3 คือ จับสลากหัวข้อสำหรับการพูดและออกมาพูดจนครบทุกกลุ่ม เช่นเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน

กิจกรรมรวบยอด

นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จากนั้นครูประกาศคะแนนของนักเรียน

9. สื่อการสอน

ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

10. แหล่งเรียนรู้

-

11. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินตามจุดประสงค์/ตัวชี้วัด

จุดประสงค์	วิธีวัดการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการพูดได้ (K)	การทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบเรื่อง การพูด	ถูก 1 ข้อ ได้ 1 คะแนน		ถูกมากกว่าร้อยละ 50
2. นักเรียนสามารถพูดอย่างไม่เป็นทางการได้ (P)	ประเมินจากการพูด	แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ	คะแนน	หมายถึง	ได้ระดับคุณภาพ “ผ่าน” ขึ้นไป
			9 - 10	ดีมาก	
			7 - 8	ดี	
			5 - 6	ผ่าน	
1 - 4	ไม่ผ่าน				
3. นักเรียนมีมารยาทในการพูด (A)	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ	คะแนน	หมายถึง	ได้ระดับคุณภาพ “ผ่าน” ขึ้นไป
			3	ดีเยี่ยม	
			2	ดี	
			1	ผ่าน	
0	ไม่ผ่าน				

2. การประเมินสมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ และทักษะศตวรรษที่ 21

ประเด็นการประเมิน	วิธีวัดการวัด และประเมินผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การให้ คะแนน
สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	-	-	ประเมินตาม จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ 2
คุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ (A) - พูดด้วยคำสุภาพ - ไม่กล่าวร้ายผู้อื่น - พูดอย่างมีเหตุผล	-	-	ประเมินตาม จุดประสงค์ข้อที่ 3
ทักษะศตวรรษที่ 21 - การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ ทักษะในการแก้ปัญหา - ทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และ รู้เท่าทันสื่อ	-	-	ประเมินตาม จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ 2
ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ - ความยืดหยุ่นและการปรับตัว - ทักษะสังคม และสังคมข้าม วัฒนธรรม	-	-	ประเมินตาม จุดประสงค์ข้อที่ 1 และ 2
คุณลักษณะสำหรับศตวรรษที่ 21 - คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ได้แก่ การชี้นำตนเอง การตรวจสอบการ เรียนรู้ของตนเอง	-	-	ประเมินตาม จุดประสงค์ข้อที่ 1 2 และ 3

12. ข้อเสนอแนะเสนอแนะ

-

13. บันทึกหลังการสอน

13.1 สรุปผลการเรียน

นักเรียน จำนวน - คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ คน คิดเป็นร้อยละ

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้
ได้แก่ คน คิดเป็นร้อยละ

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ / นักเรียนพิเศษ ได้แก่

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน คน

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) จำนวน คน

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ (A)
จำนวน คน

13.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข / ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ

ครูผู้สอน

(.....)

-----/-----/-----

ภาคผนวก

1. เกณฑ์แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
2. แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ



เกณฑ์แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

คำชี้แจง : เกณฑ์การประเมินนี้สร้างขึ้นเพื่อให้คะแนนตามรายการประเมินพร้อมทั้งเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละหัวข้อที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนตามความเป็นจริง โดยใช้ร่วมกับแบบประเมินการพูดในโอกาสไม่เป็นทางการ

ขั้นตอนการประเมิน : ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่กำหนด แต่ละกลุ่มออกมาพูดหน้าชั้นเรียนในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย จากนั้นให้ครูจำนวน 2 คนร่วมประเมินนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยใช้ร่วมกับแบบประเมินการพูดในโอกาสไม่เป็นทางการว่านักเรียนมีพฤติกรรมตรงกับรายละเอียดประเด็นการประเมิน

ตารางรายละเอียดประเด็นการประเมิน

รายการประเมิน	ประเด็นการประเมิน
1. ท่าทีทั่วไปของผู้พูด	1. พร้อมติดต่อสื่อสารและปรับตัวให้เข้ากับผู้ฟังและสถานที่พูด
	2. มีความมั่นใจในการพูด ไม่มีความประหม่า ควบคุมตนเองได้
	3. บุคลิกภาพดี กระตือรือร้น คล่องแคล่ว แจ่มใสเป็นธรรมชาติ
	4. อีกรูปร่างการปรากฏตัว การแต่งกายและการทักทายดี
2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง	1. มีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ซึ่งพูดได้ตรงจุดมุ่งหมาย
	2. การเลือกเรื่องเหมาะสมกับโอกาส เนื้อหาน่าสนใจ ชัดเจนไม่คลุมเครือ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
	3. มีสาระหรือคุณค่า ถูกต้องตามข้อเท็จจริง
	4. ลำดับขั้นตอนการพูด เชื่อมโยงความคิด ขยายความและแสดงเหตุผลประกอบใจความอย่างเหมาะสม มีอารมณ์บทหรือเกริ่นนำที่สอดคล้องกับเนื้อหา สมบูรณ์ ครบถ้วน จนถึงพูดสรุปได้รัดกุม
3. การใช้ภาษา	1. ใช้ภาษาได้กระชับรัดกุม ไม่ซ้ำไปมาจนเกิดความเบื่อหน่าย
	2. ใช้ภาษาสุภาพ มีรสนิยมที่ดีในการใช้ภาษา มีความหมายดีเหมาะสมกับเนื้อหา
	3. ทำให้ผู้ฟังมองเห็นภาพพจน์และมีชีวิตจิตใจ
	4. สื่อความหมายชัดเจน ไม่คลุมเครือ
4. การออกเสียง	1. ท่วงทำทำนอง ลีลาการใช้เสียงเป็นธรรมชาติคล้ายชีวิตประจำวันหรือการสนทนาทั่วไป

รายการประเมิน	ประเด็นการประเมิน
	2. ออกเสียงถูกต้อง อักขระชัดเจน ไม่พูดพูดตะกุกตะกัก พูดห้วนหรือลากยาวเกินไป
	3. ความดังของและอัตราความเร็วของเสียงเหมาะสม ทำให้ได้ยินชัดเจน
	4. คุณภาพของเสียงน่าฟัง นุ่มนวลไม่เค้นจนเกินไป ทิ้งท้ายเสียงได้เหมาะสม เปลี่ยนแปลงบ้างให้เหมาะสมบริบท
5. อากัปกิริยาท่าทางและการสื่อสารสายตา	1. ใช้กิริยาท่าทางประกอบขณะพูดเหมาะสม
	2. ใช้ท่าทางสื่อความหมายชัดเจน ไม่มากหรือน้อยเกินไป
	3. ควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ปรับเปลี่ยนอากัปกิริยาให้เข้ากับบรรยากาศ
	4. สื่อประสานสายตากับผู้ฟังอย่างเหมาะสมตลอดเวลา
6. การสรุปเรื่อง	1. มีการลงจบที่ดี ไม่ห้วน
	2. เรียงลำดับจากการเกริ่นเรื่อง ลำดับข้อความ เชื่อมโยงความคิดจนสรุปเรื่องอย่างเหมาะสมและรัดกุม
7. การรักษาเวลา	1. ใช้เวลาเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยกว่าที่กำหนด
	2. มีเวลาเหลือเพียงพอให้ผู้ฟังซักถามคำถาม

ตารางรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
1. ท่าที่ทั่วไปของผู้พูด	ตรงกับประเด็นการประเมินทุกข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 3 ข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 2 ข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 1 ข้อ	ไม่ตรงกับประเด็นการประเมินหรือไม่ชัดเจนทุกข้อ
2. เนื้อหาและกรเรียงลำดับเนื้อเรื่อง	ตรงกับประเด็นการประเมินทุกข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 3 ข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 2 ข้อ	ตรงกับประเด็นการประเมิน 1 ข้อ	ไม่ตรงกับประเด็นการประเมินหรือไม่ชัดเจนทุกข้อ

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
3. การใช้ภาษา	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินทุก ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 3 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 2 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 1 ข้อ	ไม่ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน หรือไม่ ชัดเจนทุกข้อ
4. การออกเสียง	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินทุก ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 3 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 2 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 1 ข้อ	ไม่ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน หรือไม่ ชัดเจนทุกข้อ
5. อากัปกิริยาท่าทาง และการสื่อสาร	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินทุก ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 3 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 2 ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน 1 ข้อ	ไม่ตรงกับ ประเด็นการ ประเมิน หรือไม่ ชัดเจนทุกข้อ
6. การสรุปเรื่อง	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินทุก ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินข้อ 1 แต่ไม่ตรงกับ ข้อ 2	การลงจบ รวบรัดแต่ เชื่อมโยงกับ เนื้อหาได้ บางส่วน	การลงจบ รวบรัดแต่ไม่ เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา	ไม่มีการลง จบหรือสรุป เรื่อง
7. การรักษาเวลา	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินทุก ข้อ	ตรงกับ ประเด็นการ ประเมินข้อ 1 แต่ไม่ตรงกับ ข้อ 2	พุดน้อยกว่า หรือเกินเวลา 1 – 30 วินาที	พุดน้อยกว่า หรือเกินเวลา 31 – 60 วินาที	พุดน้อยกว่า หรือเกินเวลา ตั้งแต่ 1 นาที ขึ้นไป

แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการมีคะแนนเต็ม 5 คะแนน ในแต่ละรายการประเมิน รวม 35 คะแนน โดยให้นำคะแนนที่ได้คูณ 2 จากนั้นหาร 7 จะได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน เพื่อใช้แบ่งระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ / การวัดประเมินผล

คะแนนรวม 8 - 10

หมายถึง ดีมาก

คะแนนรวม 6 - 7

หมายถึง ดี

คะแนนรวม 5

หมายถึง ผ่าน

คะแนนรวม 1 - 4

หมายถึง ไม่ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน

ได้ระดับคุณภาพ “ผ่าน” ขึ้นไป



แบบประเมินการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

เรื่อง รวมคะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อวิจารณ์
	5	4	3	2	1	
1. ท่าทีทั่วไปของผู้พูด						
2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง						
3. การใช้ภาษา						
4. การออกเสียง						
5. อากัปกิริยาท่าทางและการสื่อสารสายตา						
6. การสรุปเรื่อง						
7. การรักษาเวลา						

