



ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



โดย
นางสาวนาฏอนงค์ ศรีวิเชียร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF USING ACTIVE LEARNING TO ENHANCE ENGLISH SPEAKING
SKILLS FOR THIRD GRADERS



By
MISS Nadanong SRIWICHAIN

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (ENGLISH LANGUAGE TEACHING)

Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดย นางสาวนาฏอนงค์ ศรีวิเชียร
สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

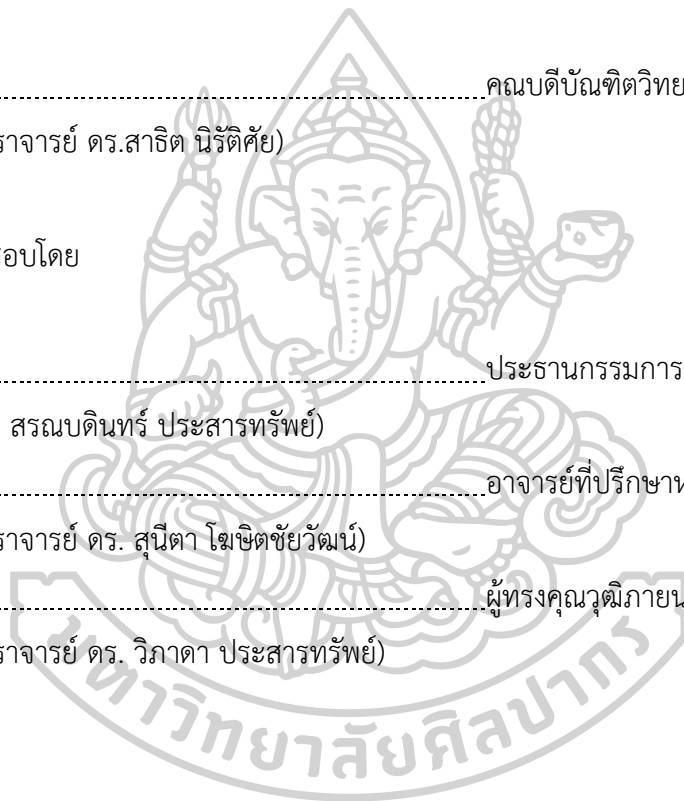
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (ผู้รักษาการแทน)
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรติศัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. สรณบดีรินทร์ ประสารทรัพย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภาดา ประสารทรัพย์)



630620010 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นางสาว นาฏอนงค์ ศรีวิเชียร: ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 19 คน โรงเรียนวัดไผ่ขาด จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ13101) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t- test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก

630620010 : Major (ENGLISH LANGUAGE TEACHING)

Keyword : Active Learning, Speaking Skill

MISS NADANONG SRIWICHAIN : THE EFFECTS OF USING ACTIVE LEARNING TO ENHANCE ENGLISH SPEAKING SKILLS FOR THIRD GRADERS THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SUNEETA KOSITCHAIVAT, Ph.D.

The purposes of this research were to 1) compare the students' English speaking skills of third graders before and after learning through active learning and 2) study the satisfaction toward active learning. The sample selected by cluster random sampling technique, consisted of 19 third graders of Watpaikhad school, Suphanburi. They were studying Basic English 3 (E13101) in the second semester of the academic year 2021. The instruments used for collecting data consisted of 1) three lesson plans using active learning, 2) the speaking test, and 3) the satisfaction survey questionnaire. The data were analyzed by the mean and standard deviation of items. The t-test dependent was used to analyze the students' English-speaking skills.

The results of the study were as follows:

1. The students' English speaking skills after learning through active learning were significantly higher than before at the .05 statistical level.
2. The students' satisfaction with active learning to enhance English speaking skills was at a high level.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จได้โดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิศา โฆษิตชัยวัฒน์ ที่สละเวลาให้คำแนะนำ และเสนอแนะแนวทางอันเป็นประโยชน์ ในการปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการวิจัย คำแนะนำอันมีค่าเหล่านี้ไม่เพียงทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ได้ อีกทั้งยังเป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่องต่อผู้วิจัยในการดำเนินงานวิจัยต่อไปในอนาคต ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณอาจารย์ดร.สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาดา ประสารทรัพย์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิ ในการตรวจสอบการค้นคว้าอิสระ รวมทั้งให้คำแนะนำในการปรับปรุงการค้นคว้าอิสระจนเสร็จสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.พงษ์ศักดิ์ รักษาเพชร คุณครูวิชุดา บัวแจงงาม และ คุณครูฐปณี สำเนียงล้ำ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจน การให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินการ และให้ความอนุเคราะห์ ในการตรวจภาษาของเครื่องมือวิจัย

กราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่ขาด นายอภิชาติ เหมสา ที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทดลองเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนวัดไผ่ขาดที่ให้ความร่วมมือในการทดลองอย่างเต็มที่

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ รุ่นพี่ และรุ่นน้องนักศึกษาปริญญาโทสาขาการสอนภาษาอังกฤษทุกท่าน รวมไปถึงพี่ ๆ คุณครูโรงเรียนวัดไผ่ขาด ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่ออนันต์ คุณแม่อุตม ศรีวิเชียร และพี่สาวที่ใช้ชีวิต ให้ความปรารถนาดี ให้การสนับสนุนการด้านศึกษา รวมทั้งญาติพี่น้อง เพื่อน ๆ ทุกคนทั้งที่เอย่ยาม และไม่ได้เอย่ยาม และบุคคลอันเป็นที่รักของข้าพเจ้าทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจ อันเป็นพลังที่สำคัญยิ่งในการผลักดันให้งานวิจัยครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอมอบคุณค่าและประโยชน์ แห่งงานวิจัยนี้เพื่อกราบบูชาบูชา บูรพบุรุษ ผู้มีพระคุณ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายตลอดจนครูอาจารย์ ทุกคนทั้งอดีตและปัจจุบันที่ได้มอบวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้าตราบเท่าทุกวันนี้และตลอดไป

นางสาว นาฏอนงค์ ศรีวิเชียร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภูมิรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
คำถามการวิจัย	6
วัตถุประสงค์	6
สมมติฐานการวิจัย	6
กรอบแนวคิดการวิจัย	7
ขอบเขตการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	9
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	12
1.1 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	12
1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	13
2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	15
2.1 ความหมายของทักษะการพูด.....	15

2.2 องค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	16
2.3 ขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	19
2.4 แนวทางการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	20
2.5 การวัดประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	24
3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	28
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	28
3.2 ลักษณะสำคัญและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	30
3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	32
3.4 เทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	34
3.5 กรวยแห่งการเรียนรู้.....	37
3.6 บทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	39
3.7 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	41
4. กิจกรรมเกมภาษา.....	41
4.1 ความหมายของเกมภาษา.....	41
4.2 ประเภทของเกม.....	42
4.3 ขั้นตอนในการใช้เกมภาษาประกอบการสอน.....	43
4.4 ประโยชน์ของเกมภาษาประกอบการสอน.....	44
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
5.1 งานวิจัยในประเทศ.....	45
5.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	47
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	50
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	50
3.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	50
3.3 ตัวแปรที่ศึกษา.....	51

3.4 รูปแบบการวิจัย	51
3.5 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.6 การศึกษานำร่อง	60
3.7 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	62
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	63
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
4.1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	65
4.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	68
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	71
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	71
สรุปผลการวิจัย.....	72
อภิปรายผลการวิจัย.....	72
ข้อเสนอแนะ	75
รายการอ้างอิง.....	76
ภาคผนวก.....	82
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	83
ภาคผนวก ข การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	85
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	91
ภาคผนวก ง การทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	102
ภาคผนวก จ แบบประเมินความพึงพอใจ.....	110
ประวัติผู้เขียน.....	112

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้.....	52
ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (Grading Criteria for English).....	57
ตารางที่ 3.3 กรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	59
ตารางที่ 3.4 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 คน.....	60
ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และผลต่าง (D) ของ คะแนนในการทดสอบสองครั้ง.....	66
ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนผลต่างเฉลี่ย และค่าทดสอบที่ (t-test) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก.....	67
ตารางที่ 4.3 คะแนนเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน.....	68



สารบัญแผนภูมิรูปภาพ

	หน้า
แผนภูมิรูปภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
แผนภูมิรูปภาพที่ 2.1 กรวยแห่งการเรียนรู้ Edgar Dale (1969).....	38
แผนภูมิรูปภาพที่ 4.1 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก.....	67



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษถือได้ว่าเป็นภาษาสากลที่คนทั่วโลกใช้มากที่สุดในด้านการสื่อสารระหว่างประชากรในประเทศต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้สื่อต่าง ๆ ที่เผยแพร่ในระดับนานาชาตินิยมใช้ภาษาอังกฤษทั้งสิ้น ที่สำคัญภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในทุกอาชีพ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการติดต่อสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษย่อมได้เปรียบ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และการตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม มุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีการคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (อรรถชนิดา หวานคง, 2559) อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาต่างประเทศที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากกว่าภาษาอื่นในวงการศึกษา ซึ่งภาษาอังกฤษไม่ได้ถูกจำกัดให้เป็นภาษาที่ใช้เพื่อสื่อสารเฉพาะเจ้าของภาษาเท่านั้น แต่ยังใช้ติดต่อระหว่างชนชาติที่ใช้ภาษาต่างกันได้ด้วย (Randolph, 1985) ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดแผนพัฒนาการศึกษาให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องได้รับการเรียนรู้และมีการกำหนดมาตรฐานตัวชี้วัดความรู้ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนที่ผ่านการศึกษาระดับชั้นพื้นฐานต้องสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ และแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ผลสำรวจจากการจัดอันดับของสถาบันการศึกษาระดับโลก Education First (EF) ประจำปี 2021 ซึ่งเป็นสถาบันการสอนภาษาอังกฤษระดับโลก ได้รายงานผลการจัดอันดับดัชนีทักษะความสามารถทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของประชากรจาก 112 ประเทศ ซึ่งทุกประเทศเป็นประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก พบว่า ประเทศไทยจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีความรู้ภาษาอังกฤษระดับต่ำมาก (ตรีสุข อิงคุทานนท์, 2564) นอกเหนือจากนั้น สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ได้เปิดเผยคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (Ordinal National Educational Test: O-NET) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งในปีการศึกษา 2564 รายวิชาภาษาอังกฤษมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 39.22 ซึ่งลดลงจากปีการศึกษา 2563 ที่ได้ค่าคะแนน

เฉลี่ย 43.55 เห็นได้ชัดว่าความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในเกณฑ์ต่ำลง ซึ่งปัญหาเหล่านี้ช่วยสะท้อนถึงคุณภาพของการจัดการศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ หมั่นฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษจนให้เกิดเป็นทักษะความชำนาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพราะภาษาอังกฤษมีความสำคัญและเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการเรียนภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานจะประกอบไปด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จากทักษะทั้งหมดที่กล่าวมา ทักษะการพูดถือเป็นทักษะที่จำเป็นและมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาอย่างชัดเจน สามารถถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกซึ่งกันและกันได้ (จุฬารัตนตระกูล, 2555) การเรียนรู้ทักษะการพูดของผู้เรียนยังคงเป็นปัญหาในระดับต้น ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพราะ ระบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยในระดับโรงเรียนของภาครัฐทั้งในพื้นที่ต่างจังหวัด และพื้นที่ท่ามกลาง จะไม่ค่อยมีครูชาวต่างชาติหรือเจ้าของภาษาจริงเข้ามาสอน ครูที่ทำหน้าที่สอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนก็จึงเป็นครูชาวไทย ซึ่งบางครั้งไม่ได้จบเอกภาษาอังกฤษมาโดยตรง และการจัดการเรียนการสอนผู้เรียนก็ไม่ได้ฝึกการฟังหรือพูดสื่อสารกับเจ้าของภาษาต้นแบบ จึงส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการฟัง การพูด และการสนทนา รวมทั้งการออกเสียงที่ถูกต้องของคำศัพท์หรือกลุ่มคำ การออกเสียงของคำภาษาอังกฤษ ซึ่งถือว่ามี ความสำคัญมากในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังมีหลายเหตุปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กไทยไม่เก่งภาษาอังกฤษ ซึ่งเกิดขึ้นจากองค์ประกอบหลายๆ ส่วน ในขณะเดียวกันการสอนของครูส่วนใหญ่ เน้นให้เด็กเรียนไวยากรณ์มากเกินไป ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนเพียงเพื่อใช้ในการสอบเท่านั้น โดยอาจจะไม่คำนึงและตระหนักถึงเรื่องของการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือในอนาคต (พงษ์ประภากรณ์ สุระรินทร์, 2556)

การพูดเป็นสิ่งสำคัญมากในการเรียนรู้และการเรียนรู้ทักษะการพูดเป็นหนึ่งในความฝันของใครบางคนในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นวิธีหนึ่งในการค้นหาข้อมูลผ่านการสื่อสารด้วยวาจา คนที่ใช้ภาษาอังกฤษได้ดีสามารถสื่อสารกับผู้อื่นทั่วโลก สามารถสมัครงาน กระจายข่าว สร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในการทำงานหรือทำธุรกรรมทางธุรกิจได้อย่างง่ายดาย (Marzuki, 2016; Leong & Ahmadi, 2017; Sun et al., 2017; Marzuki, 2017; Sharma, 2018) ทั้งนี้ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่ซับซ้อน การสื่อสารทางภาษาต้องสื่อสารอย่างถูกต้อง และมีความคล่องในเวลาเดียวกัน (Accuracy and Fluency) ความถูกต้องประกอบไปด้วยการใช้ไวยากรณ์ คำศัพท์และการออกเสียง ส่วนความคล่อง คือ ความสามารถพูดได้อย่างไม่ติดขัดพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ง่าย (Celce-Murica, 2001) อย่างไรก็ตามหลายประเทศในเอเชียที่สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น ประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ในตะวันออกกลาง พฤติกรรมของผู้เรียนในห้องเรียนจะไม่ได้ผลตามที่คาดหวังไว้ดังที่กล่าวในวารสาร The East Asian Learner Journal ว่า “ผู้เรียน

ในเอเชียมักกลัวทำผิดพลาดและถูกเย้ยต่อหน้าเพื่อนร่วมชั้น นอกจากนั้นพวกเขาอาจตอบด้วยวลีสั้น ๆ เพราะนักเรียนอาจรู้สึกไม่มั่นใจหรืออายที่จะพูดออกมา และอาจหัวเราะเมื่อนักเรียนอายหรือไม่เข้าใจบทเรียน (Byung, 2004) อีกทั้งยังพบว่าอุปสรรคในการพูดภาษาอังกฤษมีมากมายที่นักเรียนต้องเผชิญ เช่น กลัวการทำผิดพลาด กลัวเพื่อนหัวเราะในขณะที่นักเรียนออกเสียงและใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ ขาดความมั่นใจที่จะแสดงความคิดและเกิดความรู้สึกกังวลเนื่องจากขาดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่ นอกจากนี้นักเรียนยังรู้สึกเบื่อในการเรียนภาษาอังกฤษเนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดไว้ให้เป็นรูปแบบเดิม ๆ เป็นต้น ซึ่งทำให้นักเรียนพูดด้วยความไม่เต็มใจ เพราะสิ่งที่นักเรียนต้องการพูดนั้นถูกจำกัดโครงสร้างโดยครู กล่าวอีกนัยหนึ่งคือนักเรียนเพียงแค่พูดซ้ำคำพูดเดิม จากปัญหาดังกล่าวเหล่านี้ทำให้นักเรียนขี้เกียจที่จะเรียนหรือทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดได้น้อยลง (Dewi et al, 2017)