ผู้ประเมิน วันที่

เกณฑ์การประเมิน	5	หมายถึง	เห็นว่าตรงตามรายการประเมินมากที่สุด
	4	หมายถึง	เห็นว่าตรงตามรายการประเมินมาก
	3	หมายถึง	เห็นว่าตรงตามรายการประเมินปานกลาง
	2	หมายถึง	เห็นว่าตรงตามรายการประเมินน้อย
	1	หมายถึง	เห็นว่าตรงตามรายการประเมินน้อยที่สุด

สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่

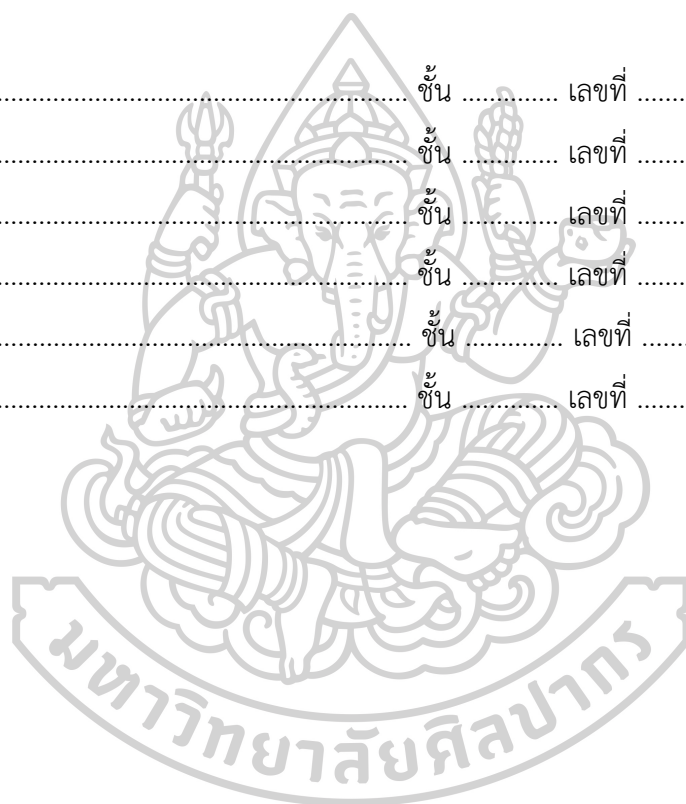
สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่

สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่

สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่

สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่

สมาชิก ชื่อ ชั้น เลขที่



แบบสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ

คำชี้แจง : แบบสังเกตพฤติกรรมสร้างขึ้นเพื่อให้ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนตามพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก ซึ่งแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ หัวข้อละ 0 - 3 คะแนน โดยให้ครูกรอกคะแนนลงในช่องรายการประเมินของแต่ละหัวข้อตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมที่กำหนดไว้

รายการประเมิน

1. พูดด้วยคำสุภาพ
2. ไม่กล่าวร้ายผู้อื่น
3. พูดอย่างมีเหตุผล

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรม

- | | |
|---------|--------------------------|
| 3 คะแนน | หมายถึง ปฏิบัติสม่ำเสมอ |
| 2 คะแนน | หมายถึง ปฏิบัติบ่อยครั้ง |
| 1 คะแนน | หมายถึง ปฏิบัติบางครั้ง |
| 0 คะแนน | หมายถึง ไม่ปฏิบัติเลย |

ระดับคุณภาพ / การวัดประเมินผล

- | | |
|---------|------------------|
| 3 คะแนน | หมายถึง ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง ดี |
| 1 คะแนน | หมายถึง ผ่าน |
| 0 คะแนน | หมายถึง ไม่ผ่าน |

เกณฑ์การผ่าน

ได้ระดับคุณภาพ “ผ่าน” ขึ้นไป

คู่มือการใช้งานสำหรับครู

1. คำอธิบายทั่วไป

1. เนื้อหาสำหรับผู้ที่กำลังเรียนเรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หรือ ใช้บางส่วนเพื่อประกอบการเรียนเรื่องการพูด สำหรับนักเรียนจำนวน 3 – 6 คน แนะนำที่ 4 คน ต่อ 1 ชุดกิจกรรม โดยเป็นกิจกรรมกลุ่ม

2. กิจกรรมที่ 2, 3 และ 4 มีวีดิทัศน์เป็นสื่อเสริมสำหรับนักเรียน ในรูปแบบของแผ่นซีดี และ QR code อยู่บนใบความรู้ เชื่อมโยงไปยังวีดิทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถใช้สมาร์ตโฟนสแกนและศึกษานอกเวลาเรียนได้

3. กิจกรรมที่ 1 และ 5 ต้องใช้ร่วมกับบอร์ดเกมเมท์เล่าเรื่อง

2. ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม

1. คู่มือการใช้งานสำหรับครูและแผนจัดการเรียนรู้

2. กิจกรรมและคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

2.1 กิจกรรมที่ 1 บอร์ดเกมเมท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1 โดยต้องใช้ร่วมกับบอร์ดเกมเมท์เล่าเรื่อง ประกอบด้วย

2.1.1 คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

2.2 กิจกรรมที่ 2 ความหมายและองค์ประกอบของการพูด ประกอบด้วย

2.2.1 คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

2.2.2 ใบความรู้

2.2.3 วีดิทัศน์

2.3 กิจกรรมที่ 3 ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย

2.3.1 คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

2.3.2 ใบความรู้

2.3.3 วีดิทัศน์

2.4 กิจกรรมที่ 4 ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย

2.4.1 คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

2.4.2 ใบความรู้และแบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

2.4.3 วีดิทัศน์

2.5 กิจกรรมที่ 5 บอร์ดเกมเมฆเล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ครั้งที่ 2 โดยต้องใช้ร่วมกับบอร์ดเกมเมฆเล่าเรื่อง ประกอบด้วย

2.5.1 คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน

3. บอร์ดเกมเมฆเล่าเรื่อง

4.1 คู่มือวิธีเล่น

4.2 อุปกรณ์สำหรับเล่น

3. ขั้นตอนการใช้งานสำหรับครู

1. ศึกษาเนื้อหาบทเรียน วิธีใช้งานชุดกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างที่แนบมา
2. กำหนด วางแผนหรือเลือกใช้เนื้อหาให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และระยะเวลาเรียน
3. เตรียมชุดกิจกรรม สื่อและอื่น ๆ ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
4. ให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้
5. ประเมินผลนักเรียน

เฉลยแบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

1. การพูดคืออะไร

เครื่องมือหรือพฤติกรรมสำหรับใช้สื่อสารในโอกาสต่าง ๆ โดยถ่ายทอดความคิด ความรู้ อารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด ประกอบกับน้ำเสียงและอากัปกิริยา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือให้ผู้ฟังเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด แสดงปฏิกิริยาได้ตอบ ให้ทราบว่าเข้าใจตรงกัน

2. องค์ประกอบของการส่งสารมีอะไรบ้าง

ผู้ส่งสาร, ผู้รับสาร, สาร, สื่อและการตอบสนองของผู้รับสาร

3. การพูดอย่างไม่เป็นทางการคืออะไร

การพูดปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการพูดที่ไม่มีพิธีรีตอง เช่น การคุยโทรศัพท์ การสนทนาหักท่ายกัน การแนะนำตนเอง เล่าเรื่องหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทั่วไป โดยการพูดรูปแบบนี้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ค่อนข้างจำกัดจำนวน คือ ไม่ควรเกิน 4 ถึง 5 คน ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดแบบตัวต่อตัว ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้พูดและผู้ฟัง ส่วนใหญ่ผู้พูดไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อีกทั้งเนื้อหาการพูดไม่แน่นอนและไม่มีขอบเขต แต่เป็นการพูดที่คนเราใช้มากที่สุด

4. จงอธิบายและยกตัวอย่างชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการจำนวน 1 ชนิด

*ตอบในข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้ และอธิบายเหตุผลประกอบ

1. การพูดแนะนำตนเอง
2. การพูดหักท่าย
3. การสนทนา
4. การเล่าเรื่อง
5. การพูดโทรศัพท์

5. จงอธิบายและยกตัวอย่างสถานการณ์ที่นำไปใช้ของลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพจำนวน 1 ชนิด

* คำตอบให้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของครู โดยต้องเชื่อมโยงลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้ และอธิบายเหตุผลประกอบ

1. เตรียมตัวก่อนการพูด เข้าใจจุดประสงค์และกาลเทศะก่อนการพูด
2. ใช้ภาษาเหมาะสม ถูกต้อง น้ำเสียงเร้าใจผู้ฟัง เป็นธรรมชาติ
3. มีบุคลิกภาพดี การแต่งกายสุภาพเรียบร้อย
4. มีกิริยาประกอบการพูด สบายตากับผู้ฟัง
5. สร้างบรรยากาศเป็นกันเอง ทำให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม
6. ยกตัวอย่างและแทรกอารมณ์ขันตามความเหมาะสม

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 1

เรื่อง บอร์ดเกมเมาท์เล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 1

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 1 ใช้เวลาทำกิจกรรม 35 - 40 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน คู่มือวิธีเล่นและอุปกรณ์การเล่น
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
4. บอร์ดเกม 1 ชุด สำหรับผู้เล่นจำนวน 3 - 6 คน โดยเกมหนึ่งรอบใช้เวลาประมาณ 15 - 20 นาที
5. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนและคู่มือวิธีเล่นให้เข้าใจ โดยใช้สมาร์ตโฟนถ่ายรูปใบความรู้เพื่อแบ่งกันอ่านและให้หัวหน้าหรือตัวแทนกลุ่มอธิบายวิธีเล่น
2. สำนวญอุปกรณ์และจัดวางตามที่กำหนดไว้
3. ปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยให้เล่นในรูปแบบมือใหม่ จำนวน 1 เกม และร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายประเด็นที่น่าสนใจกับเพื่อนร่วมกลุ่ม

กิจกรรมที่ 2 หน้าที่ 1

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 2 ใช้เวลาทำกิจกรรม 15 – 20 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน ใบความรู้และวีดิทัศน์ (แผ่นซีดี)
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ นักเรียนอธิบายความหมายและองค์ประกอบของการพูดได้
4. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด โดยใช้สมาร์ทโฟนถ่ายรูปใบความรู้เพื่อแบ่งกันอ่านและให้หัวหน้าหรือตัวแทนกลุ่มอธิบายเนื้อหาของใบความรู้
3. นักเรียนสามารถดูตัวอย่างเพิ่มเติมจากวีดิทัศน์ผ่านแผ่นซีดีหรือใช้สมาร์ทโฟนสแกน QR code ที่ท้ายใบความรู้
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่องและร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายประเด็นที่น่าสนใจกับเพื่อนร่วมกลุ่ม

* นักเรียนสามารถบันทึก QR code เพื่อใช้งานวีดิทัศน์นอกห้องเรียนผ่านสมาร์ทโฟนโดยเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่ 2 หน้าที่ 2

ใบความรู้ เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด

ความหมายของการพูด

การพูดเป็นเครื่องมือหรือพฤติกรรมที่ใช้ในการสื่อสารชนิดหนึ่ง มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพื่อใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยถ่ายทอดความคิด ความรู้ อารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด ร่วมกับน้ำเสียงและอากัปกิริยา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือให้ผู้ฟังเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด แสดงปฏิกิริยาตอบสนอง ให้ทราบว่าเข้าใจตรงกัน

องค์ประกอบของการพูด

1. ผู้พูดหรือผู้ส่งสาร คือ ผู้ส่งเสียงหรือสารไปยังผู้ที่เราต้องการสื่อสาร โดยใช้อากัปกิริยา ท่าทางและน้ำเสียง เพื่อใช้ถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ผู้พูดจึงต้องมีทักษะการพูด เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
2. สารหรือเนื้อหา คือ ข้อความที่ผู้พูดต้องการสื่อ โดยผู้พูดต้องเรียบเรียงข้อความ เข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการ รวมถึงใช้ภาษาที่เหมาะสม ชัดเจน
3. ผู้ฟังหรือผู้รับสาร คือ ผู้รับสารจากผู้พูด ทั้งนี้ ผู้พูดจำเป็นต้องเข้าใจความสามารถในการรับสารของผู้ฟัง เช่น หากผู้ฟังไม่เก่งภาษาอังกฤษเราก็จะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษยากขึ้น หรือ ผู้พูดกับผู้ฟังมีมโนทัศน์เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการสื่อสารต่างกัน จะทำให้ผู้ฟังและผู้พูดเข้าใจไม่ตรงกัน
4. สื่อ คือ สิ่งที่เป็นช่องทางหรือตัวกลางในการส่งสารจากผู้พูดไปยังผู้ฟัง เช่น อากาศเป็นช่องทางให้เสียงผ่าน สัญญาณโทรศัพท์ เป็นต้น หากสื่อมีสิ่งสอดแทรกหรือรบกวน จะทำให้การสื่อสารแย่ง
5. การตอบสนอง คือ ผลจากการสื่อสาร โดยเมื่อผู้พูดส่งสารไปยังผู้ฟัง ผู้ฟังจะตอบสนองตามที่ผู้พูดต้องการ หากการสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพหรือผิดพลาด จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจคลาดเคลื่อนและตอบสนองผู้พูดไม่ตรงตามที่ผู้พูดต้องการ



วีดิทัศน์ตัวอย่างเพิ่มเติม เรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของการพูด



กิจกรรมท้ายเรื่อง

- ให้นักเรียน 2 คนในกลุ่ม สนทนากันในหัวข้อ “ตอนนี้ฉันอยากทานอะไร” จากนั้น นักเรียนคนอื่นในกลุ่มสังเกตพฤติกรรมของการสนทนาดังกล่าวและอภิปรายว่าอะไรเป็นองค์ประกอบของการพูดบ้างและมีองค์ประกอบของการพูดครบถ้วนหรือไม่
- ให้นักเรียนทำแบบทดสอบลงบนกระดาษส่งครูท้ายคาบ ดังนี้
 - การพูดคืออะไร
 - องค์ประกอบของการสื่อสารมีอะไรบ้าง

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 3

เรื่อง ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 3 ใช้ทำเวลากิจกรรม 20 – 25 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน ใบความรู้และวีดิทัศน์ (แผ่นซีดี)
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนอธิบายความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการได้
4. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยใช้สมาร์ทโฟนถ่ายรูปใบความรู้เพื่อแบ่งกันอ่านและให้หัวหน้าหรือตัวแทนกลุ่มอธิบายเนื้อหาของใบความรู้
3. นักเรียนสามารถดูตัวอย่างเพิ่มเติมจากวีดิทัศน์ผ่านแผ่นซีดีหรือใช้สมาร์ทโฟนสแกน QR code ที่ท้ายใบความรู้
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่องและร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายประเด็นที่น่าสนใจกับเพื่อนร่วมกลุ่ม

* นักเรียนสามารถบันทึก QR code เพื่อใช้งานวีดิทัศน์นอกห้องเรียนผ่านสมาร์ทโฟนโดยเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่ 3 หน้าที่ 2

ใบความรู้ เรื่อง ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

การพูดปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการพูดที่ไม่มีพิธีรีตอง เช่น การคุยโทรศัพท์ การสนทนาพักหายใจ การแนะนำตนเอง เล่าเรื่องหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทั่วไป โดยการพูดรูปแบบนี้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ค่อนข้างจำกัดจำนวน คือ ไม่ควรเกิน 4 ถึง 5 คน ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดแบบตัวต่อตัว ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้พูดและผู้ฟัง ส่วนใหญ่ผู้พูดไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อีกทั้งเนื้อหาการพูดไม่แน่นอนและไม่ซับซ้อน แต่เป็นการพูดที่คนเราใช้มากที่สุด

ชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

1. **การพูดแนะนำตนเอง** คือ เป็นการเล่าประวัติโดยย่อเกี่ยวกับตนเองให้กับตนเองให้ผู้ฟังฟัง โดยใช้เวลาประมาณ 3 – 5 นาที ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะแต่ละวันเราต้องพบปะติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ โดยแนะนำตัวส่งผลให้บุคคลที่อยู่ในสถานการณ์ใดได้อึดอึดน้อยลง เช่น การพูดแนะนำตนเองต่อที่ประชุม การพูดแนะนำตนเองเมื่อย้ายเข้ามาทำงานใหม่ เป็นต้น โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติ คือ บอกรายละเอียดของตนเอง ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น ประวัติครอบครัว ประวัติการศึกษา ประวัติการทำงานและความประทับใจ โดยพูดตามลำดับไม่สับสนหรือวนไปมา ใช้สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง และกิริยาให้สอดคล้องกับเรื่องตลอดจนมีการแทรกอารมณ์ขันหรือบทลกขำตามความเหมาะสม

ทั้งนี้ยังขึ้นอยู่กับสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น พูดแนะนำตัวสังสรรค์สมาคม โดยคนที่ไปงานเลี้ยงมีโอกาสที่จะได้พบกับบุคคลที่เราไม่รู้จักเป็นจำนวนมากดังนั้นจึงควรคำนึงถึงมารยาททางสังคมให้มากที่สุด อาจจะไม่ใช้การแนะนำตัวตรง ๆ แต่เริ่มด้วยอวยวจนภาษาาก่อน เช่น แสดงท่าทางที่เป็นมิตรหรือช่วยเหลือผู้อื่น จากนั้นจึงแนะนำตัว แต่ควรระวังว่า ไม่บอกตำแหน่งหน้าที่การงานหรือสถานที่ทำงานที่จะทำให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึกด้อยและอีกฝ่ายหนึ่งก็ควรแนะนำตัวเองเช่นกัน

การแนะนำตัวในกลุ่มเพื่อนใหม่ที่มาประชุมโดยไม่รู้จักกันมาก่อน ก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเช่นเดียวกับการแนะนำตัวในสถานการณ์เช่นนี้ควรบอกรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็น เพื่อให้เกิดความเป็นกันเอง สามารถที่จะสนทนาหรือประชุมต่อไปได้อย่างไม่ติดขัดและอย่างสะดวกใจ

นอกจากนี้ก็มีกรแนะนำตัวอย่างค่อนข้างเป็นทางการมากขึ้น คือการแนะนำตัวเวลาที่ไปทำกิจธุระและการรายงานตัวเวลาที่ผู้บังคับบัญชามาตรวจงาน ในการแนะนำตัวควรบอกเรื่องกิจธุระหรือการปฏิบัติหน้าที่การงานและผลการปฏิบัติงานในขณะนั้น

กิจกรรมที่ 3 หน้าที่ 3

2. การพูดทักทาย เป็นธรรมเนียมของมนุษย์ที่สำคัญส่วนหนึ่งของการพูดที่ระหว่างบุคคลและการพูดในกลุ่ม ทำให้ผู้ฟังสนใจผู้พูดและเป็นการสร้างมิตรไมตรีง่ายขึ้น เราสามารถใช้วจนภาษาในการทักทาย เช่น การยิ้ม ก้มศีรษะ จับมือ จับแขน โหว่ ซึ่งขึ้นอยู่กับฐานะของบุคคลที่เราทักทายและความสนิทสนมคุ้นเคย โดยตามปกติจะเป็นการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันแล้ว แต่ก็มีบ้างที่ผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันจะทักทายปราศรัยกัน และทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อไป เช่น การพบกันตอนเช้า การอภิปรายหน้าชั้นเรียน การประชุมชมรม เป็นต้น

แม้เพื่อนสนิทจะทักทายกันด้วยถ้อยคำที่แสดงความสนิทสนมกัน แต่ก็ต้องพิจารณาส่วนประกอบอย่างอื่นด้วยเพื่อรักษามารยาท คือไม่ก้าวร้าวเรื่องส่วนตัว ไม่ใช่ถ้อยคำที่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งไม่สบายใจ หากต้องพูดคุยกันนอกเหนือไปจากการทักทาย ก็พูดถึงเรื่องที่ก่อให้เกิดความสบายใจด้วยกันทั้งสองฝ่าย

3. การสนทนา เป็นการส่งสารและรับสารที่ง่ายและรวดเร็วที่สุด มีบทบาทสำคัญมากในชีวิตประจำวัน เพราะมนุษย์เราจะต้องพบปะพูดคุยกับผู้อื่น เพื่อปรึกษาหารือ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น ผู้ที่สนทนาได้ดีย่อมมีคนอยากคบหาสมาคม อยากพูดคุยติดต่อกับ อย่างไรก็ตามแม้ว่าการสนทนาจะไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่เคร่งครัด แต่ผู้ที่สนทนาก็ควรจะใช้ไหวพริบพิจารณาว่าควรพูดและสนทนาอย่างไร