จากการศึกษาความสำคัญของการสอนภาษาอังกฤษและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ รวมถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และแนวทางการสอนภาษาอังกฤษรูปแบบต่าง ๆ พบว่า มีนักการศึกษาหลายท่านที่ได้เสนอแนวคิดที่น่าสนใจและให้ความสนใจ ในการนำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งกล่าวได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้มีอิสระในการเรียน และมีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับสูง ซึ่งผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมที่ครอบคลุม ประกอบกับกระบวนการแก้ปัญหาเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ลักษณะการสอนจะตรงข้ามกับการสอนแบบบรรยาย และประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้น จูงใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการติดต่อสื่อสาร เกิดความรู้สึกสนุกสนานขณะเรียน เกิดทัศนคติทางบวกในการเรียนเพิ่มขึ้น และเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมร่วมกันในลักษณะของการร่วมแรงร่วมใจ ได้ทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (Bonwell and Eison, 1991) ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมีเทคนิคและวิธีการสอนมากมาย หนึ่งในนั้นคือ การเรียนรู้แบบใช้เกม โดยผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจใช้ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน หรือขั้นการประเมินผล (Meyers and Jones ,1993; Shenker et al.,1996) โดยเกมภาษาอังกฤษจะกำหนดให้เป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยขึ้นอยู่กับบริบทของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นำมาตีความ กิจกรรมการพูดจากเกมภาษาอาจถูกมองว่าเป็นเกมที่แปลกแต่มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางการใช้ภาษา โดยมีการเปรียบเทียบวลีและโครงสร้างมีอยู่ในฐานคำพูดของบุคคลที่ใช้การสร้างภาษาบนพื้นฐานของรูปแบบภาษาใหม่สื่อความหมายใหม่เกินคาดคิด ความจริงภาษาที่ใช้ในเกมมีความใกล้เคียงที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ เพราะโครงสร้างภาษาที่มีอยู่ วิธีการและรูปแบบที่ใช้ในการพูดนั้นถือเป็นกระบวนการสื่อสารทางภาษาที่ยอมรับได้ ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้รูปแบบการพูดตามสถานการณ์

บางครั้งรูปแบบดังกล่าวอยู่ในขอบเขตของการสนทนาหรือข้อความเดียว และในหลายครั้งที่นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการพูดด้วยเหตุนี้ภาษาใด ๆ ที่ยังคง 'มีชีวิตอยู่' ต้องมีความสอดคล้องเป็นไปตามเวลาของปัจจุบัน ซึ่งในบางส่วนของภาษาที่มีอยู่จะถูกแทนที่ด้วยภาษาใหม่ (Orlova and Tsagolova, 2017) เกมภาษา เช่น Chain Spelling, Who am I, Juggling Ball Game, Find Your Partner, Alphabet Game, Hide and Seek Vocabulary, the Talent Show, Bingo, the Word in Order, Imitate the Picture, Gesture Game, and You Look Like a Monkey Game เป็นต้น เป็นการเปิดโอกาสสำหรับนักเรียนที่อายุน้อยได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถลดความวิตกกังวล และช่วยเพิ่มโอกาสในการพูดของนักเรียนในชั่วโมงเรียน (Lang, 2006; Wright, 2014; Amrullah, 2015; Hwang et al., 2017; Solano et al., 2017; Dewi et al., 2017; Yukselturk et al., 2018; Schmidt & Strasser, 2018; Fithriani, 2018)

จากการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า มีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนุกสนานเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของตนเอง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความสนุกในการเรียนภาษาอังกฤษ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นธรรมชาติไม่ขัดเขิน โดยมีงานวิจัยจากนักการศึกษาหลายท่านได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมภาษา เช่น Hernandez-Cherrez, Hidalgo-Camacho & Escobar (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมสื่อสารที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูด มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนักเรียนชั้นปีที่สิบของโรงเรียนมัธยมของรัฐในแอมบาโต ประเทศเอกวาดอร์ โดยผลการศึกษาพบว่า นักเรียนคิดว่าการใช้เกมในห้องเรียนเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการเรียนรู้ และเห็นได้ชัดว่าเกมสื่อสารมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อการออกเสียงของนักเรียนซึ่งแสดงให้เห็นการพัฒนาในระดับที่เพิ่มขึ้นทั้งในส่วนของของคำศัพท์ ความแม่นยำ ความคล่องแคล่ว และการโต้ตอบที่มีบรรยากาศผ่อนคลายมากขึ้นสำหรับพวกเขา เพื่อน และครู หลังจากการใช้เกมสื่อสารในการจัดการเรียนการสอน Marzuki & Kuliwana (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการพูดของนักเรียน EFL ในประเทศอินโดนีเซีย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับทักษะการพูดของนักเรียน EFL ผ่านการใช้เกมภาษา ผลจากการศึกษาพบว่า การใช้เกมภาษาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้ และการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก อาทิ อัมพร วุฒิสฐิโก (2562) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการละคร จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมการละครอยู่ในระดับมาก ซึ่งด้านที่นักเรียน

มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านการนำไปใช้ ด้านประโยชน์ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม และด้านเนื้อหาตามลำดับ จิตติน เพลงสั้นเทียะ (2564) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยผลการวิจัย พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมาก ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามลำดับ

การเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนต้องปฏิบัติ ตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะ ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบ คำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือเนื้อหาง่าย ๆ พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาท สังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย บอก ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ฟังและพูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้น ในห้องเรียนใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว มีทักษะการใช้ ภาษาต่างประเทศสื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรม) ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน จากประสบการณ์สอนและการสอบถามการ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนในเขตตำบลหัวโพธิ์ และตำบลศรีสำราญ พบว่า ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนได้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้แม้จะเป็นเพียงแค่ประโยค หรือข้อความสั้น ๆ ก็ตาม ซึ่งเกิดจากการจัดการที่เรียนรู้ที่ไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการตื่นตัวและไม่สนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เท่าที่ควร ส่วนผู้เรียนบางส่วนที่สามารถพูดสื่อสารได้ก็ยังไม่สามารถโต้ตอบได้ในระดับที่น่าพอใจ อีกทั้งยังมีอาการขี้เกียจในการพูด ไม่กล้าแสดงออกจนทำให้บางครั้งไม่สามารถพูดสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

คล่องแคล่ว และไม่มีความเป็นธรรมชาติหรือไม่สามารถปรับให้เหมาะสมตรงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ในการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาปรับใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งยังไม่มีนักการศึกษาทำการศึกษากเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จึงทำให้เกิดงานวิจัยเรื่อง “ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีคุณภาพ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนในอนาคต

คำถามการวิจัย

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับใด

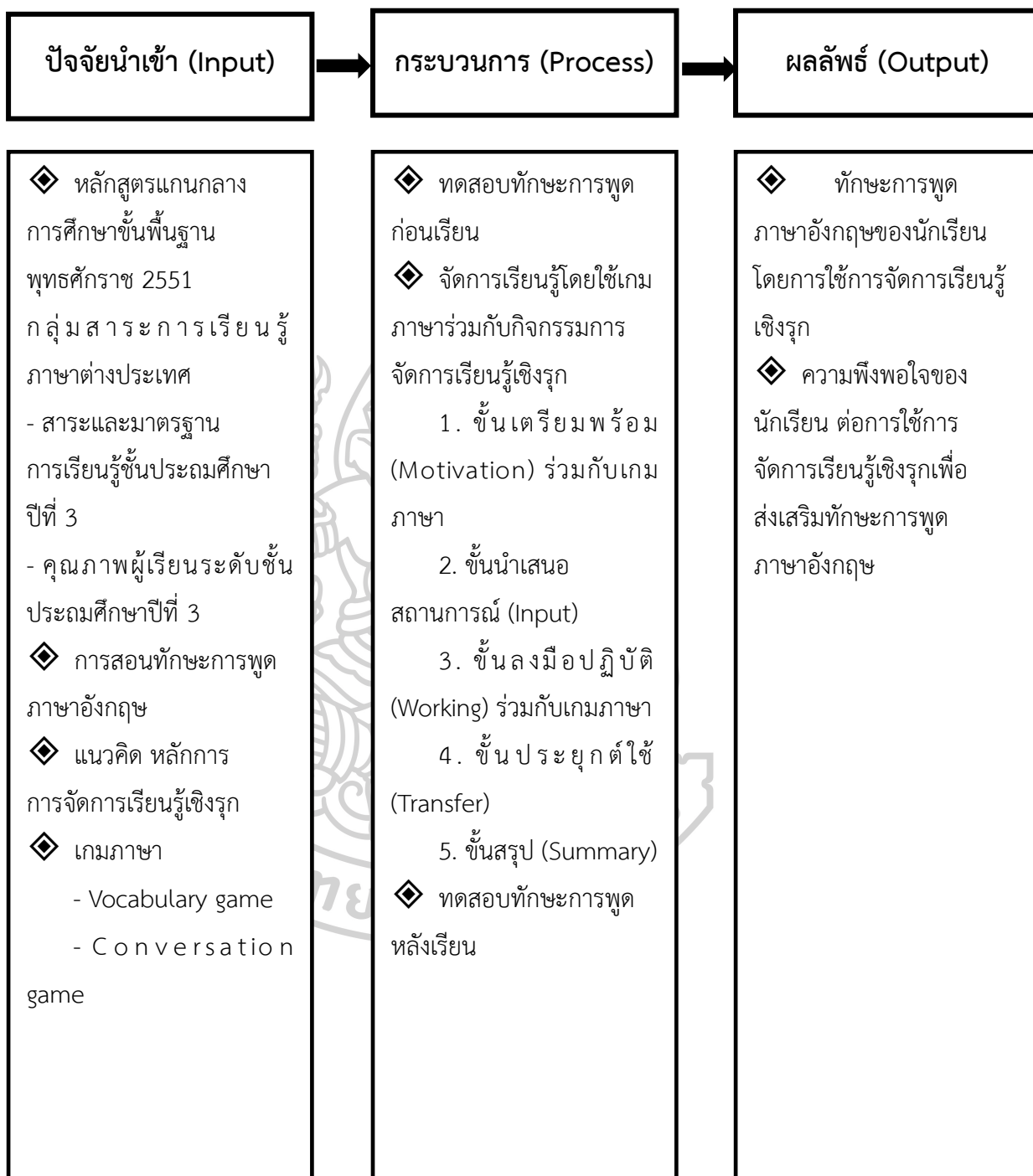
วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภูมิรูปภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนในเขตพื้นที่ตำบลหัวโพธิ์ และตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนทั้งสิ้น 11 โรงเรียน ได้แก่

1. โรงเรียนวัดไผ่ขาด	จำนวนนักเรียน	19	คน
2. โรงเรียนวัดรางกร่าง	จำนวนนักเรียน	20	คน
3. โรงเรียนวัดใหม่เพชรรัตน์	จำนวนนักเรียน	18	คน
4. โรงเรียนบ้านหนองโพธิ์	จำนวนนักเรียน	13	คน
5. โรงเรียนบ้านสระพังกร่าง	จำนวนนักเรียน	19	คน
6. โรงเรียนอาหารสังฆะวัฒนธรรม 2 วัดวังตะกุก	จำนวนนักเรียน	14	คน
7. โรงเรียนวัดดอนสงวน	จำนวนนักเรียน	4	คน
8. โรงเรียนวัดหัวโพธิ์	จำนวนนักเรียน	14	คน
9. โรงเรียนบ้านประทุนทอง	จำนวนนักเรียน	8	คน
10. โรงเรียนวัดท่าไชย(ประชานุกูล)	จำนวนนักเรียน	74	คน
11. โรงเรียนวัดบางบอน	จำนวนนักเรียน	24	คน

1.2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไผ่ขาด ตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 19 คน โดยใช้การสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ

2.1.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

2.2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรป The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) หลักสูตรสถานศึกษารหัสวิชา

อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยอ้างอิงจากสื่อการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โดยออกแบบมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางภาษาอังกฤษ ครบทั้ง 4 ทักษะ ในเรื่องของทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ออกแบบเนื้อหาให้เหมาะกับผู้เรียน ภาษาอังกฤษที่เริ่มเข้าสู่ความรู้ทางภาษาอังกฤษเบื้องต้นจนไปถึงระดับปานกลาง และตรงตาม มาตรฐานการวัดระดับภาษาอังกฤษที่เป็นสากล The Common European of Reference for Languages (CEFR) ในระดับ A1 ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 เรื่อง คือ 1) I like cooking dinner, 2) I get up at six o'clock, และ 3) I've got music on Monday

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระหว่างเดือนธันวาคม – กุมภาพันธ์ จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้รูปแบบ เกมภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรม โดยเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นความมีส่วนร่วม และการมีบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเกมภาษา ที่เลือกใช้มี 2 ประเภท คือ 1) Vocabulary game และ 2) Conversation game โดยแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมพร้อม (Information/Motivation) ร่วมกับเกมภาษา 2) ขั้นนำเสนอสถานการณ์ (Input/Control) 3) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Focus/Working) ร่วมกับเกมภาษา 4) ขั้นประยุกต์ใช้ (Transfer/Application) และ 5) ขั้นสรุป (Summary)

2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด รวมไปถึงการใช้ น้ำเสียง ถ้อยคำ และกิริยาระหว่างการสนทนาภาษาอังกฤษ

3. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในเขตตำบลหัวโพธิ์ และ ตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุพรรณบุรี เขต 2

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะ การพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. โรงเรียนมีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบใหม่ที่จะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.3 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน
2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของทักษะการพูด
 - 2.2 องค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
 - 2.3 ขั้นตอนการสอนทักษะพูดภาษาอังกฤษ
 - 2.4 แนวทางการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
 - 2.5 การวัดประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.2 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.4 เทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.5 กรวยแห่งการเรียนรู้ (The cone of Learning)
 - 3.6 บทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - 3.7 ประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
4. กิจกรรมเกมภาษา
 - 4.1 ความหมายของเกมภาษา
 - 4.2 ประเภทของเกม
 - 4.3 ขั้นตอนในการใช้เกมภาษาประกอบการสอน
 - 4.4 ประโยชน์ของเกมภาษาประกอบการสอน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และจัดการเรียนการสอน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ไว้ดังนี้

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่าน กลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ

(chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่าน ประโยค บทสนทนา หรือนิทาน ง่าย ๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง

ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง

ป.3/3 บอกความต้องการง่ายๆของตนเอง ตามแบบที่ฟัง

ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับ ตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับ สิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและ เรื่องใกล้ตัว

ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของ บุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟัง หรืออ่าน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ป.3/1 พูดและทำท่าประกอบตามมารยาท สังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

ป.3/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัว อักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนจะต้องมีความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
4. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อ และคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว
9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
10. ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

1.3 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดไร่ขาค พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคำอธิบายรายวิชา ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหา ดังนี้