การสนทนานั้นไม่ได้หมายถึงการพูดเท่านั้น แต่หมายถึงการฟังด้วย ผู้สนทนาที่ดีไม่ใช่ผู้ที่พูดเป็นอย่างดี แต่ต้องฟังเป็นด้วย คือตั้งใจฟัง ยอมรับฟัง และทนฟังผู้อื่นได้ โดยทั่วไปก็ใช้หลักการพูดทั่วไป คือต้องพิจารณาผู้ฟัง จุดประสงค์ในการพูด โอกาสและเรื่องที่จะพูด เรื่องที่จะพูด ควรเป็นเรื่องที่ทั้งสองฝ่ายมีความสนใจร่วมกัน เป็นเรื่องที่เหมาะสมกับกาลเทศะและเหตุการณ์ ไม่ใช่เรื่องส่วนตัวของผู้พูดหรือผู้ฟัง เวลาสนทนาควรใช้ภาษาที่สุภาพ มีมารยาทดี ไม่พูดเสียคนเดียว ไม่พูดจาโอ้อวดตัว มีกิริยาสุภาพอ่อนโยน เป็นต้น

4. การเล่าเรื่อง คือ การที่บุคคลหนึ่งได้เห็นหรือได้อินเรื่องราวบางอย่างมา แล้วนำมาถ่ายทอดให้คนอื่นฟัง เพื่อให้ผู้ฟังได้รับรู้เรื่องราวนั้นด้วย การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นทางการก็มีการเล่านิทาน การเล่าประสบการณ์ หรือเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสู่กันฟัง ผู้ที่เล่าควรมีความจำดี เล่าเนื้อหาได้ครบสมบูรณ์ หรืออาจอธิบายเพิ่มเติมได้ตามความสามารถ การลำดับเหตุการณ์ไม่สับสน เวลาเล่าสามารถใช้เสียงและท่าทางได้เหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ต้องให้เป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องด้วย

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการพูดที่สำคัญอย่างหนึ่ง เมื่อนำมาแทรกไว้ใน การพูดแบบอื่น ๆ จะทำให้การพูดนั้นน่าสนใจขึ้น ศิลปะของการเล่าเรื่องก็คือทำให้ผู้ฟังตั้งใจ อยากฟัง ผู้เล่าควรวิเคราะห์ผู้ฟังก่อนว่า ผู้ฟังมี

กิจกรรมที่ 3 หน้าที่ 4

ความรู้ระดับโต วิเคราะห์เพศ และวัยเพื่อเลือกเรื่องที่เล่าได้เหมาะสม ข้อสำคัญคือการใช้ภาษา ควรใช้คำง่าย ให้คนทั่วไปเข้าใจได้ง่าย รวบรัด ไม่ให้มีรายละเอียดมากเกินไปจนน่าเบื่อ เมื่อเล่าจบแล้วควรสรุปฝากฝังคิดที่ได้รับจากเรื่องที่เล่านั้น

5. การพูดโทรศัพท์ มีลักษณะคล้ายกับการสนทนา หากเป็นการพูดคุยกันระหว่างคนที่รู้จักกัน ซึ่งก็มีวิธีการพูดเช่นเดียวกับการสนทนาทั่ว ๆ ไปนั่นเอง แต่เวลาที่เราโทรศัพท์ไปหาบุคคลใดบุคคลหนึ่ง บุคคลนั้นอาจจะไม่ใช่ผู้ที่มารับสายก็ได้ ดังนั้นเมื่อมีผู้มารับสาย เราควรแจ้งหมายเลขโทรศัพท์ที่ต้องการติดต่อ เพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่ผิดพลาด หลังจากนั้นก็บอกชื่อตนเอง หรือชื่อของผู้ที่เราต้องการพูดด้วยอย่างชัดเจน หากผู้ที่เราต้องการพูดด้วยไม่อยู่ในขณะนั้น และเราต้องการฝากข้อความ ควรแจ้งข้อความที่ต้องการบอกให้สั้นที่สุด พร้อมกับชื่อและหมายเลขโทรศัพท์ของเราด้วย ในกรณีที่เราเป็นฝ่ายรับโทรศัพท์ ควรแจ้งหมายเลขโทรศัพท์ของเราให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบพร้อมกับถามว่าเขาต้องการพูดกับใคร และรีบติดต่อให้ทันที และนอกจากจะต้องคำนึงถึงมารยาทในการพูดแล้ว ควรคำนึงถึงเวลาด้วย คือพูดเฉพาะที่จำเป็น และไม่ใช้เวลานานเกินควร

วิดิทัศน์ตัวอย่างเพิ่มเติม เรื่อง ความหมายและชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการ



กิจกรรมท้ายเรื่อง

1. ให้นักเรียนในกลุ่ม ผลัดกันเลือกชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการและแสดงบทบาทสมมติ นั้น โดยให้นักเรียนคนอื่นทายว่าเป็นชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการแบบใดพร้อมอธิบายเหตุผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบลงบนกระดาษส่งครูท้ายคาบ ดังนี้
 - 2.1 การพูดอย่างไม่เป็นทางการคืออะไร
 - 2.2 จงอธิบายและยกตัวอย่างชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการจำนวน 1 ชนิด

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 4

เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 4 ใช้ทำเวลากิจกรรม 15 – 20 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน ใบความรู้และวีดิทัศน์ (แผ่นซีดี)
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนอธิบายลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพได้
4. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้สมาร์ทโฟนถ่ายรูบบทความรู้ เพื่อแบ่งกันอ่านและให้หัวหน้าหรือตัวแทนกลุ่มอธิบายเนื้อหาของใบความรู้
3. นักเรียนสามารถดูตัวอย่างเพิ่มเติมจากวีดิทัศน์ผ่านแผ่นซีดีหรือใช้สมาร์ทโฟนสแกน QR code ที่ท้ายใบความรู้
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่องและร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายประเด็นที่น่าสนใจกับเพื่อนร่วมกลุ่ม
5. นักเรียนควรทบทวนวิธีการเล่นบอร์ดเกมเมธาเล่าเรื่องและลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

* นักเรียนสามารถบันทึก QR code เพื่อใช้งานวีดิทัศน์นอกห้องเรียนผ่านสมาร์ทโฟนโดยเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่ 4 หน้าที่ 2

ใบความรู้ เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ

ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ

1. เตรียมตัวก่อนการพูด เนื่องจากการพูดอย่างไม่เป็นทางการสามารถใช้สื่อสารเวลาใดก็ได้ จึงแทบไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า เพราะฉะนั้นผู้พูดต้องศึกษาและมีความรู้ในเรื่องนั้นเป็นอย่างดี เข้าใจจุดประสงค์ของการพูดและกาลเทศะก่อนการพูด



2. ใช้ภาษาเหมาะสม ถูกต้อง น่าสนใจผู้ฟังเป็นธรรมชาติ เหมาะสมกับบริบท ผู้พูดจึงต้องใช้ภาษาที่ผู้ฟังเข้าใจง่ายและมีมารยาทในการพูด

3. มีบุคลิกภาพดี การแต่งกายสุภาพเรียบร้อย ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของผู้พูดดูเหมาะสมกับสถานการณ์และบริบทของเนื้อหา



กิจกรรมที่ 4 หน้าที่ 3

4. มีกิริยาประกอบการพูด แสดงท่าทางอย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมกับบริบทที่พูด ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังต้องสบสายกับผู้ฟังหรือกวาดสายตาอย่างทั่วถึง เพราะการใช้สายตาทำให้ผู้ฟังทราบว่าผู้พูดกำลังสื่อสารกับตนเองอยู่



5. สร้างบรรยากาศเป็นกันเอง โดยเชื่อมโยงจากประเด็นที่กำลังสื่อสารกับการใช้ท่าทางหรือการพูด รวมถึงทำให้ผู้ฟังพูดได้ตอบกับผู้พูด ทำให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมและรู้สึกผ่อนคลายหรือสนุกสนานมากขึ้น

6. ยกตัวอย่างในประเด็นต่าง ๆ จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจเนื้อหาของผู้พูดมากขึ้น นอกจากนี้การแทรกอารมณ์ขันตามความเหมาะสม มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อจนเกินไป



วิธีทัศนตัวอย่างเพิ่มเติม เรื่อง ลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ



กิจกรรมท้ายเรื่อง

1. ให้นักเรียนในกลุ่ม ผลัดกันพูดแนะนำตนเองกับเพื่อนร่วมกลุ่ม จากนั้น นักเรียนคนอื่นในกลุ่ม ร่วมกันวิจารณ์ว่าเหมาะสมหรือไม่พร้อมกับแนะนำวิธีที่ทำให้การพูดของเพื่อนมีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบลงบนกระดาษส่งครูท้ายคาบ ดังนี้
 - 2.1 จงอธิบายและยกตัวอย่างสถานการณ์ที่นำไปใช้ของลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพ จำนวน 1 ชนิด

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 5

เรื่อง บอร์ดเกมเมากเล่าเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ครั้งที่ 2

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 5 ใช้เวลาทำกิจกรรม 60 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน คู่มือวิธีเล่นและอุปกรณ์การเล่น
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ
4. บอร์ดเกม 1 ชุด สำหรับผู้เล่นจำนวน 3 – 6 คน โดยเกมหนึ่งรอบใช้เวลาประมาณ 20 – 25 นาที
5. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนและคู่มือวิธีเล่นให้เข้าใจ โดยใช้สมาร์ตโฟนถ่ายรูปใบความรู้เพื่อแบ่งกันอ่านและให้หัวหน้าหรือตัวแทนกลุ่มอธิบายวิธีเล่น
2. สำนัวจออุปกรณ์และจัดวางตามที่กำหนดไว้
3. ปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยให้เล่นในรูปแบบปกติ จำนวน 2 เกม และร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายประเด็นที่น่าสนใจโดยเชื่อมโยงกับบทเรียนที่ผ่านมากับเพื่อนร่วมกลุ่ม

กิจกรรมที่ 6 หน้าที่ 1

คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน กิจกรรมที่ 6 เรื่อง แบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

คำชี้แจง

1. ชุดกิจกรรมที่ 6 ใช้เวลาทำกิจกรรม 15 - 20 นาที
2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียน
3. จุดมุ่งหมาย เพื่อประเมินความรู้ของนักเรียน เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
4. ชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอนการใช้งาน โดยให้ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 คนต่อกลุ่ม จากนั้นอ่านคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานสำหรับนักเรียนให้เข้าใจ
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยไม่เปิดดูใบความรู้หรือสื่ออื่นขณะทำแบบทดสอบ