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

อ 13101 ภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลาเรียน 200 ชั่วโมง

ศึกษาคำสั่ง คำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน การอ่านออกเสียง คำ กลุ่มคำ ประโยคเดียว และบทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ ตามหลักการอ่านออกเสียง ศึกษาวงคำศัพท์สะสมที่เป็นรูปธรรม ประมาณ 350-450 คำ และการใช้พจนานุกรม การเลือกหรือระบุภาพให้ตรงกับความหมายของคำ

กลุ่มคำ และประโยคเดี่ยว เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และนันทนาการ การตอบคำถามจากการฟังประโยคสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ ที่มีภาพประกอบ การพูดโต้ตอบด้วยคำตอบสั้น ๆ ง่าย ๆ การสื่อสารระหว่างบุคคล ได้แก่ การกล่าวทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ การใช้ประโยคหรือข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง การใช้คำสั่ง คำขอร้องง่าย ๆ ที่ใช้ในห้องเรียน การใช้คำศัพท์สำนวนภาษาและประโยคที่ใช้บอกความต้องการ หรือการพูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตัวเองและเรื่องใกล้ตัว คำ และประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ คำและประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์และสิ่งของ การพูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม การเปรียบเทียบความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาในการฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น และการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยใช้ทักษะและกระบวนการทางภาษา เน้นการฟัง-พูด ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดี่ยว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะในการสื่อสารทางภาษา สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมกับวัย เห็นความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง รักความเป็นไทย ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของทักษะการพูด

นักการศึกษาทางการสอนภาษาอังกฤษหลายท่านได้มีการนิยามความหมายของการพูด ว่าการพูดหมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวหรือปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อสื่อให้ถึงความคิด ความรู้ ความเข้าใจ เป็นการถ่ายทอดด้วยถ้อยคำ วลี หรือประโยคด้วยเสียง ภาษา กิริยาท่าทาง เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจจุดประสงค์ตามผู้ส่งสารต้องการ ไว้ดังนี้

Scott (1981) กล่าวว่า การพูด คือ การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นพฤติกรรมของบุคคล 2 คนขึ้นไป คือ ผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งผู้ร่วมสนทนาต้องสามารถเข้าใจและตีความสิ่งที่ฟังได้

Clark (1988) กล่าวว่า การพูด คือ การใช้คำที่เหมาะสม ถูกต้อง ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เพื่อให้การพูดนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์

Jalongo (2003) และ Fisher and Frey (2007) กล่าวว่า การพูดเป็นทักษะสำคัญที่ใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้พูดจะต้องใช้ความสามารถทางภาษาหลายด้านประกอบกัน เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ

รัชนี คุณานววัฒน์ (2552) กล่าวว่า การพูด คือ การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความรู้ประสบการณ์ตลอดจนความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเกิดการตอบสนองการพูด การพูดเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่มีหลักการและกฎเกณฑ์เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะถึงขั้นเป็นที่พอใจ อีกส่วนหนึ่งเป็นความสามารถพิเศษหรือศิลปะเฉพาะตัวของผู้พูดแต่ละบุคคล ผู้พูดสามารถทำให้ผู้ฟังให้นิ่งอยู่กับที่ จิตใจจดจ่ออยู่กับการฟังเรื่องที่พูด

แสนระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่า การพูดเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษาและท่าทางเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เป็นกระบวนการที่ไม่ได้ดำเนินไปตามระเบียบแบบแผนที่กำหนดไว้ หรืออาจกล่าวได้ว่าการพูดเป็นกระบวนการใส่ความหมาย เกิดขึ้นควบคู่การฟัง ซึ่งเป็นกระบวนการแปลความหรือถอดความ

จากความหมายของการพูดที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง ทักษะความสามารถทางการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจระหว่างผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง

2.2 องค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เพื่อให้การพูดของผู้ส่งสารบรรลุเป้าหมาย นักการศึกษาทางด้านการสอนภาษาหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง องค์ประกอบของการพูดภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

Canale and Swain (1980) กล่าวว่า องค์ประกอบของการพูดที่จะประสบความสำเร็จได้ต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความรู้ด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้าง (grammatical competence) หมายถึง ความรู้ด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค ตลอดจนการสะกดและการออกเสียง

2. ความรู้ด้านสังคม (sociolinguistic competence) หมายถึง การใช้คำ และโครงสร้างประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถามทิศทางและข้อมูลต่าง ๆ และการใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น

3. ความรู้ในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูด และเขียน (discourse competence) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้างภาษา (grammatical form) กับ ความหมาย (meaning) ในการพูดและเขียนตามรูปแบบ และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

4. ความรู้ในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (strategic competence) หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อให้การติดต่อสื่อสารประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด เช่น

การใช้ภาษาท่าทาง (body language) การขยายความโดยใช้คำศัพท์อื่นแทนคำที่ผู้พูดนึกไม่ออก เป็นต้น

Bachman (1990) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องมีการพัฒนาการให้มีความสามารถต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสื่อสาร โดยแบ่งองค์ประกอบของความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนไว้ดังนี้

1. ความคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึงความราบรื่น และความต่อเนื่อง และความเป็นธรรมชาติในการพูด

2. ความเข้าใจ (Comprehensibility) หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่ผู้พูดสามารถให้ผู้ฟังเข้าใจ

3. คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร (Quality of Communication) หมายถึง ความถูกต้องทางภาษาที่พูดออกไปโดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายใช้ศัพท์ที่ถูกต้อง การออกเสียงสระพยัญชนะ การเน้นเสียง การออกเสียงพูดสูงต่ำในประโยค ตลอดจนจังหวะในการพูด และความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

4. ความพยายามในการสื่อสาร (Effort to Communication) หมายถึง ความพยายามที่จะให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและไม่ใช้คำพูดเพื่อสื่อสาร

Harmer (1998) กล่าวว่า การพูดได้อย่างคล่องแคล่วไม่เพียงแต่มีความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะทางภาษาเท่านั้น แต่ยังสามารถประมวลผลข้อมูลและภาษาได้ทันที โดยองค์ประกอบของการพูดแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. คุณสมบัติของภาษา ในองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับการผลิตแบบพูด มีดังต่อไปนี้

1.1 คำพูดที่เชื่อมโยงกัน ผู้พูดภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่จะมีความสามารถในการออกเสียงเชื่อมคำได้อย่างคล่องแคล่ว เช่น I would have gone ก็ออกเสียงเชื่อมคำเป็น I'd've gone. ซึ่งในการพูดที่เชื่อมต่อเสียงถูกแก้ไขโดยการปรับเข้ากันของเสียง ละเว้นการตัดเสียงสระ พยัญชนะหรือพยางค์ในการออกเสียง หรือการเขียน เพิ่มการเชื่อมโยง r หรือ ผ่อนน้ำหนักเสียงลงโดยอาจใช้รูปแบบการลดน้ำหนักหรือเพิ่มการเน้นเสียงอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเราควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ออกแบบไว้โดยเฉพาะเพื่อปรับปรุงการพูดการออกเสียงเชื่อมต่อของผู้พูด

1.2 กลวิธีในการแสดงออก เจ้าของภาษาอังกฤษเปลี่ยนระดับเสียงและเน้นเสียงในบางส่วนของคำพูด โดยอาจมีระดับเสียงและความเร็วที่แตกต่างกันร่วมกับการแสดงโดยภาษากายซึ่งไม่ใช่คำพูด (ทางภาษาศาสตร์) โดยแสดงความรู้สึกของพวกเขาในการโต้ตอบแบบตัวต่อตัว การใช้ภาษากายก่อให้เกิดความสามารถในการสื่อความหมาย ซึ่งทำให้มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ชัดเจน

ซึ่งนักเรียนสามารถนำมาปรับใช้ในบางส่วนได้ คุณสมบัติและกลวิธีเกี่ยวกับลักษณะการออกเสียงดังที่กล่าวมา หากนำมาใช้ได้อย่างเต็มที่ ก็จะเป็นนักสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

1.3 คำศัพท์และไวยากรณ์ คำพูดที่เกิดขึ้นเองถูกทำเครื่องหมายโดยการใช้วลี คำศัพท์ทั่วไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้ภาษาบางฟังก์ชัน ครูจึงควรจัดหาวลี หรือคำศัพท์ที่หลากหลายสำหรับสถานการณ์แตกต่างกัน เช่น การเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย การแสดงความประหลาดใจ ความตกใจ หรือการอนุมัติ เป็นต้น โดยนักเรียนอาจมีส่วนร่วมในการพูดที่เฉพาะเจาะจงตามบริบทที่กำหนดไว้ เช่น การสัมภาษณ์งาน เราสามารถกำหนดข้อความให้พวกเขาในลักษณะเดียวกันกับวลีหรือคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ได้มีในขั้นตอนการสื่อสารต่าง ๆ ในการปฏิสัมพันธ์

1.4 ภาษาการเจรจาต่อรอง ประโยชน์ในการพูดที่มีประสิทธิภาพซึ่งเกิดจากการเจรจาต่อรอง เป็นภาษาที่เรานำมาใช้ชี้แจงและแสดงโครงสร้างประโยคของสิ่งที่เรากำลังจะพูดสื่อสาร ซึ่งเรามักจะต้องขอคำชี้แจงเพิ่มเติมจากการพูดคุย สิ่งนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนวิธีการให้นักเรียนฝึกภาษานี้คือการให้บัตรรายบุคคลซึ่งแต่ละคนมีหนึ่งในวลีเหล่านี้เขียนไว้ จากนั้นเราสามารถเริ่มอธิบายบางสิ่งบางอย่าง แต่แทรกคำหรือคำอธิบายที่มีจุดมุ่งหมายที่สื่อสารยังไม่เข้าใจหรือคลุมเครือ จากนั้นนักเรียนจะต้องใช้รูปแบบภาษาเขียนบนการ์ดเพื่อถามว่าเราหมายถึงอะไร ผู้พูดจำเป็นต้องจัดโครงสร้างวาทกรรมของตนด้วย หากพวกเขาต้องการความเข้าใจมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพูดสื่อสารที่เหมือนการเขียนให้มากขึ้น โดยอาจให้พวกเขานำเสนอ โดยใช้วลีบางคำเพื่อเน้นเนื้อหา โครงสร้างของวาทกรรมของพวกเขา พวกเขาอาจใช้ภาษาในการเจรจาโดยแสดงข้อมูล โครงสร้างของความคิดของพวกเขาหรือปรับเปลี่ยนสิ่งที่พวกเขากำลังพูดสื่อสาร เพื่อให้ชัดเจนขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพวกเขาเห็นว่าพวกเขาไม่เข้าใจ

2. กระบวนการทางจิตใจ/สังคม หากส่วนหนึ่งของความสามารถในการสร้างภาษาของผู้พูดเกี่ยวข้องกับความรู้ ทักษะทางภาษา เช่น ที่กล่าวไว้ข้างต้น ความสำเร็จยังขึ้นอยู่กับการประมวลผลอย่างรวดเร็ว โดยใช้ทักษะในการพูดคุย

2.1 การประมวลผลภาษา ผู้พูดที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องสามารถประมวลผลภาษาได้ โดยพวกเขาเองและนำข้อมูลมาจัดเรียงให้สอดคล้องกันเพื่อให้ออกมาในรูปแบบที่เข้าใจได้ และสื่อถึงความหมายที่ต้องการได้ การประมวลผลภาษาเกี่ยวข้องกับการดึงคำและวลีจากหน่วยความจำและการประกอบเป็นลำดับที่เหมาะสมทางวากยสัมพันธ์และเชิงประพจน์ เหตุผลหลักประการหนึ่งในการรวมกิจกรรมการพูดในบทเรียนภาษาคือ เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะในการประมวลผลภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การพูดส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นอย่างน้อยหนึ่งคน ซึ่งเรียกว่า ผู้สนทนา การพูดที่มีประสิทธิภาพยังเกี่ยวข้องกับการจัดการที่ดี การฟัง การทำความเข้าใจว่าผู้สนทนาคนอื่นรู้สึกอย่างไร โดยมีการแลกเปลี่ยนการสนทนาสื่อสารร่วมกัน

2.3 การประมวลผลข้อมูล เป็นกระบวนการที่สูงกว่าความรู้สึก ซึ่งเราสามารถประมวลผลข้อมูลในขณะที่ได้รับข้อมูล ซึ่งในบางครั้งต้องใช้เวลาอันนานจึงจะสามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและสื่อสารได้ในทันทีทันใด อย่างไรก็ตามควรจำไว้ว่าการตอบสนองในทันทีนี้อาจขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของผู้ประมวลผลข้อมูล ซึ่งอาจไม่ได้รับการยอมรับจากผู้พูดเจ้าของภาษา

จากความหมายขององค์ประกอบของการพูดภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการพูดเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การพูดมีประสิทธิภาพ โดยจะแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) ความรู้ด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้าง (grammatical competence), 2) ความรู้ด้านสังคม (sociolinguistic competence), 3) ความรู้ในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูด และเขียน (discourse competence), 4) ความรู้ในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (strategic competence), และ 5) คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร (Quality of Communication)

2.3 ขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะความสามารถทางการพูดอย่างเป็นระบบ สิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญนั่นก็คือ ขั้นตอนการสอน อันเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

Scott (1981) ได้เสนอขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. ขั้นบอกวัตถุประสงค์ คือ ผู้สอนควรบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขั้นเสนอเนื้อหา คือ การเสนอเนื้อหาควรอยู่ในบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นกับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่จะพูด สถานที่พูด และ เนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจฝึกพูดพร้อม ๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนให้ใช้ภาษาได้อย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

Byrne (1991) เสนอขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. ขั้นการนำเสนอข้อมูล (The presentation Stage) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation Stage) คือขั้นที่ผู้สอนให้ความรู้ทางภาษาผ่านบริบทต่างๆ แนวทางในการจัดกิจกรรมในขั้นนี้มี 2 แนวทาง คือ

- 1.1. กิจกรรมที่มีโครงสร้างที่แน่นอน (Structured Activities) คือ กิจกรรมที่ได้มีการวางแผนไว้เป็นอย่างดี เป็นการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ตามเนื้อหาที่เรียน

1.2. กิจกรรมที่มีโครงสร้างไม่แน่นอน (Unstructured Activities) คือ กิจกรรมที่ไม่ได้มีการวางแผนไว้ตายตัว กิจกรรมนี้เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับสูงกว่าขั้นต้น เพราะนักเรียนมีความรู้ด้านภาษามากพอที่จะใช้ในการติดต่อสื่อสาร กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียน เช่น ให้นักเรียนเดาเนื้อเรื่องหรือบอกความรู้เดิมเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง

2. ขั้นการฝึกฝน (Practice Stage) เป็นขั้นที่ครูให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาซึ่งเป็นฝึกแบบควบคุม เช่น การฝึกแบบกลไก การฝึกแบบเปลี่ยนโครงสร้างประโยค จุดประสงค์สำคัญของขั้นนี้คือความถูกต้องในการใช้ภาษา