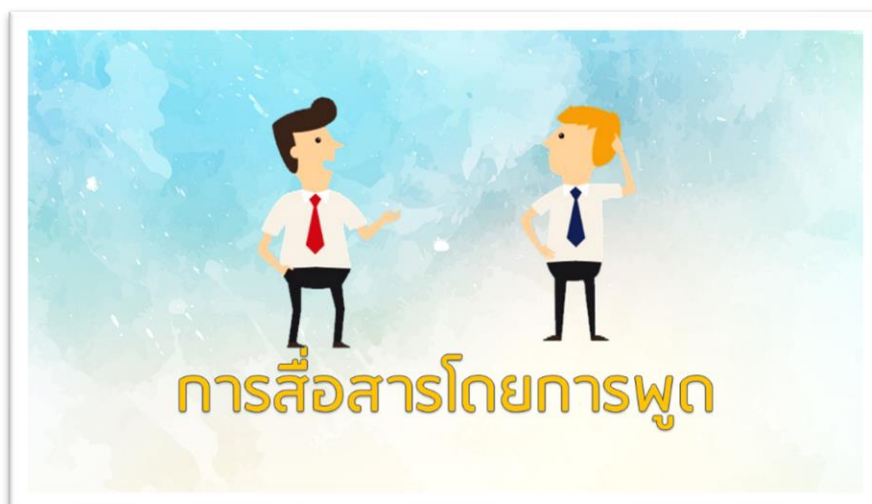
แบบทดสอบ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ


คำชี้แจง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบลงบนกระดาษที่ครูกำหนดและส่งครูท้ายคาบ

1. การพูดคืออะไร
2. องค์ประกอบของการสื่อสารมีอะไรบ้าง
3. การพูดอย่างไม่เป็นทางการคืออะไร
4. จงอธิบายและยกตัวอย่างชนิดของการพูดอย่างไม่เป็นทางการจำนวน 1 ชนิด
5. จงอธิบายและยกตัวอย่างสถานการณ์ที่นำไปใช้ของลักษณะการพูดที่มีประสิทธิภาพจำนวน 1 ชนิด

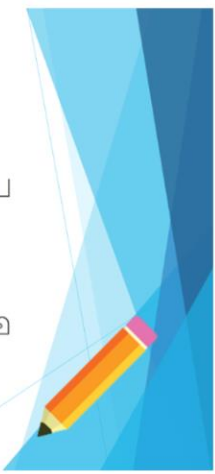
ตัวอย่างวีดิทัศน์





ดูตัวอย่างแล้วลองคิดดู 

- ▶ 1. ให้นักเรียนอธิบายว่าอะไรเป็นองค์ประกอบของการพูด
- ▶ 2. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่ามีปัญหาหรืออุปสรรคในกระบวนการพูดหรือไม่อย่างไร




คู่มือวิธีเล่นบอร์ดเกมเมาส์เล่าเรื่อง

- จำนวนผู้เล่น** 3 – 6 คน (แนะนำที่ 4 คน)
- ระยะเวลา** 30 – 40 นาที ต่อหนึ่งเกม (**รูปแบบมือใหม่**หน้าที 4 ใช้เวลา 25 – 35 นาที)
- เหมาะสำหรับ** นักเรียนที่ต้องการฝึกฝนการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

เรื่องราว ตั้งวงล้อมเข้ามาเล่าเรื่องราวประสบการณ์ที่คุณชื่นชอบและสนใจ บางคนก็เล่าชัดเจนเข้าใจดี มาก บางคนก็ยังอธิบายสิ่งที่เล่าไม่เสร็จก็ตัดเรื่องจบตื้อ ๆ แล้วแบบนี้คนฟังจะเข้าใจได้ไหม ? ที่แน่ที่สุดคือคุณ อยู่ในสถานการณ์อึดอัดที่ต้องพูดอะไรขึ้นมาดับปล้นทันทีโดยที่ไม่รู้ในเรื่องนั้น ๆ เลย แต่ก็อยากทราบว่า ไหวพริบของคุณผสมกับประสบการณ์ที่มีจะทำให้คนฟังเคลิบเคลิ้มสักเท่าไรกัน

เป้าหมาย ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันเป็นผู้พูด ซึ่งจะต้องทำคะแนนให้มากที่สุดโดยให้ผู้ฟังประเมินคะแนน และผลัดกันเป็นผู้ฟังโดยฟังผู้เล่นคนอื่นและประเมินการพูดของเขา ใครมีคะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ที่อยู่จุดสูงสุดของของเมาส์เล่าเรื่อง

อุปกรณ์

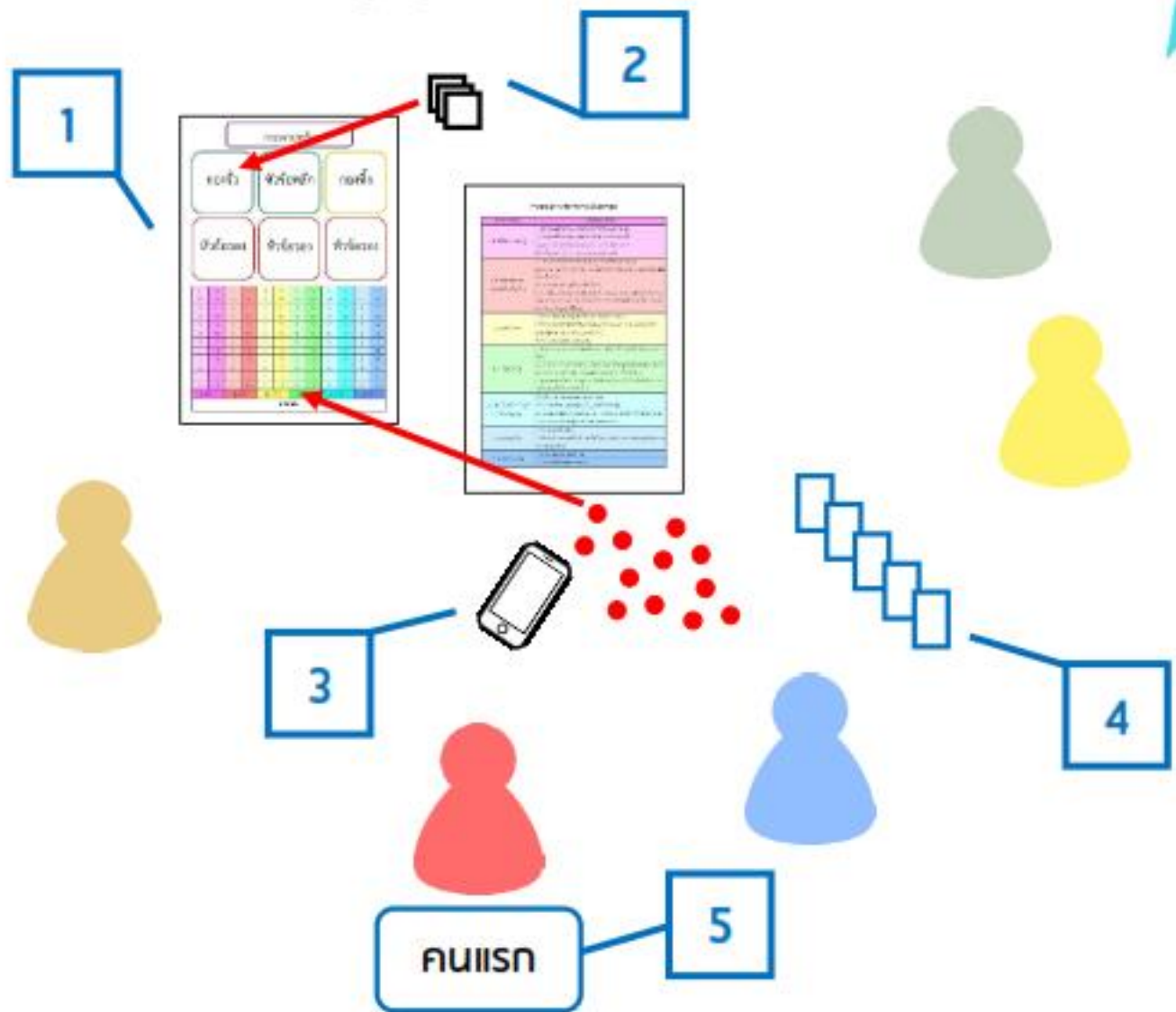
1. การ์ดหัวข้อ 90 ใบ
2. เม็ดระบุ 12 เม็ด
3. กระดานหลัก 1 แผ่น
4. กระดานเกณฑ์การประเมินการพูด 1 แผ่น
5. การ์ดทีม 6 ใบ

การจัดวาง

1. วางกระดานหลักและกระดานเกณฑ์การประเมินการพูด ทั้ง 2 ตรงกลาง
2. สลับการ์ดหัวข้อและวางคว่ำบนกระดานหลัก บนช่อง “กองจั่ว” จากนั้นเปิดการ์ดหัวข้อและวางหงายบนกระดานหลักบนช่อง “หัวข้อรอง” ทั้ง 3 ช่อง
3. นำอุปกรณ์อื่น เช่น ไทโรศัพท์มือถือเพื่อใช้จับเวลา เม็ดระบุ นำไปวางรวมด้านข้างกับอุปกรณ์อื่น
4. สลับการ์ดทีมทั้ง 6 ใบ จากนั้นสุ่มแจกการ์ดทีมให้กับผู้เล่นแต่ละคน คนละ 1 ใบ โดยผู้เล่นเก็บไว้เป็นความลับไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นเห็นจนกว่าจะจบเกม

หน้าที่ 2

5. สุ่มหาผู้เล่นคนแรก โดยผู้เล่นที่อยู่ด้านซ้ายจะเป็นคนลำดับถัดไป จากนั้นนำเม็ดระบุไปวางบนกระดานหลักที่ช่องคะแนน 0 ของผู้เล่นทุกคน



วีดิทัศน์ วิธีการเล่นบอร์ดเกมเมฆาเล่าเรื่อง



หน้าที่ 3

วิธีเล่น

ในเกมนี้ออกแบบมาให้ผู้เล่นในกลุ่มสลับกันเป็นผู้พูดและผู้ฟัง โดยผู้เล่น 1 คนเป็นผู้พูดและผู้เล่นคนอื่นเป็นผู้ฟัง ซึ่งใน 1 เกม แบ่งออกเป็น 4 ช่วง (Phase) ดังนี้

1. ช่วงกำหนดหัวข้อ

บทบาทผู้พูด	บทบาทผู้ฟัง
1. เลือกการ์ดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” จำนวน 1 ใบ นำการ์ดดังกล่าวไปไว้บน “กองทิ้ง” จากนั้นจับการ์ดหัวข้อจำนวน 1 ใบ และวางบนช่อง “หัวข้อรอง” ที่ว่างลง	ให้ผู้ฟังเป็นคนจับเวลาในช่วงกำหนดหัวข้อไม่ให้เกิน 1 นาที หากเกินให้เตือนผู้พูดและเร่งให้เข้าสู่ช่วงถัดไปทันที
2. กำหนดหัวข้อหลักที่จะพูดในรอบนี้ โดยจับการ์ดหัวข้อจำนวน 3 ใบ เลือก 1 ใบ วางไว้บนกระดานหลักบนช่อง “หัวข้อหลัก” ส่วนการ์ดที่เหลือนำไปไว้บน “กองทิ้ง”	
ในช่วงนี้ไม่ให้เกิน 1 นาที และ ห้ามผู้เล่นพูดกลั่นแกล้งหรือนำผู้เล่นอื่น	

2. ช่วงคุยเล่าเรื่อง

บทบาทผู้พูด	บทบาทผู้ฟัง
1. ให้ผู้พูดพูดในประเด็นเดียวกับ “หัวข้อหลัก” กำหนดเวลา 60 - 90 วินาที เมื่อเริ่มพูดให้สัญญาณโดยบอกผู้ฟังว่า “เริ่ม”	1. ให้ผู้ฟังเป็นคนจับและหยุดเวลาผู้พูด เมื่อผู้พูดให้สัญญาณว่า “เริ่ม” และ “จบ”
2. สามารถพูดเชื่อมโยงกับการ์ดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” ได้โดยสูงสุด 3 หัวข้อ หรือผู้พูดจะพูดเฉพาะประเด็นเดียวกับ “หัวข้อหลัก” โดยไม่เชื่อมโยงกับ “หัวข้อรอง” ก็ได้	2. เมื่อผู้พูดพูดเชื่อมโยงกับหัวข้อรอง หากเชื่อมโยงอย่างมีนัยหรือมีความสำคัญให้วางเม็ตรงบน “การ์ดหัวข้อรอง” นั้น ๆ
3. ก่อนจบ ผู้พูดสามารถเปิดโอกาสให้ผู้ฟังซักถามได้ โดยให้สัญญาณโดยบอกผู้ฟังว่า “มีคำถามหรือไม่” และ เมื่อไม่มีใครซักถามแล้ว ให้สัญญาณโดยบอกผู้ฟังว่า “จบ” ด้วย	3. ผู้ฟังสามารถซักถามข้อสงสัยได้หลังจากผู้พูดให้สัญญาณว่า “มีคำถามหรือไม่” โดยต้องไม่ใช้คำถามเพื่อโจมตีหรือกลั่นแกล้งผู้พูด
ผู้เล่นต้องมีมารยาทการฟังไม่รบกวนผู้พูดขณะพูด	

หน้าที่ 4

การพูดเชื่อมโยงกับการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” ต้องไม่ใช่แค่กล่าวถึง อ้างถึงหรือยกตัวอย่างถึงเท่านั้น แต่ต้องอธิบายรายละเอียด เนื้อหาหรือส่วนประกอบอื่น ๆ ซึ่งต้องเชื่อมโยงกับการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อหลัก” อย่างมีนัยหรือมีความสำคัญ โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้เล่นเอง

* กรณีเล่นรูปแบบมือใหม่ กำหนดเวลาพูด 40 - 60 วินาที

3. ช่วงให้คะแนน

บทบาทผู้พูด	บทบาทผู้ฟัง
ให้ผู้พูดรับฟังและร่วมอภิปรายข้อเสนอแนะของผู้ฟัง	ให้ผู้ฟังทุกคนร่วมประเมินผู้พูดในแต่ละหัวข้อตาม “กระดานเกณฑ์การพูด” ดึงย่อหน้าถัดไป

ผู้ฟังร่วมกันประเมินผู้พูดในแต่ละหัวข้อตาม “กระดานเกณฑ์การพูด” ซึ่งมีรายการประเมินจำนวน 7 ข้อ แต่ละข้อได้ 1 คะแนน โดยในแต่ละรายการประเมินผู้พูดจะต้องมีพฤติกรรมถูกหรือตรงกับประเด็นการประเมินมากกว่าครึ่ง คือ

- รายการประเมินที่ 1 ถึง 5 ต้องถูกหรือตรงกับประเด็นการประเมินตั้งแต่ 3 ข้อขึ้นไป
- รายการประเมินที่ 6 และ 7 ต้องถูกหรือตรงกับประเด็นการประเมินทุกข้อ

* กรณีเล่นรูปแบบมือใหม่ ให้ประเมินตามความพึงพอใจ ในคะแนนเต็ม 5 โดยไม่ต้องอิงกับ “กระดานเกณฑ์การพูด” ก็ได้

จากนั้นการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” ที่มีเม็ตรงบอยู่จะได้รับ 1 คะแนนต่อ 1 ใบ

ทั้งนี้ผู้ฟังที่ประเมินจะต้องอธิบายเหตุผลที่ให้คะแนนหรือไม่ให้คะแนนใดใดก็ตาม โดยผู้พูดสามารถร่วมอภิปรายเหตุผลของผู้ฟังที่ประเมินตนเองได้

สุดท้ายเลื่อนเม็ตรงบนกระดานหลักของผู้เล่นตามคะแนนที่เพิ่มขึ้น

4. ช่วงคนต่อไป

ให้นำการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อหลัก” และ การดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” ที่ได้รับคะแนนแล้วนำไปวางหงายบนช่อง “กองทิ้ง” ส่วนการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” ที่ไม่ได้รับคะแนนให้วางไว้ที่เดิม จากนั้นจั่วการดหัวข้อเท่ากับจำนวนการดหัวข้อบนช่อง “หัวข้อรอง” และวางหงายบนช่อง “หัวข้อรอง”

* เมื่อเสร็จสิ้นในเกมนอบเล็ก ให้ผู้เล่นคนถัดไปเริ่มเล่นในช่วงที่ 1 จนครบทุกคน

หน้าที่ 5

คะแนนพิเศษเมื่อหมดหนึ่รอบใหญ่

เมื่อผู้เล่นทุกคนผลัดกันเป็นผู้พูดครบทุกคน ให้เรียกว่า **รอบใหญ่** ให้ผู้เล่นทุกคนเลือกผู้เล่นคนอื่นที่ตนเองคิดว่าพูดดีที่สุดในรอบที่ผ่านมา โดยคัดเลือกจากความพึงพอใจของตนเอง พร้อมให้เหตุผลประกอบ จากนั้นเลื่อนเม็่ิกระบุนกระดานคะแนนของผู้เล่นที่เลือก 1 คะแนน

การจบเกมเรียงลำดับผู้ชนะ

เกมจะจบลงเมื่อ **รอบใหญ่** ครบตามที่กำหนด กล่าวคือผู้เล่นทุกคนได้เป็นผู้พูดตามจำนวน ดังนี้

- ผู้เล่น 3 คน ได้เล่น **รอบเล็ก** คนละ 2 ครั้ง หรือครบ **รอบใหญ่** จำนวน 2 รอบ
- ผู้เล่น 4 – 6 คน ได้เล่น **รอบเล็ก** คนละ 1 ครั้ง หรือครบ **รอบใหญ่** จำนวน 1 รอบ

เมื่อเกมจบลง ให้ผู้เล่นแต่ละคนเปิดการ์ดทีม จากนั้นผู้เล่นที่มีเพื่อนร่วมทีมให้เพิ่มและลดคะแนน ดังนี้

- หากผู้เล่นที่อยู่ทีมเดียวกันคะแนนห่างกัน 2 คะแนน ให้เพิ่มผู้เล่นที่มีคะแนนน้อย 1 คะแนน
- หากผู้เล่นที่อยู่ทีมเดียวกันคะแนนห่างกัน 3 คะแนน ให้เพิ่มผู้เล่นที่มีคะแนนน้อย 1 คะแนน และลดผู้เล่นที่มีคะแนนมาก 1 คะแนน
- หากผู้เล่นที่อยู่ทีมเดียวกันคะแนนห่างกัน 4 คะแนน ให้เพิ่มผู้เล่นที่มีคะแนนน้อย 2 คะแนน และลดผู้เล่นที่มีคะแนนมาก 1 คะแนน
- หากผู้เล่นที่อยู่ทีมเดียวกันคะแนนห่างกัน 5 คะแนน ให้เพิ่มผู้เล่นที่มีคะแนนน้อย 2 คะแนน และลดผู้เล่นที่มีคะแนนมาก 2 คะแนน

สุดท้ายให้เรียงลำดับผู้เล่นตามคะแนน หากผู้เล่นมีคะแนนเสมอกันก็ให้ลำดับเท่ากันแล้วไปตัดสินในเกมถัดไป

กติกาอื่น

เมื่อผู้เล่นต้องการท้าทายวิธีเล่นในรูปแบบใหม่ สามารถปรึกษาและเพิ่มกติกาในรูปแบบอื่นเพื่อเพิ่มวิธีการเล่นให้สนุกยิ่งขึ้น เช่น นำการ์ดหัวข้อที่ไม่ได้เลือกในช่วงกำหนดหัวข้อวางไว้บนสุดของกองการ์ดแทนที่จะวางไว้ด้านใต้, เพิ่มจำนวนคะแนนเพิ่มเติม, เพิ่มหรือลดเวลาตามความเหมาะสม, ตัดคะแนนผู้เล่นที่ก่ลั่นแกล้ง เป็นต้น

กระดานหลัก

กองजू

หัวข้อหลัก

กองทิ้ง

หัวข้อรอง

หัวข้อรอง

หัวข้อรอง

11	23	11	23	11	23	11	23	11	23	11	23
10	22	10	22	10	22	10	22	10	22	10	22
9	21	9	21	9	21	9	21	9	21	9	21
8	20	8	20	8	20	8	20	8	20	8	20
7	19	7	19	7	19	7	19	7	19	7	19
6	18	6	18	6	18	6	18	6	18	6	18
5	17	5	17	5	17	5	17	5	17	5	17
4	16	4	16	4	16	4	16	4	16	4	16
3	15	3	15	3	15	3	15	3	15	3	15
2	14	2	14	2	14	2	14	2	14	2	14
1	13	1	13	1	13	1	13	1	13	1	13
0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12
ผู้เล่นที่ 1	ผู้เล่นที่ 2	ผู้เล่นที่ 3	ผู้เล่นที่ 4	ผู้เล่นที่ 5	ผู้เล่นที่ 6						
คะแนน											