3. ขั้นการใช้ภาษา (Production Stage) นักเรียนนำความรู้ทางภาษามาใช้ในการสื่อความหมายได้อย่างอิสระ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ข้อผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในการใช้ภาษาไม่ถือเป็นเรื่องสำคัญถ้าไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร จุดประสงค์ในขั้นนี้เพื่อฝึกความคล่องแคล่วของการใช้ภาษาและความสามารถในการสื่อความหมายเป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนพูดภาษาอังกฤษจะคล้ายกับการเรียนรู้ภาษาแม่คือ ฟัง และมีการเลียนแบบโดยการพูดตามจนสามารถจำและนำไปใช้ได้จริง ผู้เป็นต้นแบบในการใช้ภาษาจะเป็นคนให้แนวทางในการพูดไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์ รูปประโยค รวมถึงการออกเสียงที่ถูกต้อง มีการตั้งคำถามเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนพูดออกมา ผู้เรียนฝึกฝนใช้ภาษาซ้ำ ๆ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การถาม-ตอบ ทั้งแบบเดี่ยว คู่ หรือแบบกลุ่มจนคล่องแคล่วจนเกิดความมั่นใจในการนำไปใช้ และกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะการพูดอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การพูดแนะนำตัวเองหรือการพูด เกี่ยวกับเรื่องของตนเอง เป็นต้น

2.4 แนวทางการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวทางการสอนการพูดภาษาอังกฤษไว้ดังนี้
Ur (1999) ได้ออกแบบแนวการสอนการพูดภาษาอังกฤษ 6 รูปแบบ ดังนี้

1. การฝึกความคล่องแคล่วในการพูด (Successful oral fluency practice)
2. หน้าที่ของหัวข้อและภาระงาน (The functions of topic and task)
3. กิจกรรมการอภิปราย (Discussion activities)
4. การโต้ตอบด้วยคำพูดประเภทอื่น ๆ (Other kinds of spoken interaction)
5. บทบาทสมมติและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง (Role play and related techniques)

5.1 บทสนทนา (Dialogues) เป็นเทคนิคการเรียนรู้ภาษาแบบดั้งเดิมที่เริ่มสูญหายไปบ้างแล้ว เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ผู้เรียนจะได้รับการสอนบทสนทนาสั้น ๆ ซึ่งพวกเขาเรียนรู้การท่องจำ

5.2 การจำลองสถานการณ์ (Simulations) เป็นการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนจะพูดและตอบตามบทบาท สถานการณ์และงานกลุ่มที่พวกเขาได้รับ ซึ่งเป็นเพียงจินตนาการ และจะเป็นการทำงานกลุ่มเล็ก ๆ ที่ไม่มีผู้เข้าร่วมชม

5.3 บทบาทสมมติ (Role play) เป็นสถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมเรียนจะได้รับสถานการณ์ร่วมกับปัญหา หรืองานเหมือนในสถานการณ์จำลอง ที่พวกเขาจะได้รับบทบาทของแต่ละบุคคลซึ่งอาจกำหนดโดยการเขียนลงในบัตรคำสั่ง

5.4 การอภิปราย (Discussion) เป็นการเลือกสิ่งที่คุณเรียนคิดว่ามีประโยชน์ที่สุดแล้วเขียนหรือแบ่งปันให้ ผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ ได้รับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

6. การทดสอบพูด (Oral testing)

Ur (2018) ได้นำเสนอแนวทางในการสอนการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มเติมไว้ว่าในการสอนภาษาอังกฤษควรมีการจัดการเรียนการสอนประมาณสองหรือสามครั้งต่อสัปดาห์ ซึ่งแต่ละกิจกรรมไม่จำเป็นต้องยาวมาก โดยในระดับชั้นประถมศึกษาใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที และในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้นอาจใช้เวลานานกว่านี้ นอกจากนี้ยังได้มีการนำเสนอกิจกรรมกลุ่มโดยแยกตามประเภทของเทคนิคในการทำให้นักเรียนสามารถพูดได้ โดยต้องคำนึงว่าในชั้นเรียนระดับเด็กเล็กอาจต้องให้คำแนะนำในภาษาแม่เพิ่มเติม โดยใช้ภาษาอังกฤษเท่าที่จำเป็น โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มดังนี้

1. กิจกรรมการระดมสมอง (Brainstorming) เป็นการให้นักเรียนตอบสนองต่อคำพูดบางอย่างที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนโดยเป็นคำพูดง่ายๆ สั้นๆ โดยอาจบอกให้พวกเขาพูดในสิ่งที่คุณกำลังคิดที่จะพูด โดยไม่ต้องยกมือหรือการเรียกชื่อให้พูด ซึ่งจะทำให้นักเรียนที่พูดไม่เก่งและไม่มี的信心ในการพูดมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมภายใต้การสนับสนุนจากเพื่อนซึ่งทำให้นักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้น

2. กิจกรรมเกมทายใจ (Guessing Game) เป็นการตรวจสอบให้แน่ใจว่านักเรียนคุ้นเคยกับคำถามใช่หรือไม่ใช่ (Yes or No question) ที่ต้องใช้การกระตุ้นให้พวกเขาถามโดยใช้คำถามเป็นทางการตามหลักไวยากรณ์ เช่น 'Is it a pencil?' rather than just 'a pencil?'

2.1 คำถามที่ใช้ในการคาดเดา (Guessing Based on Questions) เป็นการให้คำสั่ง (Instruction) เช่น Can you guess, What I'm thinking of? (any object they know how to say in English: possibly give a hint to start them off, e.g. 'it's small') หรือ What I have in my bag? (prepare a bag containing simple objects, including miniature models of things they know how to say in English e.g. a toy dog, or a doll's house chair. If you have small children, borrow some of their toys for this!) เป็นต้น

2.2. การคาดตามคำบอกเล่า (Guessing Based on Statements) เป็นรูปแบบของเกมหาใจนี้มีเพียงหนึ่งหรือสองคนเท่านั้นที่ต้องเดาและคนอื่น ๆ ในชั้นเรียนรู้คำตอบ โดยให้นักเรียนหนึ่งหรือสองคนยืนหันหลังให้กับกระดานและเขียนคำห้าหรือหกคำลงบนกระดาน ที่คนอื่น ๆ ในชั้นเรียนสามารถมองเห็นได้ ส่วนที่เหลือของชั้นเรียนอ่านคำบนกระดาน และนักเรียนหนึ่งหรือสองคนเดา โดยพยายามเดาให้เร็วที่สุด โดยมีกฎในการใบ้คำ ห้ามใช้ภาษาแม่ การแสดงท่าทาง หรือการใบ้เสียงเป็นเสียงสัตว์หรือเสียงที่ทำให้ผู้เดาสามารถเดาคำได้

3. การใช้กลุ่มข้อความ (Using Set Texts) ให้นักเรียนเรียนรู้วลีประโยคโดยการแลกเปลี่ยนภาษาและท่องเป็นกลุ่มคำ หรือรายบุคคลจากบทสวดและการสนทนา ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยผู้บรรยาย (Reader's Theater) จะใช้แนวทางการออกเสียง ดังนี้

3.1 การร้องเพลงเข้าจังหวะ (Chants)

3.2 บทสนทนา (Dialogues)

3.3 ผู้บรรยาย (Reader's Theater)

4. การแก้ปัญหาและปริศนา (Problem-Solving and Puzzles) เป็นกิจกรรมการแก้ปัญหาซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้คิดอธิบายและอภิปราย ซึ่งไม่จำเป็นต้องทายถูกต้องเสมอไป คำตอบ ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับบทสนทนาใดๆ

4.1 แตกต่างจากพวก (Odd One Out) เป็นการแจกกลุ่มคำที่กำหนดเป็นชุดรายการที่มีความชัดเจน เช่น car, table, door, tree, stone จากนั้นให้ผู้เรียนเลือกคำที่แปลกออกจากพวก พวกเขาต้องหาเหตุผลที่จะทำให้แต่ละรายการเป็นสิ่งที่ต่างจากพวก ขอให้พวกเขาทำสิ่งนี้ก่อนในชั้นเรียนเต็ม จากนั้นเป็นกลุ่ม ให้วลีเหล่านี้ล่วงหน้าเช่น It's the only one which ... All the others ...

4.2 จับผิดรูปภาพ (Picture Difference) เป็นการแสดงรูปภาพสองรูปในชั้นเรียนที่มีความแตกต่างกันสิบที่หรือมากกว่านั้นและท้าทายให้นักเรียนบอกความแตกต่างเป็นภาษาอังกฤษ ความแตกต่างคืออะไร โดยใช้คำตามต้องการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องหาให้ครบทั้งหมด ถ้ามีสิบความแตกต่างและนักเรียนได้เจ็ดจากนั้นเฉลยส่วนที่เหลือ (ใน Google รูปภาพให้เลือก "นวนอน" หรือ "ช่อง" เป็นคำหลักและ "ภาพวาดเส้น" เป็นประเภทของรูปภาพจากนั้นทำสำเนาภาพที่คุณเลือกสองชุดและเฉลยส่วนที่แตกต่างโดยใช้ดินสอหรือของปากกาสีขาวตรวจสอบให้แน่ใจว่าเป็นไปตามสิ่งที่นักเรียนอธิบายเป็นภาษาอังกฤษได้) จากนั้นจัดนักเรียนเป็นคู่หรือกลุ่มเล็ก ๆ และขอให้พวกเขาทำเช่นเดียวกันกับภาพคู่ พวกเขาสามารถถามเพื่อขอคำศัพท์ที่พวกเขาต้องการ ซึ่งพวกเขาจะหาพบความแตกต่างที่ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ซึ่งพวกเขาไม่จำเป็นต้องค้นหาทั้งหมด กลุ่มที่พบมากกว่าครึ่งสามารถดำเนินการต่อและพยายามค้นหาทั้งหมดได้ตามความต้องการของพวกเขา

4.3 เกมเอาตัวรอด (Survival Games) เป็นการให้สถานการณ์การเอาชีวิตรอดแก่นักเรียน เช่น พวกเขาติดอยู่บนเกาะร้างหรือบนแพกลางมหาสมุทรหรือหายไปใต้น้ำหรือในทะเลทราย จากนั้นให้รายชื่อชุดสิ่งของประมาณ 20 รายการ ซึ่งเป็นรายการที่พวกเขาอาจต้องการเพื่อความอยู่รอดและท้าทายให้พวกเขาแสดงรายการสิ่งเหล่านี้ตามลำดับความสำคัญ

5. การโต้วาที (Debates) มีหลากหลายรูปแบบ สำหรับการโต้วาที ในรูปแบบคลาสสิกจะมีแบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายเสนอและฝ่ายค้าน หลังจากที่แต่ละคนในแต่ละฝ่ายพูดไปได้ไม่กี่นาทีการอภิปรายก็เปิดกว้าง เกิดการมีส่วนร่วมจากผู้โต้วาทีในแต่ละฝ่ายที่เหลือ โดยการพูดของ 2 คนแรกจะมีเวลาจำกัด ในการนำเสนอและสรุปของพวกเขา โดยมีการโหวตที่ผู้ชมทั้งหมดมีส่วนร่วมมีบรรทัดฐานต่าง ๆ ที่สังเกตได้จากการถกเถียง โดยต้องไม่ดูถูกหรือแสดงการไม่เคารพผู้พูดสำหรับฝ่ายค้านควรกล่าวสนับสนุนโดยยกกรณีตัวอย่างหลักฐานและตรรกะมากกว่าการอุทธรณ์การใช้อารมณ์ ผู้พูดไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับการเคลื่อนไหวที่พวกเขาสนับสนุนอย่างแท้จริง การอภิปราย คือ เป็นแบบฝึกหัด ในการโต้แย้งที่ทำให้น่าเชื่อถือประกอบกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา ประธานมีบทบาทสำคัญในการรักษาเวลาและรักษาความสงบเรียบร้อย รวมทั้งปัญหาต่าง ๆ ในห้องเรียน รูปแบบการอภิปรายแบบคลาสสิกจะไม่อนุญาตให้นักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสมากนัก ในการพูดซึ่งทำให้วิทยากรควบคุมการโต้วาทีได้ยาก

6. กิจกรรมผสมผสาน (Mixed-Skills Activities) กิจกรรมเหล่านี้จะผสมผสานระหว่างการพูดกับการอ่านและการเขียนซึ่งทำให้ก้าวหน้ามากขึ้นในการใช้ภาษา

6.1 การเลือกผู้สมัคร (Choosing Candidates) นักเรียนอ่านข้อความที่อธิบายลักษณะผู้สมัครในด้านต่าง ๆ และในกลุ่มจะตัดสินใจว่าผู้สมัครคนใดเหมาะสมที่สุด และเตรียมพร้อมที่จะเลือกผู้สมัครตามการตัดสินใจของพวกเขา จากนั้นกลุ่มต่าง ๆ จะเปรียบเทียบการตัดสินใจของพวกเขาและพยายามหาฉันทามติในชั้นเรียน

6.2 การสร้างคำถาม (Creating Questionnaires) แต่ละกลุ่มจะถูกขอให้สร้างแบบสอบถามซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำหรับการสำรวจ โดยแต่ละกลุ่มอาจทำงานในหัวข้อเดียวกันหรือแตกต่างกัน ไม่ว่าในกรณีใดจะมีการแบ่งปันข้อมูลกันภายหลังเสมอ

6.3 การตอบจดหมาย (Answering Letters) เป็นการมอบจดหมายให้นักเรียนในหัวข้อคำแนะนำของนิตยสาร โดยให้ผู้เรียนเป็นคณะบรรณาธิการและกำหนดว่าใครต้องเขียนคำตอบเพื่อตีพิมพ์ในนิตยสาร โดยให้พวกเขาปรึกษากันว่าจะตอบจดหมายและเรียบเรียงอย่างไร

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แนวทางการสอนการพูดภาษาอังกฤษนั้น ผู้สอนจะต้องจัดการเรียนการสอน ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเคยชินและมีโอกาสใช้ภาษาในการพูดให้มากที่สุด เน้นบรรยากาศการเรียนการสอนที่สนุกสนาน ไม่ก่อให้เกิดความเครียด และในขณะที่ผู้สอนจะต้องช่วยเหลือให้ผู้เรียน เกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาด้วย

2.5 การวัดประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับการวัดประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

Oller (1979) ได้กำหนดความสามารถในการพูดไว้ 5 ด้าน แต่ละด้านแบ่งออกเป็น 6 ระดับความสามารถ ดังนี้

ประการที่ 1 ด้านการออกเสียง

- ระดับ 1 ออกเสียงลักษณะที่ไม่สามารถเข้าใจได้
- ระดับ 2 ออกเสียงผิดมาก เข้าใจยาก ต้องพูดซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งจึงเข้าใจ
- ระดับ 3 ใช้เสียงแปร่งและผิด ทำให้เข้าใจผิด บางครั้งต้องตั้งใจฟัง
- ระดับ 4 ใช้เสียงแปร่งและออกเสียงผิดบางครั้งแต่เข้าใจได้
- ระดับ 5 ออกเสียงถูกต้อง ฟังชัดเจน แต่ไม่เหมือนเจ้าของภาษา
- ระดับ 6 ออกเสียงเหมือนเจ้าของภาษา

ประการที่ 2 ด้านไวยากรณ์

- ระดับ 1 ใช้ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง ยกเว้นส่วนที่เตรียมไว้
- ระดับ 2 พูดผิดมาก มีความรู้ไวยากรณ์น้อยมากสื่อสารไม่ได้
- ระดับ 3 พูดผิดบ่อย ไม่รู้หลักไวยากรณ์สำคัญบางอย่างทำให้เข้าใจผิด
- ระดับ 4 ผิดเป็นครั้งคราว ทำให้รู้ว่าไม่มีความรู้ทางไวยากรณ์บางอย่าง แต่ไม่ถึงกับพูดแล้วไม่เข้าใจ
- ระดับ 5 ผิดไวยากรณ์น้อยมาก
- ระดับ 6 ผิดเพียง 1 หรือ 2 ในระหว่างการสัมภาษณ์

ประการที่ 3 คำศัพท์

- ระดับ 1 รู้คำศัพท์ไม่เพียงพอที่จะสนทนาในเรื่องง่ายๆได้
- ระดับ 2 รู้คำศัพท์น้อยมากใช้ได้เฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเองและใช้ภาษาเพื่อการอยู่รอด เท่านั้น เช่น การบอกหรือถามเกี่ยวกับเวลา สั่งอาหาร ถามข้อมูลเพื่อการเดินทางและสนทนา ภายในครอบครัวได้
- ระดับ 3 เลือกใช้คำศัพท์ไม่ค่อยถูก อภิปรายไม่ได้แม้ในเรื่องสังคมและอาชีพของตน ในระดับธรรมดา
- ระดับ 4 รู้คำศัพท์ทางอาชีพมากพอที่จะอภิปรายเรื่องที่สนใจได้รู้คำศัพท์ทั่ว ๆ ไป พอจะพูดอภิปรายได้ในเรื่องเฉพาะสาขาวิชาที่ตนเกี่ยวข้องด้วย
- ระดับ 5 รู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพของตนมากและถูกต้อง มีวงคำศัพท์ทั่ว ๆ ไปมาก พอที่จะพูดเรื่องปัญหาซับซ้อนและเหตุการณ์ในสังคม

ระดับ 6 คำศัพท์มีมากและถูกต้องเหมือนเจ้าของภาษาที่มีการศึกษา

ประการที่ 4 ความคล่องในการพูด

ระดับ 1 การพูดยังตะกุกตะกัก พูดเป็นประโยคไม่ได้ สนทนายังไม่ได้

ระดับ 2 พูดซ้ำมากและไม่สม่ำเสมอยกเว้นประโยคที่พูดทุกวัน

ระดับ 3 ยังพูดได้ไม่สม่ำเสมอ พูดไม่จบประโยค

ระดับ 4 พูดแล้วหยุดบ้าง ขาดความสม่ำเสมอในการพูดอาจเกิดจากการพูด
ในเรื่องใหม่หรือกำลังคิดหาคำศัพท์

ระดับ 5 พูดได้ราบเรียบ ซึ่งมีแต่ความเร็วและความสม่ำเสมอเท่านั้นที่ไม่เหมือน
เจ้าของภาษา

ระดับ 6 พูดได้ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทั่ว ๆ ไปหรือในวิชาชีพ พูดได้อย่างราบรื่นเหมือน
เจ้าของภาษา

ประการที่ 5 ความเข้าใจ

ระดับ 1 เข้าใจน้อยเกินกว่าจะสนทนาในเรื่องธรรมดาที่สุด

ระดับ 2 เข้าใจภาษาช้ามากในเรื่องง่ายๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางสังคม
และการเดินทางที่ยังต้องพูดให้ช้า

ระดับ 3 เข้าใจเรื่องง่ายๆที่เกี่ยวกับตนเอง ต้องให้พูดช้า ๆ หรือพูดซ้ำอีกครั้ง
ในบางครั้ง

ระดับ 4 เข้าใจดีพอสมควรในคำพูดที่ใช้ความเร็วปกติซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับตนเอง และ
อาจต้องการให้พูดซ้ำหรือพูดใหม่ในบางครั้ง

ระดับ 5 เข้าใจบทสนทนาในระดับความเร็วปกติ ยกเว้นคำที่เป็นภาษาถิ่นหรือเรื่องที่
ไม่คุ้นเคยและคำพูดที่เร็วหรือซ้ำเกินไป

ระดับ 6 เข้าใจคำพูดที่เป็นพิธีการหรือภาษาถิ่นของเจ้าของภาษาที่มีการศึกษา

Clark (1972) ได้กำหนดการให้คะแนนความสามารถในการพูด (Oral proficiency) โดย
แบ่งระดับความสามารถในการพูดเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 สามารถใช้ภาษาเพื่อสนทนาในชีวิตประจำวันหรือทำธุรกิจ เช่น การเดินทาง
สามารถถามและตอบในเรื่องที่มีความคุ้นเคย แต่เนื่องจากมีข้อจำกัดทางด้านประสบการณ์จึงทำให้
สามารถเข้าใจประโยคคำถามและประโยคบอกเล่าธรรมดาได้ สามารถเข้าใจภาษาในระดับช้ากว่า
ปกติ มีการพูดซ้ำ ๆ คำศัพท์ที่จะใช้ในการสนทนาไม่เพียงพอที่จะแสดงความคิดเห็น ซึ่งสามารถพูด
แต่เรื่องเบื้องต้นได้เท่านั้น และอาจออกเสียงไวยากรณ์ผิด แต่สามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาที่เคยมี
ประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนภาษาของชาวต่างชาติได้ สามารถสั่งอาหารธรรมดา ถามเกี่ยวกับที่พัก
หรือบ้านเช่า รวมทั้งสามารถบอกทิศทาง ชื่อของและบอกเวลาได้

ระดับที่ 2 สามารถใช้การพูดได้ในสังคมจำกัดเฉพาะอาชีพ มีความมั่นใจในการใช้ภาษาในสังคมและในสถานการณ์ส่วนใหญ่ได้ เช่น การสนทนาในชีวิตประจำวัน อาชีพ ครอบครัว และเรื่องราวของตนเอง ส่วนการพูดในด้านอาชีพยังต้องการความช่วยเหลือเมื่อพูดเรื่องยาก ๆ สามารถจับใจความสำคัญในบทสนทนาทั่ว ๆ ไป รู้คำศัพท์พอที่จะแสดงความรู้สึกแต่ยังใช้ภาษาได้ไม่กะทัดรัด แม้สำเนียงจะยังติดขัดอยู่บ้างแต่ก็สามารถพูดเข้าใจได้ง่าย สามารถบอกวิธีทำสิ่งต่าง ๆ เป็นขั้นตอนได้ถูกต้องพอสมควร แต่ยังมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้าง

ระดับที่ 3 สามารถพูดได้ถูกต้องทั้งไวยากรณ์และคำศัพท์ในการสนทนาอย่างเป็นพิธีการ และแบบเป็นกันเองในเรื่องเกี่ยวกับสังคม อาชีพและวิชาการ สามารถอภิปรายในหัวข้อที่สนใจ และเฉพาะสาขาวิชาอย่างมีเหตุผล สามารถเข้าใจภาษาที่มีความเร็วในอัตราปกติ รู้คำศัพท์มากพอที่จะคุยโดยไม่ต้องคิดหาคำศัพท์ในขณะที่พูด สำเนียงอาจยังไม่เหมือนเจ้าของภาษา แต่ใช้ไวยากรณ์ได้ถูกต้อง แม้มีข้อผิดพลาดอยู่บ้างก็ไม่ได้ทำให้ใจความผิดหรือก่อให้เกิดความรำคาญแก่เจ้าของภาษา

ระดับที่ 4 ใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องเหมาะสมกับความต้องการในสายอาชีพ เข้าใจและสนทนาในเรื่องประสบการณ์ของตนได้อย่างคล่องแคล่วโดยใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องชัดเจน สามารถโต้ตอบได้ถูกต้องแม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคย มีข้อผิดพลาดสามารถรับและสื่อสารได้ดี

ระดับที่ 5 พูดเหมือนเจ้าของภาษาที่มีการศึกษา ใช้ภาษาได้ดีเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาที่มีความรู้ในทุกรูปแบบ เช่น รู้ศัพท์และสำนวนทางภาษามาก ทั้งภาษาถิ่นและภาษาทางวัฒนธรรม

Speaking Rubric (Adapted from Bill Heller by Cherice Montgomery, 2000)
แบ่งประเภทความสามารถของการพูดออกเป็น 6 ด้าน มีแนวทางการวัดความสามารถทางการพูดแบ่งตามมาตราส่วน 4 ระดับ ดังนี้คือ

ด้านที่ 1 การออกเสียง (Pronunciation)

1. ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ผู้ฟังหรือเจ้าของภาษาไม่สามารถเข้าใจได้
2. ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อยแต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญแต่ผู้ฟังต้องพยายามตั้งใจฟังเพื่อให้ได้ใจความที่ถูกต้อง
3. ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญ สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้โดยผู้ฟังไม่ต้องใช้ความพยายามในการฟังมาก
4. ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียงได้เหมือนกับเจ้าของภาษา

ด้านที่ 2 ความคล่องแคล่ว (Fluency)

1. หยุดบ่อยครั้งในขณะที่พูดทำให้การสนทนาไม่ลื่นไหล ซึ่งส่งผลให้ไม่ได้รับความสนใจจากผู้ฟัง

2. ขณะที่พูดต้องหยุดคิดเป็นระยะ พูดแล้วลั้งเล ย้ำคำพูดเดิมบ่อย ๆ ทำให้การสนทนาไม่ลื่นไหล ส่งผลให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสารเท่าที่ควร

3. ขณะที่พูดมีความลั้งเลอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้การสนทนาหยุดชะงักลง

4. พูดได้อย่างลื่นไหลและเป็นธรรมชาติทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่น

ด้านที่ 3 คำศัพท์ (Vocabulary & Circumlocution)

1. ใช้คำศัพท์ได้ในวงจำกัดและไม่เพียงพอทำให้สื่อความหมายได้ไม่ถูกต้อง

2. ใช้คำศัพท์มากขึ้นแต่คำบางคำมีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจน มีการใช้คำเดิมอยู่บ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้

3. ใช้คำศัพท์ได้มากและหลากหลายมากขึ้น แต่ยังมีคำบางคำที่มีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจนบ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้

4. ใช้คำศัพท์ได้มากและหลากหลาย ถูกต้อง เหมาะสม สามารถสื่อสารได้ถูกต้องชัดเจน มีความถูกต้องสื่อสารได้อย่างเข้าใจ

ด้านที่ 4 ความถูกต้องและความเข้าใจ (Accuracy & Comprehensibility)

1. พูดผิดและสื่อความหมายผิด ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้

2. พูดและสื่อความหมายผิดบ้าง ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้เท่าที่ควร

3. พูดและสื่อความหมายผิดบ้างเล็กน้อย เข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้บ้าง

4. พูดและสื่อความหมายได้ถูกต้อง สามารถเข้าใจข้อความหรือใจความที่จะสื่อสารได้

ด้านที่ 5 เนื้อหา (Content)

1. พูดประโยคสั้นๆ ไม่สมบูรณ์ ใจความที่พูดไม่ต่อเนื่องกัน ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่สื่อสารได้

2. พูดโดยใช้โครงสร้างประโยคง่าย ๆ ขาดการขยายความ ใจความไม่ต่อเนื่องกัน และไม่สมบูรณ์

3. พูดประโยคค่อนข้างหลากหลายแต่ยังไม่ชัดเจน ผู้ฟังต้องพยายามเชื่อมโยง ประโยคที่ฟังให้มีใจความต่อเนื่องและสัมพันธ์กับ ขาดการเชื่อมคำทำให้ข้อความอาจขาดการเชื่อมโยงกันเล็กน้อย

4. พูดบรรยายข้อความอย่างมีรายละเอียดและน่าสนใจ

ด้านที่ 6 ความสามารถในการเข้าใจ (Comprehension & Strategic Competence)

1. พูดแล้วผู้ฟังไม่เข้าใจ ไม่สามารถพูดต่อได้เมื่อมีคนถามคำถามจะขัดจังหวะการพูด ทำให้ไม่เข้าใจเมื่อต้องพูดหัวข้อที่ยากหรือมีความหลากหลาย ผู้พูดจะเข้าใจเฉพาะหัวข้อง่ายๆเท่านั้น

2. พูดแล้วผู้ฟังสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้แต่ไม่เข้าใจรายละเอียดของข้อความ เมื่อมีคนถามคำถามจะขัดจังหวะการพูดอาจทำให้พูดติดขัด มีการหยุดบ้างเล็กน้อย

แต่สามารถพูดต่อไปได้ ผู้พูดจะไม่เข้าใจในหัวข้อที่ยากหรือมีความหลากหลายแต่สามารถสนทนาไปกับคู่สนทนาได้

3. สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของเรื่องที่สนทนา เมื่อมีคนถามคำถามจะขัดจังหวะการพูดทำให้พูดติดขัดบ้างเล็กน้อยแต่สามารถพูดต่อไปได้ ผู้พูดสามารถพูดในหัวข้อที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถสนทนาไปกับคู่สนทนาได้

4. สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของข้อความที่สนทนาได้เป็นอย่างดี เมื่อมีคนถามคำถามจะไม่ใช่เป็นการขัดจังหวะการพูดสามารถพูดต่อไปได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การวัดประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การออกเสียง (Pronunciation), ด้านที่ 2 คำศัพท์ (Vocabulary), ด้านที่ 3 ไวยากรณ์ (Grammar), ด้านที่ 4 ความคล่องแคล่ว (Fluency), และด้านที่ 5 ความเข้าใจ (Comprehension) โดยแบ่งระดับในการประเมินตามตารางที่ 3.2

3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามไว้ดังนี้

Bonwell and Eison (1991) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีอิสระในการเรียน และมีการควบคุมตัวเอง อยู่ในระดับสูง ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยลักษณะของกิจกรรมจะครอบคลุม กระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งอาจจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ลักษณะการสอนตรงกันข้ามกับการสอนแบบบรรยาย และประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้น จูงใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิด ทักษะด้านการติดต่อสื่อสาร เกิดความรู้สึกสนุกสนานขณะเรียน เกิดทัศนคติทางบวกในการเรียนเพิ่มขึ้น และเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีกิจกรรมร่วมกันในลักษณะของการร่วมแรงร่วมใจ ได้ทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

Sutherland & Bonwell, 1996 (อ้างใน จิรภา อรรถพร, 2557) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือ การเรียนที่มีอิสระในการเรียน และมีการควบคุมตัวเองอยู่ในระดับสูง ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยลักษณะของกิจกรรมจะครอบคลุมกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งอาจจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ลักษณะการสอนตรงกันข้ามกับการบรรยาย และประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้น จูงใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสาร เกิดความรู้สึกสนุกสนานขณะเรียนเกิดทัศนคติทางบวกในการเรียน

Mayer (2004) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความตื่นตัวในกิจกรรมด้านการรู้คิด (Cognitive Activity) ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการทำงานของสมอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนตื่นตัวและกระตือรือร้นในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง และกิจกรรมด้านพฤติกรรม (Behavioral Activity) ซึ่งเป็นการเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