กระดานเกณฑ์การประเมินการพูด

รายการประเมิน	ประเด็นการประเมิน
1. ท่าทีทั่วไปของผู้พูด	1. พร้อมติดต่อสื่อสารและปรับตัวให้เข้ากับผู้ฟังและสถานที่พูด
	2. มีความมั่นใจในการพูด ไม่มีความประหม่า ควบคุมตนเองได้
	3. บุคลิกภาพดี กระตือรือร้น คล่องแคล่ว แจ่มใสเป็นธรรมชาติ
	4. อีกทั้งการปรากฏตัว การแต่งกายและการทักทายดี
2. เนื้อหาและการเรียงลำดับเนื้อเรื่อง	1. มีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ซึ่งพูดได้ตรงจุดมุ่งหมาย
	2. การเลือกเรื่องเหมาะสมกับโอกาส เนื้อหาน่าสนใจ ชัดเจนไม่คลุมเครือ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
	3. มีสาระหรือคุณค่า ถูกต้องตามข้อเท็จจริง
	4. ลำดับขั้นตอนการพูด เชื่อมโยงความคิด ขยายความและแสดงเหตุผลประกอบใจความอย่างเหมาะสม มีอารัมภบทหรือเกริ่นนำที่สอดคล้องกับเนื้อหา สมบูรณ์ครบถ้วน จนถึงพูดสรุปได้รัดกุม
3. การใช้ภาษา	1. ใช้ภาษาได้กระชับรัดกุม ไม่ซ้ำไปมาจนเกิดความเบื่อหน่าย
	2. ใช้ภาษาสุภาพ มีสำนวนที่ดีในการใช้ภาษา มีความหมายดี เหมาะสมกับเนื้อหา
	3. ทำให้ผู้ฟังมองเห็นภาพพจน์และมีชีวิตจิตใจ
	4. สื่อความหมายชัดเจน ไม่คลุมเครือ
4. การออกเสียง	1. ท่วงทำนอง สีสากการใช้เสียงเป็นธรรมชาติคล้ายชีวิตประจำวันหรือการสนทนาทั่วไป
	2. ออกเสียงถูกต้อง ยักขระชัดเจน ไม่พูดพูดตะกุกตะกัก พูดห้วนหรือลากยาวเกินไป
	3. ความดังของและอัตราความเร็วของเสียงเหมาะสม ทำให้ได้ยินชัดเจน
	4. คุณภาพของเสียงน่าฟัง นุ่มนวลไม่เค้นจนเกินไป ทิ้งท้ายเสียงได้เหมาะสมเปลี่ยนแปลงบ้างให้เหมาะสมบริบท
5. อากัปกิริยาท่าทางและการสื่อสายตา	1. ใช้กิริยาท่าทางประกอบขณะพูดเหมาะสม
	2. ใช้ท่าทางสื่อความหมายชัดเจน ไม่มากหรือน้อยเกินไป
	3. ควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ปรับปรุงอากัปกิริยาให้เข้ากับบรรยากาศ
	4. สื่อประสานสายตากับผู้ฟังอย่างเหมาะสมตลอดเวลา
6. การสรุปเรื่อง	1. มีการลงจบที่ดี ไม่ห้วน
	2. เรียงลำดับจากการเกริ่นเรื่อง ลำดับข้อความ เชื่อมโยงความคิดจนสรุปเรื่องอย่างเหมาะสมและรัดกุม
7. การรักษาเวลา	1. ใช้เวลาเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยกว่าที่กำหนด
	2. มีเวลาเหลือเพียงพอให้ผู้ฟังซักถามคำถาม (ประมาณ 20 วินาที)

การรูดทีม

1

การรูดทีม

2

การรูดทีม

3

การรูดทีม

1

การรูดทีม

2

การรูดทีม

3



อาหารคาว



เสื้อผ้า



เครื่องเขียน



เครื่องดื่ม



เครื่องประดับ



เฟอร์นิเจอร์



อาหารหวาน



แฟชั่น



อุปกรณ์ทำความสะอาด



รสชาติไอศกรีม



รองเท้า



ยานพาหนะ



อาหารทะเล



โรค



อุปกรณ์สำนักงาน



อาหารประเภทเส้น



ความพิการ



งานบ้าน



เบเกอรี่



ลักษณะนิสัย



สี



เครื่องปรงรส



อาชีพ



นักร้อง



ดวงดาว



บุคคลสำคัญ



วันสำคัญ



ภาพยนตร์



เครื่องใช้ไฟฟ้า



ต้นไม้



รายการโทรทัศน์



เทคโนโลยีทันสมัย



ผลไม้



ซีรีย์/ละคร



แอปพลิเคชันมือถือ



ดอกไม้



รายการวิทยุ



โปรแกรมคอมพิวเตอร์



สมุนไพร



เครื่องดนตรี



สิ่งประดิษฐ์



ผัก



เพลง



แร่ธาตุ



มุกตลก



ดารา



อัญมณี



สถาปัตยกรรม



เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์



วันหยุด



รายวิชา



โหราศาสตร์



เครื่องสำอาง



สารเคมี



สิ่งมีชีวิตในเทพนิยาย



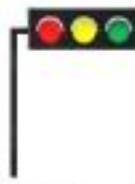
งานอดิเรก



อุปกรณ์กีฬา



ชิ้นส่วนร่างกาย



สัญลักษณ์



ศิลปะ



ประเทศ



หนังสือ



กีฬา



สถานที่ท่องเที่ยว



นิตยสาร



อาวุธ



ห้องต่าง ๆ



การ์ตูน



ศิลปะการต่อสู้



มหาวิทยาลัย



นิทาน



เวทย์มนต์คาถา



ห้างสรรพสินค้า



วรรณคดี



ของเล่น



ร้านอาหาร



สภาพอากาศ



สัตว์ปีก



มรดกโลก



ภูมิประเทศ



สัตว์น้ำ



เชื้อชาติ



ภัยพิบัติ



แมลง



คัพทส์แลง



เรื่องเหนือธรรมชาติ



สัตว์เลี้ยง



สัตว์บก



เกม



ปีศาจ

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม

เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

นักเรียนชาย

นักเรียนหญิง

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดย

- | | | |
|---|---------|--------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อย |
| 1 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1. ชุดกิจกรรมสวยงาม ดึงดูดใจ					
2. ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย					
3. การเรียงลำดับและขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม					
4. เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย					
5. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ					
6. ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้เหมาะสม					
7. อุปกรณ์สวยงาม นำใช้งาน					
8. วัสดุทัศนช่วยเสริมการเรียนรู้ได้					
9. วัสดุทัศนเข้าถึงได้สะดวก					
10. บอร์ดเกมสามารถใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้					
11. บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการพูด					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
12. กิจกรรมแบบกลุ่มส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้					
13. ชุดกิจกรรมช่วยฝึกฝนทักษะการพูดได้จริง					
14. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน					
15. นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก 4

ขั้นตอนการทดสอบสมมติฐานว่าทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วย
ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่



ทดสอบสมมติฐานว่าทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ ที่ระดับนัยสำคัญ .01 หรือค่าความเชื่อมั่นที่ 99% โดยมีรายละเอียดข้อมูล ดังนี้

กลุ่ม ที่	คน ที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 35 คะแนน)			คะแนนหลังเรียน (เต็ม 35 คะแนน)			ค่า d
		ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	
		1	2	3	1	2	3	
1	1	9	11	9	22	25	23	-13.6667
	2	11	10	11	24	25	25	-14
	3	11	11	11	25	25	27	-14.6667
	4	9	11	10	24	25	24	-14.3333
2	5	11	9	11	27	21	27	-14.6667
	6	11	12	10	23	25	26	-13.6667
	7	10	12	12	25	26	28	-15
	8	11	13	12	25	27	26	-14
3	9	10	14	10	25	25	25	-13.6667
	10	11	10	9	25	24	24	-14.3333
	11	11	11	13	28	27	27	-15.6667
	12	11	15	14	24	24	23	-10.3333
4	13	9	11	9	22	25	23	-13.6667
	14	11	10	11	24	25	25	-14
	15	11	11	11	25	25	27	-14.6667
	16	9	11	10	24	25	24	-14.3333
5	17	11	11	14	26	29	22	-13.6667
	18	11	12	13	27	25	24	-13.3333
	19	8	12	10	26	23	26	-15
	20	10	13	13	24	25	22	-11.6667
6	21	7	8	7	15	19	15	-9
	22	9	9	10	16	19	18	-8.33333
	23	8	10	9	18	19	20	-10

กลุ่ม ที่	คน ที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 35 คะแนน)			คะแนนหลังเรียน (เต็ม 35 คะแนน)			ค่า d
		ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	ผู้ประเมิน	
		1	2	3	1	2	3	
	24	9	10	10	14	20	19	-8
7	25	7	11	9	19	17	21	-10
	26	9	12	9	23	17	20	-10
	27	10	10	12	19	22	23	-10.6667
	28	8	9	12	20	20	20	-10.3333
8	29	8	10	9	23	26	23	-15
	30	10	10	10	24	25	27	-15.3333
	31	11	9	11	23	26	26	-14.6667
	32	10	11	10	26	24	23	-14
9	33	8	10	11	24	24	24	-14.3333
	34	11	9	9	24	26	25	-15.3333
	35	11	11	11	25	24	25	-13.6667
	36	10	11	12	25	26	24	-14
10	37	9	11	11	24	24	22	-13
	38	10	11	10	24	26	23	-14
	39	11	10	11	26	26	25	-15
	40	10	11	11	23	25	25	-13.6667
ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่								-13.1667
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่								2.097346

วิธีทำ 1. กำหนดสมมติฐาน

สมมติฐานศูนย์ $H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$

สมมติฐานทางเลือก $H_1 : \mu_1 < \mu_2$ โดยที่ $\mu_1 =$ ก่อนเรียน และ $\mu_2 =$ หลังเรียน