Prince (2004) กล่าวว่า การเรียนเชิงรุก หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ได้ใช้ ทักษะ การพูด ฟัง อ่านเขียน และไตร่ตรองความคิด

สถาพร พงษ์พิบูล (2555) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active-Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติเพราะเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาวิชาที่ เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตาม สภาพจริงที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ เป็นผู้กระตุ้น ผู้เรียนหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง ดังนั้นจะกล่าวได้ว่าเป็น ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก ผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมกับประสบการณ์เดิมที่มี แยกแยะความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มี สามารถประเมินต่อเติม และสร้างแนวคิดของตนเอง ซึ่งเรียกว่าเกิดการเรียนรู้เกิดขึ้น ผู้เรียนลักษณะนี้ จะเป็นผู้เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning how to learn) เป็นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นและมีทักษะสามารถเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ

จิรภา อรรถพร (2557) ได้กล่าวถึง การเรียนการสอนเชิงรุกว่าเป็นการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบร่วมกันและมีวินัย เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (higher-order thinking) ไม่เพียงแต่ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ถามคำถามอภิปรายร่วมกัน คิดอย่างลุ่มลึก และได้ลงมือปฏิบัติจริง ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความรู้เดิม อีกทั้งผู้เรียนจะได้รับบรรยากาศ การเรียนที่สนุก ทำหาย และเป็นกัลยาณมิตร

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน สร้างองค์ความรู้ จัดระบบการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดกระบวนการคิดในระดับสูง การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้อภิปรายความรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยที่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาของรายวิชา ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ และเข้าใจในเชิงลึก และทำให้นักเรียนเห็นประโยชน์จากสิ่งที่เรียน

3.2 ลักษณะสำคัญและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายถึงลักษณะสำคัญและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

Meyars and Jones (1993) กล่าวว่า องค์ประกอบของการเรียนการสอนเชิงรุก ประกอบด้วย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกัน 3 ประการ คือ ปัจจัยพื้นฐาน (Basic Elements) กลวิธีในการเรียนการสอน (Learning Strategies) และทรัพยากรทางการสอน (Teaching Resources) โดยได้อธิบายไว้ว่า การพูดการฟังมีความสำคัญเพราะทำให้รู้ถึงความคิดของผู้เรียน ผู้สอนต้องสร้างตัวอย่างของการพูดที่ดีด้วยการสอน ขณะเดียวกันผู้สอนควรฟังความคิดของผู้เรียนด้วย ถ้ารู้ว่าผู้เรียนไม่ชัดเจนในเรื่องใดต้องช่วยเหลือ ด้านการเขียนก็เช่นกัน การเขียนจะช่วยให้ความคิดชัดเจนขึ้น เป้าหมายการเขียน ในรูปแบบการเรียนการสอนเชิงรุกนี้คือการช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาในสิ่งที่เขาคิดเกี่ยวกับมโนคติ (Concept) หรือประเด็น (Issues) เพื่อให้เกิดความงอกงามทางปัญญา

Fink (1999) ได้เสนอองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังนี้

1. การสนทนากับตัวเอง เพื่อผู้เรียนจะได้สะท้อนความคิด ถามตนเองว่าคิดอะไร มีความรู้สึกอย่างไรโดยบันทึกการเรียนรู้ หรือแฟ้มสะสมผลงานที่กำลังเรียนอะไร เรียนอย่างไร สิ่งที่เราเรียนนี้มีบทบาทอย่างไรในชีวิตประจำวัน

2. การสนทนาสื่อสารกับผู้อื่น การอ่านตำราหรือฟังคำบรรยาย ในการสอนแบบเดิมนั้น ผู้เรียนจะถูกจำกัดความคิด ไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้อื่น ขาดความกระตือรือร้นในการสนทนาสื่อสาร หากผู้สอนมอบหมายให้อภิปรายกลุ่มย่อยในหัวข้อที่น่าสนใจ จะช่วยให้สร้างสรรค์สถานการณ์ในการสนทนาสื่อสารให้มีความสุขสนาน

3. ประสบการณ์ที่ได้จากการลงมือกระทำ นักเรียนเกิดประสบการณ์โดยตรงจากการออกแบบและทำการทดลอง หรือทางอ้อมจากกรณีศึกษา บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง

4. ประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต นักเรียนมองหรือฟังคนอื่นเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำลังเรียน นักเรียนอาจสังเกตโดยตรงจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริง หรือจากการสังเกตสถานการณ์จำลอง ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า

ไพศาล เครือแสง (2556) กล่าวถึงการจัดการเชิงรุก ประกอบด้วย

1. การจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงกับ การแก้ปัญหาตามสภาพจริง

2. จัดกิจกรรมเพื่อผู้เรียนได้กำหนดแนวคิด การวางแผน การยอมรับการประเมินผล และการนำเสนอ

3. บูรณาการเนื้อหารายวิชา เพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจวิชาต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน

4. จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น

5. ใช้กลวิธีของกระบวนการกลุ่ม

6. จัดให้มีการประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559) กล่าวว่า ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

1. ผู้สอนควรกำหนดเป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรมหรืองานที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับการประเมินผล และการนำเสนอผลงาน

3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากกิจกรรม และผู้เรียนสามารถได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม

4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้

6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ทำได้มีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง แก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)

7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือสถานการณ์นั้น

8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่ม และมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อนและผู้สอน

10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้าน และสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้องทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขตจำกัด

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นวิธีการที่ผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เช่น เตรียมตัวอย่างภาพ วิดีทัศน์ และวีดิทัศน์การ เมื่อผู้เรียนดำเนินกิจกรรมจะเกิดแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในระหว่างเวลาเรียน เช่น การอภิปราย การปฏิบัติ การตอบคำถาม การอ่าน ซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ก่อนเข้าชั้นเรียน ดังนั้นต้องเป็นผู้รู้และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ทันสมัย รู้กระบวนการที่จะพัฒนาวิธีการเรียนรู้และใช้วิธีการเพื่อที่จะถ่ายทอดเนื้อหา สร้างมาตรฐานการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน ครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อปรับปรุง เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า

3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

Johnson; et al (1991) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถทำตามขั้นตอนได้ดังนี้

1. ขั้นนำ (Advanced Organizer) ใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที เป็นขั้นที่แสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงความเชื่อมโยง ระหว่างเนื้อหาที่จะสอนกับสิ่งที่ผู้เรียนมีพื้นฐานอยู่ก่อนแล้ว พร้อมทั้งระบุโครงร่างของเนื้อหา แนวคิด ประเด็นหลักในการสอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและต้องการเรียนรู้เรื่องนั้นมากขึ้น

2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนสอนเนื้อหา ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที) ตามด้วยกิจกรรมอื่น ๆ (Collaborative actives) ปกติผู้สอนมักจะสอนติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนไม่กระตือรือร้นและไม่ก่อให้เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้ จากการศึกษาพบว่าสมาธิหรือความสนใจของผู้เรียนจะลดลงอย่างรวดเร็ว ภายใน 15 นาที ดังนั้นในรูปแบบการสอนจึงแนะนำการสอน 10 - 15 นาทีแล้ว จึงตามด้วยกิจกรรมอื่น 3 - 4 นาที เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและเป็นการให้โอกาสผู้สอน

มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เช่น การตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบ หรือให้ผู้เรียนช่วยกันคิดเป็นกลุ่มเพื่อตอบคำถาม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและจำได้นานกว่าถามการอภิปรายร่วมกัน และผู้สอนทำซ้ำโดยสอนเนื้อหาสลับกับกิจกรรมเรื่อย ๆ ไปจนใกล้หมด เวลาสอน

3. **ขั้นสรุป (Individual Summaries)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนด้วยตนเอง ใช้เวลาประมาณ 4-6 นาที โดยผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปความเข้าใจของตนเอง โดยเขียนใจความสำคัญของเนื้อหาลงในกระดาษ และแลกเปลี่ยนกับเพื่อนข้างๆ อ่านหรือผู้สอนอาจสุ่มให้ผู้เรียนมาอ่านหน้าชั้นเรียน

Baldwin & Williams (1998) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมพร้อม** เป็นขั้นที่ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา โดยการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นต้องการที่จะเรียนรู้ต่อไป

2. **ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม** เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยเพื่อทำงานร่วมกัน และสรุปความคิดเห็นของกลุ่มอีกทั้งต้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างกลุ่มอื่น ๆ โดยที่ผู้สอนต้องเสริมข้อมูลให้สมบูรณ์

3. **ขั้นประยุกต์ใช้** เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด หรือทำแบบทดสอบหลังเรียน

4. **ขั้นติดตามผล** เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้รับในคาบเรียนนั้น ๆ

สัทธญา ภัทรากร (2552) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมพร้อมเข้าสู่บทเรียน** เป็นขั้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม แนะนำหัวข้อที่จะเรียน แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ นำเสนอสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ต้องใช้ยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง และตั้งกติการ่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

2. **ขั้นนำเสนอสถานการณ์** เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหาเร้าความสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

3. **ขั้นลงมือปฏิบัติ** เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำ

4. **ขั้นอภิปราย** เป็นขั้นที่ผู้เรียนออกมาแนะนำเสนอแนวคิดหน้าชั้นเรียน โดยทุกกลุ่มมีหน้าที่ตรวจสอบและมีสิทธิ์ที่จะเพื่อนผู้เรียนที่ออกไปนำเสนอแนวคิด

5. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ และเพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้จริง

จิรภา อรรถพร (2557) ได้กล่าวสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อมผู้เรียน ปฐมนิเทศผู้เรียน

2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ขั้นศึกษาค้นคว้า (Action) ผู้เรียนเข้าไปศึกษาใบงานออนไลน์ตาม หัวข้อที่ผู้สอนกำหนดให้

2.2 ขั้นเชื่อมโยงปัญหา (Transfer) ผู้เรียนสรุปประเด็นความรู้ที่ได้ศึกษาจากใบงานออนไลน์โดยเชื่อมโยงกับปัญหาที่อาจารย์ตั้งขึ้นลงใน Sticky Note online

2.3 ขั้นระดมสมอง (Brainstorming) ผู้เรียนที่ศึกษาใบงานเรื่องเดียวกันระดมสมองเพื่อสรุปประเด็นความรู้ที่ได้จากใบงานร่วมกันลงใน Google Document

2.4 ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) ผู้เรียนทุกคนเข้าไปศึกษาใบงานออนไลน์กลุ่มอื่น ๆ

2.5 ขั้นสะท้อนคิด (Reflection) ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดจากสิ่งที่ได้ศึกษาประจำสัปดาห์

3. ขั้นสรุป ผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้หลังเรียน และประเมินจากแบบทดสอบหลังเรียน

4. ขั้นประเมินผล ผู้สอน 2 คน ประเมินผลพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยเกณฑ์ประเมินแบบบูรณาการ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุป ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้เป็น 5 ขั้นตอนหลัก ๆ ซึ่งจะนำขั้นตอนเหล่านี้ไปใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ด้วย ได้แก่

1) ขั้นเตรียมพร้อม (Information/Motivation), 2) ขั้นนำเสนอสถานการณ์ (Input/Control), 3) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Focus/Working), 4) ขั้นประยุกต์ใช้ (Transfer/Application), และ 5) ขั้นสรุป (Summary)

3.4 เทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้

Bonwell and Eison (1991), Meyers and Jones (1993), และ Shenker et al. (1996) ได้กล่าว ถึงการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกว่ามีวิธีสอนและเทคนิคการสอนโดยสรุปดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็น Think-Pair-Share คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดคนเดียว 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ Collaborative Learning Group เป็นเทคนิคที่ Kagan (1994 อ้างถึงใน พิมพ์พรรณ เดชะคุปต์, 2554) ได้เสนอไว้ ซึ่งเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือดังกล่าวนี้ Kagan ได้เสนอไว้ 2 แบบ คือ การเรียนแบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (formal co-operative learning) ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้ตลอดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละคาบ อาจใช้ในขั้นนำหรือสอดแทรกในขั้นตอนใด ๆ ก็ได้ หรือใช้ในขั้นสรุป ขั้นทบทวน หรือขั้นวัดผล โดยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบไม่เป็นที่ Kagan พัฒนาขึ้นให้มีสมาชิก 4 คนต่อกลุ่มซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมมีดังนี้

2.1 การพูดเป็นคู่ (rally robin) เป็นเทคนิคที่เปิดให้ผู้เรียนพูดตอบแสดงความคิดเห็นเป็นคู่ ๆ โดยเปิดโอกาสให้สมาชิกที่เป็นคู่ได้พูดกัน เช่น กลุ่มมีสมาชิก 4 คน แบ่งเป็น 2 คู่ คู่หนึ่งประกอบด้วยสมาชิกคนที่ 1 และคนที่ 2 แต่ละคู่จะพูดพร้อมกันไป โดย 1 พูด 2 ฟัง จากนั้น 2 พูด 1 ฟัง เป็นต้น

2.2 การเขียนเป็นคู่ (rally table) เป็นเทคนิคที่คล้ายกับการพูดเป็นคู่ทุกประการต่างกันเพียงการเขียนเป็นคู่ เป็นการร่วมมือเป็นคู่ ๆ โดยผลัดกันเขียนหรือวาด

2.3 การพูดรอบวง (round robin) เป็นเทคนิคที่สมาชิกของกลุ่มผลัดกันพูดตอบเล่าอธิบาย โดยไม่ใช้การเขียน การวาด และเป็นการพูดที่ผลัดกันทีละคนตามเวลาที่กำหนด จนครบ 4 คน

2.4 การเขียนรอบวง (round table) เป็นเทคนิคที่เหมือนกับการพูดรอบวงแตกต่างกันที่เน้นการเขียน การวาด วิธีการคือ ผลัดกันเขียนลงในกระดาษที่เตรียมไว้ทีละคนตามเวลาที่กำหนด เทคนิคนี้อาจดัดแปลงให้สมาชิกทุกคนเขียนคำตอบ หรือบันทึกผลการคิดพร้อม ๆ กันทั้ง 4 คน ต่างคนต่างเขียนในเวลาที่กำหนด เรียกเทคนิคนี้ว่า การเขียนพร้อมกันรอบวง (simultaneous round table)

2.5 การแก้ปัญหาด้วยการต่อภาพ (jigsaw problem solving) เป็นเทคนิคที่สมาชิกแต่ละคนคิดคำตอบของตนเองไว้ จากนั้นกลุ่มนำคำตอบของทุก ๆ คนมารวบรวมอภิปรายเพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุด

2.6 คิดเดี่ยว-คิดคู่-ร่วมกันคิด (think-pair-share) เป็นเทคนิคโดยเริ่มจากปัญหาหรือโจทย์คำถาม โดยสมาชิกแต่ละคนคิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน แล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ จากนั้นจึงนำคำตอบของตน หรือของเพื่อนที่เป็นคู่เล่นให้เพื่อนฟัง

2.7 อภิปรายเป็นคู่ (pair discussion) เป็นเทคนิคเมื่อผู้สอนถาม คำถามหรือกำหนด โจทย์ และให้สมาชิกร่วมกันคิดและอภิปรายเป็นคู่

2.8 อภิปรายเป็นทีม (team discussion) เป็นเทคนิคเมื่อผู้สอนตั้งคำถามแล้วให้ สมาชิกของกลุ่มทุก ๆ คน ร่วมกันคิด พูด อภิปรายพร้อมกัน

2.9 ทำเป็นกลุ่ม-ทำเป็นคู่-และทำคนเดียว (team-pair-solo) เป็นเทคนิคเมื่อผู้สอน กำหนดปัญหาหรือโจทย์ หรืองานให้ทำแล้ว สมาชิกจะทำงานร่วมกันทั้งกลุ่มจนทำงานได้สำเร็จ จากนั้นแบ่งสมาชิกเป็นคู่ให้ทำงานร่วมกันเป็นคู่จนงานเสร็จ แล้วถึงขั้นสุดท้ายให้สมาชิกแต่ละ คนทำงานเดี่ยวจนสำเร็จ

2.10 การทำโครงการเป็นกลุ่ม (team project) เป็นเทคนิคการเรียนรู้ด้วยวิธี โครงการ โดยผู้สอนอาจจะกำหนดวิธีการทำโครงการ ระบุบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ให้ร่วมกันทำโครงการตามมอบหมาย หรืออาจใช้ให้ผู้เรียนร่วมกันคิดทำโครงการ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดกลุ่ม 3-6 คน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้า บูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน หรือขั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reaction to videos) คือ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อน ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน เขียน หรือการร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini Research proposals or project) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผน การเรียน เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือ อาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (Project Based Learning) หรือการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analysis Case Studies) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ การจัดกิจกรรมการสอนที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นการเชื่อมโยง อาจจัดเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

12. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วยบทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

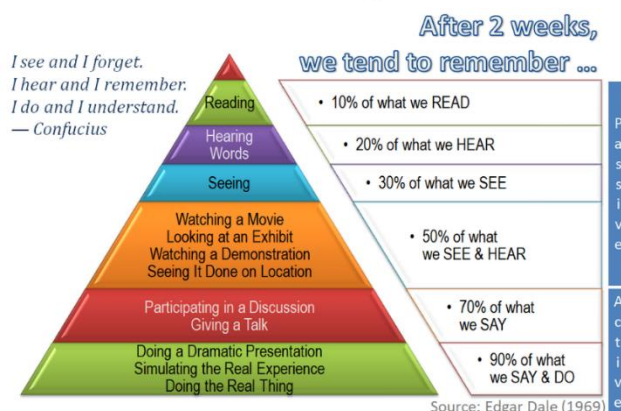
13. การอ่านที่กระตือรือร้น (Active reading) เป็นวิธีการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น ไม่ใช่อ่านอย่างคร่ำครวญหรืออ่านไปเรื่อย แต่เป็นการอ่านที่มีวัตถุประสงค์เพื่อหาคำตอบหรือตั้งคำถาม โดยประมวลผลความคิดจากที่อ่าน เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนได้รับสาระจากการอ่านต่อเนื่อง ทั้งได้ใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน

3.5 กรวยแห่งการเรียนรู้

Dale (1996) ได้กล่าวถึง กรวยแห่งการเรียนรู้ ว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ จากกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผล การเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ เป็นฝ่ายรับความรู้ (Passive Learning) เพราะกระบวนการเรียนรู้แบบ (Active Learning) สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมมีปฏิบัติสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บความจำในระบบความจำระยะยาว ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่งอธิบายได้ดังแผนภูมิ

The Cone of Learning

sparkinsight.com



แผนภูมิรูปภาพที่ 2.1 กรวยแห่งการเรียนรู้ Edgar Dale (1969)

จากแผนภูมิรูปภาพที่ 2.1 จะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 กระบวนการ ได้แก่

1. กระบวนการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)

1.1 การเรียนรู้โดยการอ่าน ท่องจำ ผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนเพียง 20%

1.2 การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่น ๆ ในขณะที่ครูสอน เมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20% หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น 30%

1.3 การเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดู รวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษาหรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น 50%

2. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

2.1 ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีส่วนร่วมอภิปราย ให้ฝึกทักษะการสื่อสารทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น 70%

2.2 การนำเสนอผลงานทางการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้ของคนเราจะสามารถจดจำได้ดีขึ้น เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริง

3.6 บทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน ไว้ดังนี้

Brophy and Good, 1994 (อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร,2557) กล่าวว่าบทบาทผู้สอนควรมีบทบาทดังนี้

1. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน กิจกรรมหรือเป้าหมายที่ต้องการต้องสะท้อนความต้องการที่จะพัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
2. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนชั้นเรียน
3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบพลวัต เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน คิด และเขียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่สนใจ รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน กิจกรรมพลวัต ได้แก่ การฝึกแก้ปัญหา หรือการศึกษาด้วยตนเอง เป็นต้น
4. จัดสภาพห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว แม้รายวิชาที่เน้นด้านการบรรยายและทฤษฎีเป็นหลักก็สามารถจัดกิจกรรมเสริม เช่น การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้ากับกิจกรรมบรรยาย
6. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องของเนื้อหาและกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้เชิงรุกจำเป็นต้องใช้เวลาการจัดกิจกรรมมากกว่าการบรรยาย ดังนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการสอนอย่างชัดเจน
7. มีน้ำใจต่อผู้เรียน ใจกว้าง ยอมรับฟังยอมรับความสามารถในการแสดงออกและความคิดเห็นของผู้เรียน

เมธาวิ แก้วสนิท (2558) กล่าวว่า บทบาทครูผู้สอนไม่ใช่เป็นผู้ชี้แนะหรือผู้ออกคำสั่ง แต่เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด อำนวยความสะดวก และให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อจำเป็น ติดตามตรวจสอบ รวมทั้งให้การสนับสนุนอุปกรณ์การเรียนรู้ เทคโนโลยี สื่อการเรียนรู้ รูปแบบต่าง ๆ

นอกจากนี้ Brophy and Good, 1994 (อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร,2556) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้เรียนไว้ดังนี้

1. รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองในการเรียน

2. คิด วางแผน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่วางแผนไว้ โดยร่วมมือกับกลุ่ม
 3. ให้ความร่วมมือกลุ่มและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 4. ฟัง พูด อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็น ซักถาม และแก้ปัญหา
 5. ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน สนับสนุนกันอย่างจริงจัง
 6. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูลกับเพื่อนและครู
 7. สร้างแรงจูงใจในตัวเอง ตั้งความหวังในความสำเร็จ สนใจกับกิจกรรมต่าง ๆ
- Ewell (1997) ได้อธิบายถึง บทบาทผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุกว่ามีบทบาทดังนี้

1. ตอบสนองต่อการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น

2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์พร้อมจะนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาและสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้มากับสถานการณ์ใหม่ได้

3. มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้
4. แสดงพฤติกรรมสร้างความรู้ด้วยตนเอง

Parkinson, 1999 (อ้างถึงใน จิรภา อรรถพร, 2556) ได้กล่าวถึง บทบาทผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุกดังนี้

1. มีส่วนร่วมและผูกพันกับการเรียนรู้
2. มีการตัดสินใจเกี่ยวกับผลสำเร็จของงาน
3. มีความรู้สึกเป็นเจ้าของผลงานตนเอง
4. ได้ทดลองแนวคิดของตนเองอย่างสม่ำเสมอ
5. ได้วางแผนและออกแบบการทดลองของตนเอง
6. ได้นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
7. ได้ประเมินผลงานของตนเอง
8. มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง
9. อภิปรายและมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มอย่างมีเป้าหมาย
10. สะท้อนผลงานและสร้างแนวคิดใหม่ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ในด้านบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่าในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผู้สอนต้องตระหนักในความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่ทำทลายความสามารถของผู้เรียน นอกจากนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน ฟังดูพูดและเขียน ซึ่งนำไปสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สะท้อนผลความรู้และเกิดแนวคิดใหม่ ซึ่งผู้เรียนจะมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และเรียนรู้

อย่างหลากหลายพร้อมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม มีการอภิปรายแลกเปลี่ยน การยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น และเกิดการร่วมกันคิดและแก้ไขปัญหา

3.7 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ไว้ดังนี้
Mckeachie (1986) ได้กล่าวว่าประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนจะได้ผลประโยชน์ดังนี้

1. เรียนรู้แบบเข้าใจ มีความจำที่คงทน มีทักษะในการแก้ปัญหา มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียน
2. สามารถพูดในสิ่งที่เรียนไปได้ เขียนได้สัมพันธ์กับประสบการณ์ในอดีต และนำความรู้ไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้
3. มีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น
4. มีความสุขและสนุกสนานกับการเรียน

Bonwell (1995) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับดังนี้

1. เนื่องจากเป็นกระบวนการพัฒนาความสามารถทางสติปัญญา ผลคือผู้เรียนจะเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ มีความจำที่คงทนดีกว่า มีทักษะในการแก้ปัญหา และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเกิดแรงจูงใจต่อการเรียนสูงกว่า
2. ผู้เรียนสามารถพูดในสิ่งที่เขาเรียนได้ สามารถเขียนได้สัมพันธ์กับประสบการณ์ในอดีต และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้เรียนสามารถนำสิ่งต่าง ๆ มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้
3. ผู้เรียนเพิ่มความสนใจและตั้งใจมากขึ้น
4. ผู้เรียนจะรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้

4. กิจกรรมเกมภาษา

4.1 ความหมายของเกมภาษา

นักวิชาการหลายท่านได้นิยามเกี่ยวกับความหมายของเกมภาษา ไว้ดังนี้

Dobson (1970) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet games) และเกมการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ความว่องไว (Active games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน และเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด ให้ความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

Drumheller (1972) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันระหว่างคู่แข่งซึ่งเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้ โดยเล่นตามกติกาที่กำหนด จนถึงข้อกำหนดที่เกมตั้งไว้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย พร้อมทั้งช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยว แบบคู่ และแบบกลุ่มได้ มีกติกาเงื่อนไข วิธีการเล่นที่กำหนดไว้ชัดเจน และมีการประเมินผลความสำเร็จของเกมนั้น ๆ ด้วย

4.2 ประเภทของเกม

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของเกม ไว้ดังนี้

Gasser and Waldman (1979) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

McCallum (1980) ได้แบ่งชนิดของเกมภาษา ออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมภาษาที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมภาษาที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษา ทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และชนิดของคำ (Part of Speech) นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมอีกด้วย

3. เกมโครงสร้างภาษา (Structure Games) เป็นเกมภาษาที่เกี่ยวกับโครงสร้างภาษา เช่น คำถามประเภท Yes/No Questions, Wh - Questions, Tag Questions, the conditional, The comparative and Superlative. Adverbs, Modals, Demonstrative, Verb, Tense เป็นต้น

4. เกมสะกดคำ (Spelling Game) เป็นเกมภาษาที่เสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. เกมการสนทนา (Conversation Games) เป็นเกมภาษาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีการให้ ข้อมูล และการสื่อสาร (Information and communication) โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจ ชัดเจน ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ความสามารถในการเก็บใจความและการสื่อความหมาย

6. เกมการเขียน (Writing Games) เป็นเกมภาษาที่รวมเอากิจกรรมในเกมอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเรียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นให้เข้าใจง่ายขึ้น

7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games) เป็นเกมภาษาที่แยกออกมาจากเกมชนิดอื่นเป็นพิเศษ ซึ่งจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพทางการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้ เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาท การเล่นเกมละคร การโต้วาที และกิจกรรมในงานสร้างสรรค์ เป็นต้น

คณะนักวิชาการบริษัทนานาชาติ (2543) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟัง และการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภท โดยอาจจะเป็นลักษณะเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย ส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อให้นักเรียนผ่อนคลายและเกิดความสนุกสนานในการเรียน ดังนั้น การเลือกเล่นเกมจึงขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในการเรียนรู้เพื่อการเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน โดยเกมที่เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 2 เกม คือ 1) เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) และ 2) เกมฝึกสนทนา (Conversation Games)

4.3 ขั้นตอนในการใช้เกมภาษาประกอบการสอน

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับขั้นตอนในการใช้เกมภาษาประกอบการสอน ไว้ดังนี้

Cruickshank (1977) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างเกมภาษาประกอบการสอน ไว้ดังนี้

1. ขั้นตั้งจุดมุ่งหมาย ในขั้นตอนนี้ต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใด ต้องการให้ผู้เรียนได้รับอะไรบ้าง และต้องการฝึกทักษะด้านใด
2. ขั้นตอนออกแบบประสบการณ์ หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้ว ก็ออกแบบเกมภาษาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เล่นเกมแข่งขันตามกฎ หรือกติกา ซึ่งการตั้งกฎ กติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงผู้เล่นเกมภาษาว่าคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกมภาษาคืออะไร พื้นความรู้และความสามารถของผู้เล่นเกมภาษา รวมทั้งความเต็มใจของผู้เล่นเกมภาษา
3. ขั้นทดสอบ สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกมภาษา คือ
 - 3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่นเกมภาษา
 - 3.2 ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543) ได้ลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกม เพื่อที่จะเร้าความสนใจ
2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติ และคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น
3. ครูสาธิตให้ดู ครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดู ก่อนให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่มสาธิตให้ดูจนเกิดความเข้าใจ ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ในการทำกิจกรรม ชักซ้อมทำความเข้าใจอีกครั้ง

4. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม

5. ปล่อยให้ผู้เล่นเล่นเกมขณะกำลังสนใจและเกิดความสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่น เบื่อ
ทศนา แคมมณี (2543) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญในการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดนั้น ผู้สอนควรเลือกเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดทักษะนั้นกับผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องรู้ว่าจะเลือกใช้เกมในขั้นตอนใดของกระบวนการเรียนการสอน นั่นคือต้องรู้จักใช้ให้เหมาะสมกับเวลาและโอกาส พร้อมทั้งชี้แจงกติกาของเกมให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน

4.4 ประโยชน์ของเกมภาษาประกอบการสอน

เกมภาษามีประโยชน์ทั้งต่อผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

Toth (1995) กล่าวสรุปไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ครูทำเนื้อหาให้กระจ่างต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ช่วยให้ครูใช้เกมภาษาเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงของการสอนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ

4. เกมภาษาเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน

5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม ผู้เรียนที่เรียนเก่งจะสามารถช่วยผู้เรียนที่เรียนอ่อนได้

6. ปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย
7. เกมภาษาใช้ได้ทั้งรายบุคคล รายกลุ่ม และทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความยากของเนื้อหาลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากร่วมกิจกรรม และกล้าแสดงออก
9. เกมภาษาช่วยเสริมทักษะทางภาษา เกมใช้ได้หลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ (English Club) งานสังสรรค์ (Party) และใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Co-curriculum Activities)

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543) ได้กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการจัดการเรียนการสอนภาษาดังนี้

1. ช่วยผู้สอนทำเนื้อหากระจ่าง ง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของผู้สอน
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาแต่ละช่วงได้ โดยสังเกตจาก
4. การตอบคำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมเกมนั้น
5. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนของนักเรียน
6. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมทางภาษานั้นมีประโยชน์อย่างมากต่อทั้งนักเรียนและผู้สอน เนื่องจาก เกมช่วยให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะเกมสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ด้าน ช่วยให้ผู้สอนสามารถสอนเนื้อหาของบทเรียนให้เข้าใจง่าย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ได้ฝึกภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลินจากการทำกิจกรรม และได้เรียนรู้ ภาษาโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้เกมนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมภาษาร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการศึกษารวบรวมเพื่อใช้ประกอบเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