2. สูตรในการคำนวณ t – test แบบ Dependent

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_d/\sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

d หมายถึง ความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่

n หมายถึง จำนวนคู่

\bar{d} หมายถึง ค่าเฉลี่ยของ d

S_d หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ d

μ_d หมายถึง ศูนย์

3. กำหนดค่าวิกฤต

เปิดค่าวิกฤตที่ตารางแจกแจง t แบบทางเดียว

ที่นัยสำคัญ (Statistical Significance) = .01

องศาเสรี (Degree of Freedom) = 40 – 1 = 39

เมื่อเปิดสูตรการคำนวณ ไม่พบค่าองศาเสรี ที่ 39 จึงใช้ที่ 40

เนื่องจากเป็นค่าที่ครอบคลุมมากกว่า ได้ค่าวิกฤตเท่ากับ 2.423

4. กฎการตัดสินใจ

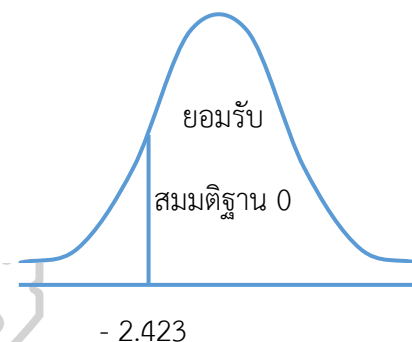
จะปฏิเสธสมมติฐานศูนย์ก็ต่อเมื่อ ค่า t ที่คำนวณได้ น้อยกว่า - 2.423
นอกเหนือจากนั้นยอมรับสมมติฐานศูนย์

5. คำนวณค่า t

$$\bar{d} = -13.1667$$

$$n = 40$$

$$S_d = 2.097346$$



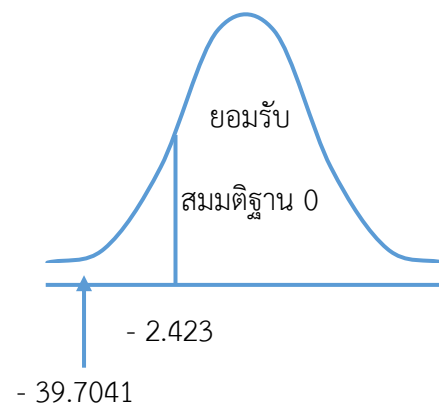
$$t = -39.7041$$

6. สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ -39.7041 มีค่าน้อยกว่า

-2.423 ดังนั้นจึงปฏิเสธสมมติฐานศูนย์ นั่นคือ

ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



ภาคผนวก 5
ความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็น
ทางการ



แบบสอบถามความคิดเห็นมีข้อคำถาม 15 ข้อ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมสวยงาม ดึงดูดใจ
2. ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย
3. การเรียงลำดับและขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม
4. เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย
5. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ
6. ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้เหมาะสม
7. อุปกรณ์สวยงาม นำใช้งาน
8. วัสดุทัศนช่วยเสริมการเรียนรู้ได้
9. วัสดุทัศนเข้าถึงได้สะดวก
10. บอร์ดเกมสามารถใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้
11. บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการพูด
12. กิจกรรมแบบกลุ่มส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
13. ชุดกิจกรรมช่วยฝึกฝนทักษะการพูดได้จริง
14. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน
15. นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

คนที่	ข้อ														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4
3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	3	4	3	4	5
4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
5	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	3	4	3	2	4	3	2	2	3	3
7	3	2	4	3	2	3	5	4	3	3	3	3	3	4	3
8	5	4	3	3	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3
13	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
14	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4
15	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	4
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1
17	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	4
18	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	4	5	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	4	3	3	4	3	2	3	4	1	2	3	4	3	3	3
23	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	5	2	2
24	4	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2
25	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
26	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3

คนที่	ข้อ														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
27	3	5	3	4	4	3	4	3	3	5	5	5	5	5	5
28	4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3
29	3	2	4	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
30	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
31	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
32	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
33	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4
34	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3
35	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5
39	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5
40	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

คนที่ 14 เสนอว่า อยากให้มีเกมสนุก ๆ ที่สอดแทรกความรู้มาก ๆ เพื่อที่จะทำให้เราได้จดจำมากขึ้น

คนที่ 16 เสนอว่า ไม่อยากเดินเล่นบ่อย ควรเรียนห้องประจำ



การทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว จำนวน 3 คน



การทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม จำนวน 6 คน



นักเรียนให้ความร่วมมือในการปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรม



ปฐมนิเทศก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้



กิจกรรมการเรียนรู้





รายการอ้างอิง

- A.I., A. I. G., & Adamu, Z. E. (2008). Impact of Videotape Instructional Package on Achievement and Retention in Primary Science among Primary Pupils in Niger State, Nigeria. . *Journal of Science, Education and Technology, Federal University of Technology, Minna, Nigeria*, , 41 – 50.
- Bado, N. (2014). *Video Games and English as a Foreign Language Education in Burkina Faso*. The Patton College of Education of Ohio University, Doctor of Philosophy.
- Binmore, K. (2558). ทฤษฎีเกม: ความรู้ฉบับพกพา = *Game theory : a very short introduction / Ken Binmore* ; พรเทพ เบญญาอภิกุล แปล. กรุงเทพฯ :: โอเพนเวิร์ลด์ส.
- DeBar, R. M., & M.S., B. (2008). *Teaching learners with multiple disabilities to isolate phonemes*. College of Education and Human Ecology of Ohio University, Doctor of Philosophy.
- Edtechreview. (2013). What is GBL (Game-Based Learning). Retrieved from <http://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>
- Mieure, M. (2012). *Gamification : A guideline for integrating and aligning digital game element into a curriculum*. College of Bowling Green State University, Master of Education.
- Teed, R. (2016). Game-Based Learning. Retrieved from <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/index.html>
- Toyin, B. F., & Alaba, S. O. (2014). Multi-Media Instructional Package as a Motivating and Innovative Tool for Improving the Teaching and Learning of Yoruba Language and Culture among Osun State Junior Secondary School Students. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*(3(4)), 179 – 184.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ = *Creative educational media design / เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม*. กรุงเทพฯ :: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดือนนภา ทองมาก. (2558). การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพุกาย ด้วยวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

- เรืองอุไร อินทรประเสริฐ และคณะ. (2550). ภาษาไทยเพื่ออาชีพ 1. กรุงเทพฯ ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม.4 เล่ม 1 กรุงเทพฯ วัฒนาพานิช.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2533). ทักษะการสื่อสาร 1 (3 ed.). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.
- โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). วิสัยทัศน์ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา. ไม่ปรากฏสถานที่พิมพ์.
- ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม. (2552). เอกสารประกอบการสอน สถิติเพื่อการวิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- ไชยวัฒน์ อารีโรจน์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการพูดรายงานการศึกษาการค้นคว้าสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพศาล สุวรรณเศรษฐ์ และคณะ. (2552). เทคโนโลยีการศึกษา (3 ed.). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (4 ed.). กรุงเทพฯ สกสศ ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤษมันต์ วัฒนามรงค์. (2556). นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคการศึกษา (3 ed.). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- จามรี เชื้อชัย. (2558). การวิจัยและพัฒนาชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิตบัณฑิต, สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์. (2525). การพูดเบื้องต้น (5 ed.). กรุงเทพฯ: สหบุรุษสาส์นการพิมพ์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. ศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7 - 20.
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น เล่ม 2. กรุงเทพฯ: บริษัทจรัสสินทวงส์การพิมพ์ จำกัด.
- ทิตนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (20 ed.). กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธาตุทอง., ข. (2551). การออกแบบการสอนและบูรณาการ / ฆนัท ธาตุทอง. นครปฐม :: เพชรเกษมการพิมพ์.
- นวกรณ์ อุ่นเรือน และ นรี วงศ์สวัสดิ์. (2546). ภาษาไทยเพื่ออาชีพ 2. กรุงเทพฯ: จิตร์วัฒน์.

- นาวินี หล้าประเสริฐ และคณะ. (2554). หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- นาวินี หล้าประเสริฐ และคณะ. (2559). หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย : หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- บุญเกื้อ ควรวาเวช. (2530). นวัตกรรมการศึกษา / บุญเกื้อ ควรวาเวช. กรุงเทพฯ :: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มศว. บางเขน.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปณิต จิตต์นุกุลศิริ. (2559). งานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง เปรียบเทียบจำนวนการส่งงานระหว่างส่งงานผ่านอินเทอร์เน็ต และส่งงานในห้องเรียน รายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา.
- ประสิทธิ์ กาทย์กลอน และคณะ. (2544). การเตรียมเพื่อการพูดและการเขียน (13 ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรรณเพ็ญ ยังเหล็ก. (2552). ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์. (2548). ศิลปะการพูด. นนทบุรี: สำนักพิมพ์เอมพันธ์.
- ภุชงค์ อังคปรีชาเศรษฐ์ และ กิตติ จรรย์ยานนท์. (2532). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มณฑกานติ ชูชวงค์. (2556). KM #04: การสอนที่มุ่งผลลัพธ์โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน. Retrieved from <https://dputhp.wordpress.com/2013/10/05/km-04-การสอนที่มุ่งผลลัพธ์/>
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. (2540). แบบฝึกปฏิบัติชุดวิชา สื่อการศึกษาพัฒนาสรร / สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. นนทบุรี :: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โภญจนาวรรณ. (2554). พูดอย่างฉลาด (7 ed.). กรุงเทพฯ: บิสดิต.
- รุ่งฤดี แผลงศร. (2555). การบรรยายสรุป : การพูดและการเขียน / รุ่งฤดี แผลงศร. กรุงเทพฯ :: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัลภา ศรีสุข. (2553). การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต.
- ศศวรรณ รื่นเรือง. (2559). สรุปหลักการใช้ภาษาไทย. ปทุมธานี ฝ่ายแนะแนวและรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต.

- สมจิต จันจุฬา. (2551). ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต.
- สมาธิ วิเศษชุมพล. (2540). การสร้างชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพ วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหาสารคาม, วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน / ผู้เรียบเรียง สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (พิมพ์ครั้งที่ 4 (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 2). ed.). กรุงเทพฯ :: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สุนิษฐ์ ภูจิราพันธุ์. (2555). การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (2 ed.). กรุงเทพฯ ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- หัชปัทมพันธ์ อังกรวราปิยทัช. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). คู่มือเตรียมสอบ AKSORN พิชิต O – NET ภาษาไทย ม.6 (2 ed.). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต.
- อังคณา เกตุจันทร์. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต.
- อัญชสา ยิ้มถนอม. (2553). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายปณิต จิตต์นุกุลศิริ
วัน เดือน ปี เกิด	15 กุมภาพันธ์ 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	ศษ.บ. (ศึกษาศาสตร์บัณฑิต)
ที่อยู่ปัจจุบัน	325 ซ.เจริญราษฎร์ 2 แยก 1 ถ.เจริญราษฎร์ แขวงทุ่งวัดดอน เขตสาทร กทม. 10120