5.1 งานวิจัยในประเทศ

จิตติน เพลงสันเทียะ (2564) ทำการศึกษามลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะ การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน

30 คน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการทดลองใช้ในระยะเวลา 5 สัปดาห์ รวม 10 คาบ ผลการวิจัย พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมาก ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามลำดับ

อำพร วุฒิจูโก (2562) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการละคร จุดมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการละคร และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการละคร ในการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 จำนวน 33 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจที่ติดต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมการละครอยู่ในระดับมาก ซึ่งด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านการนำไปใช้ ด้านประโยชน์ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม และด้านเนื้อหาตามลำดับ

สุชาติ ทังสถิริสีมา และ สถาพร ชันโต (2012) ทำการวิจัยซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) อ.เมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 35 คน โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ปริญานุช บัวผัน (2564) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยจุดมุ่งหมายในการทำวิจัยเพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน ในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 44 คน (อ 21102) โรงเรียนนรเศรษฐศึกษาวิทยาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

จรรยาภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทดลองการใช้รูปแบบการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า กบินทร์บุรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 47 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สูงกว่าก่อนเรียน และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Alfi (2015) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนโดยใช้เกมการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ MTs N Ngemplak โดยผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ 48.18 ขณะที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียน คือ 75.6 ความแตกต่างของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คือ 27.42 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ทักษะการพูดของนักเรียนดีขึ้น

Badroeni (2018) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการปรับปรุงจิตใจในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงแรงจูงใจของนักเรียน ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในห้องเรียนแบบสามครั้ง โดยผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดของนักเรียนในทุกกรอบการทดสอบนักเรียนมีทักษะการพูดที่ดีขึ้น โดยคะแนนการทดสอบก่อนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 31 คะแนน เมื่อทดสอบหลังเรียนรอบที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 57.83 คะแนน ทดสอบหลังเรียนรอบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ย 69.17 คะแนน และทดสอบหลังเรียนรอบที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 95.34 คะแนน

Hernandez-Cherrez, Hidalgo-Camacho & Escobar (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมสื่อสาร: การมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูด มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนักเรียนชั้นปีที่สิบของโรงเรียนมัธยมของรัฐในแอมบาโต ประเทศเอกวาดอร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน 145 คนที่ได้รับสำรวจความประทับใจของพวกเขาเกี่ยวกับการใช้เกมสื่อสารในห้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนคิดว่า

การใช้เกมในห้องเรียนเป็นประโยชน์ต่อพวกเขาในการเรียนรู้ และเห็นได้ชัดว่าเกมสื่อสารมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อการออกเสียงของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น ทั้งในส่วนของของคำศัพท์ ความแม่นยำและความคล่องแคล่วมากขึ้น และการโต้ตอบที่ผ่อนคลายมากขึ้นกับพวกเขา เพื่อนและครูของพวกเขา หลังจากการใช้เกมสื่อสาร

Hasan, et al (2021) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดผ่านการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อพิสูจน์ว่ากลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นปีที่ 8 ของ SMP Negeri 1 Sidrap นักวิจัยใช้การวิจัยเชิงทดลอง ประชากรของงานวิจัยนี้เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 8 และกลุ่มตัวอย่างคือกลุ่ม B ประกอบด้วยนักเรียน 26 คน ตัวอย่างถูกเลือกโดยเทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ข้อมูลถูกรวบรวมผ่านการทดสอบปากเปล่า จากผลการวิจัยพบว่า การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้

Syafryadin Syafryadin, Saad Boulahnane (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการดึงดูดนักเรียนญี่ปุ่นให้เรียนภาษาอังกฤษ ด้วยเพลง เกม และวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจว่าครูสอนภาษาอังกฤษของญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างไร ความท้าทายที่นักเรียนและครูกำลังเผชิญและการรับรู้ของพวกเขาที่มีต่อค่ายทำงานนานาชาติคืออะไร กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน 20 คนและครู 10 คนจากประเทศต่างๆ โดยใช้การสัมภาษณ์และการสังเกต จากผลการศึกษาพบว่า ครูสอนภาษาอังกฤษของญี่ปุ่นและครูที่ไม่ใช่ของญี่ปุ่นร่วมมือกันเพื่อให้นักเรียนได้เพลิดเพลินไปกับวิธีการสอนที่น่าดึงดูด

Marzuki and Kuliñana (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการพูดของนักเรียน EFL ในอินโดนีเซีย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับทักษะการพูดของนักเรียน EFL ผ่านการใช้เกมภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาภาคการศึกษาปีที่ 3 ของภาควิชาภาษาอังกฤษในวิทยาลัยอิสลาม ประเทศอินโดนีเซีย จำนวน 24 คน ผลจากการศึกษาพบว่าการใช้เกมภาษาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั้งในประเทศและต่างประเทศ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เกมภาษามีส่วนช่วยดึงดูดผู้เรียนให้สนใจในเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมภาษาที่จะช่วยผู้เรียนให้ใช้ภาษาได้คล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ในรูปแบบของการพูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังได้ โดยเลือกการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมแบบเกมภาษาอังกฤษ

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจในการเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียน ตลอดจนมี
เจตคติที่ดีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขั้นตอนและระเบียบวิธีวิจัย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย ประชากรที่ศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียด ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนในเขตพื้นที่ตำบลหัวโพธิ์ และตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนทั้งสิ้น 11 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 227 คน

3.1.2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไผ่ขาด ตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 19 คน โดยใช้การสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระหว่างเดือน ธันวาคม-กุมภาพันธ์ จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง

3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3.4 รูปแบบการวิจัย

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design

3.5 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูด

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ โดยการวิจัยในครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ ดังนี้

3.5.1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวนระยะเวลาทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง มีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

3.5.1.1 ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ศึกษาความเชื่อมโยงของสาระมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง และมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) I like cooking dinner, 2) I get up at six o'clock, and 3) I've got music on Monday

3.5.1.2 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้สัมพันธ์กับระดับของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สภายุโรปกำหนดไว้ในกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศในกลุ่มสภายุโรป (CEFR) สำหรับผู้เรียนระดับ A1 คือ ด้านการพูด ผู้เรียนต้องสามารถพูดประโยคง่าย ๆ อย่างช้า ๆ และชัดเจนได้

ขั้นที่ 2 กำหนดเนื้อหาการเรียนการสอนสำหรับแต่ละแผน ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	ประเภทเกมภาษา
1. I like cooking dinner	To record about what different people doing at home	- Vocabulary game - Conversation game
2. I get up at six o'clock	To tell about daily routines and the time.	- Vocabulary game - Conversation game
3. School time	To explain about their school timetable.	- Vocabulary game - Conversation game

* ดังในภาคผนวก ค

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวทางและกำหนดขั้นตอนในการสอนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งมีขั้นตอนที่วิเคราะห์ได้จากแนวทางการจัดขั้นตอนการสอน ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นเตรียมพร้อม (Information/Motivation) ร่วมกับเกมภาษา เป็นขั้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม แนะนำหัวข้อที่จะเรียนโดยการนำเกมภาษาเข้ามาช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน จากนั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ นำเสนอสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในบทเรียน ยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง และตั้งกติการ่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

3.2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ (Input/Control) เป็นการนำเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมที่ น่าสนใจสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้เรียน และเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดจะรวมถึง การได้สนทนาสื่อสาร และการได้รับประสบการณ์

3.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ (Focus/Working) ร่วมกับเกมภาษา เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากขั้นตอนที่สอง ครูผู้สอนเลือกใช้เทคนิควิธีการใช้เกมภาษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบเกมที่หลากหลาย ทั้งนี้เกมภาษาและกิจกรรมที่จัดต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาจุดประสงค์และเรื่องที่ได้กระตุ้นความสนใจไว้ในช่วงแรก

3.4 ขั้นประยุกต์ใช้ (Transfer/Application) หลังจากเรียนแล้วในช่วงท้าย ครูผู้สอนจะให้นักเรียน ร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้ ในขั้นนี้ครูทำหน้าที่เป็นผู้ฟังและจดบันทึกข้อผิดพลาดของนักเรียนโดย ไม่ติชมหรือวิจารณ์เนื่องจากในขั้นนี้นักเรียนทั้งชั้นกำลังเป็นผู้โต้แย้งเถียงระหว่างกัน

3.5 ชั้นสรุป (Summary) เป็นชั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้รับในคาบเรียนนั้น ๆ วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหา เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3.5.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยที่นักเรียนมีส่วนร่วมทั้ง 3 ครั้ง

ชั้นที่ 4 กำหนดเนื้อหาการประเมิน ในการวิจัยนี้ได้มีการปรับใช้วิธีการประเมินผลการพูดตามเกณฑ์ของ Cambridge English Language Assessment (2018) Oller (1979) และ Bill Heller by Cherice Montgomery (2000) โดยพิจารณาใน 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเข้าใจ (Comprehension) โดยอิงตามระดับความสามารถการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ตามที่สหภาพยุโรป กำหนดไว้ใน The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) สำหรับผู้เรียนระดับ A1 คือ สามารถทำตามคำพูดที่ซ้ำมากและพูดได้อย่างระมัดระวัง โดยมีการหยุดชั่วคราวเป็นเวลานานเพื่อทำความเข้าใจความหมาย สามารถจดจำข้อมูลที่เป็นรูปธรรม (เช่น สถานที่และเวลา) ในหัวข้อที่คุ้นเคยซึ่งพบในชีวิตประจำวันได้ หากเป็นการสื่อสารโดยใช้การพูดซ้ำและชัดเจน สามารถเข้าใจคำและสำนวนบางอย่างที่กำลังพูดถึงตัวเขา ครอบครัวโรงเรียน งานอดิเรก หรือสภาพแวดล้อม ซึ่งพวกเขาต้องใช้การพูดซ้ำและชัดเจน สามารถเข้าใจคำ ประโยคสั้นๆ และฟังการสนทนาง่ายๆ เช่น การสนทนาระหว่างลูกค้าและพนักงานขายในร้าน โดยมีเงื่อนไขว่าผู้พูดต้อง พูดซ้ำและชัดเจน

ชั้นที่ 5 กำหนดเนื้อหาการสอนสำหรับแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ใช้ในแผนนั้น กิจกรรมเกมภาษาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกทั้ง 5 ขั้นตอนซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้ตามกรอบการประเมินที่กำหนด

ชั้นที่ 6 นำตารางกำหนดเนื้อหา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในแต่ละบทเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

ชั้นที่ 7 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยนำตารางกำหนดเนื้อหา และแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผนดังกล่าว ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบความเหมาะสมและทำการปรับแก้ไข จากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับประถมศึกษา จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบ

คุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมา คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

สูตรคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

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

เมื่อ *IOC* แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับ จุดประสงค์การเรียนรู้

R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

จากการนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนอยู่ระหว่าง 0.05-1.00 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนมีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้

ขั้นที่ 8 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง

ขั้นที่ 9 นำข้อบกพร่องที่พบจากการนำไปใช้ในกลุ่มทดลองมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นที่ 10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน ไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.5.2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเป็นแบบทดสอบแบบปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 2 ข้อ คะแนนเต็ม 15 คะแนน ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ตามขั้นตอน ดังนี้

3.5.2.1 ศึกษาแนวทางวิธีการสร้างแบบทดสอบและการวัดประเมินผลทักษะการพูดของ Cambridge English Language Assessment (2018) Oller (1979) และ Bill Heller by Cherice Montgomery (2000) เพื่อให้ได้แนวคิดในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3.5.2.2 ขั้นพัฒนาแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวทางวิธีการสร้างแบบทดสอบและการวัดประเมินผลทักษะการพูด โดยอิงตามระดับความสามารถการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนตามที่สภายุโรปกำหนดไว้ใน The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) สำหรับผู้เรียน

ระดับ A1 คือ สามารถทำตามคำพูดที่ซ้ำมากและพูดได้อย่างระมัดระวัง โดยมีการหยุดชั่วคราวเป็นเวลานานทำความเข้าใจความหมาย สามารถจดจำข้อมูลที่เป็นรูปธรรม (เช่น สถานที่และเวลา) ในหัวข้อที่คุ้นเคยซึ่งพบในชีวิตประจำวันได้หากเป็น การสื่อสารโดยใช้การพูดซ้ำและชัดเจน สามารถเข้าใจคำและสำนวนบางอย่างที่กำลังพูดถึงตัวเขา ครอบครัวโรงเรียน งานอดิเรก หรือสภาพแวดล้อม ซึ่งพวกเขาต้องใช้ในการพูดซ้ำและชัดเจน สามารถเข้าใจคำและประโยคสั้นๆ เมื่อฟังการสนทนาง่ายๆ เช่น การสนทนาระหว่างลูกค้าและพนักงานขายในร้าน โดยมีเงื่อนไขว่าผู้พูดต้องพูดซ้ำและชัดเจน (Common European Framework of Reference for Languages, 2018) และนำมาปรับเข้ากับเกณฑ์การประเมินผลความสามารถทางการพูด ของ Cambridge English Language Assessment (2018) Oller (1979) และ Bill Heller by Cherice Montgomery (2000) โดยพิจารณาใน 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเข้าใจ (Comprehension) ในการวัดและประเมินผลการพูดทางตรง

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การทดสอบและศึกษาเนื้อหาจากขอบข่ายของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน

จากนั้นกำหนดรูปแบบของแบบทดสอบและสร้างตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Table of Test Specification) เพื่อการพัฒนาแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการทดสอบพูดปากเปล่า (Oral Test) แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน โดยให้นักเรียนเข้าสอบทีละคน ส่วนที่หนึ่งนักเรียนสุ่มเลือกรูปภาพ 1 รูปจากทั้งหมด 3 ภาพ ซึ่งรูปภาพที่ใช้จะเกี่ยวกับเรื่อง Activity at home, daily routine, และ school subject เพื่อให้ผู้เข้าทดสอบบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพที่สุ่มได้จำนวนทั้งสิ้น 5 คำ โดยกรรมการจะให้เวลาผู้เข้าทดสอบเตรียมตัวคนละ 1 นาที หลังจากทีสุ่มเลือกรูปภาพขึ้นมาแล้ว โดยแต่ละคนมีเวลาสอบพูดคนละ 1-2 นาที ส่วนที่สองนักเรียนสุ่มเลือกคำถาม 3 คำถาม จากทั้งหมด 5 คำถาม ซึ่งคำถามที่ใช้จะเป็นคำถามที่ใช้โครงสร้างประโยคจากทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เข้าทดสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในเรื่องที่ตนสุ่มได้ โดยกรรมการจะให้เวลาผู้เข้าทดสอบเตรียมตัว คนละ 1 นาที หลังจากทีสุ่มคำถามได้ โดยแต่ละคนจะมีเวลาสอบพูดคนละ 3-4 นาที โดยมีคะแนนรวมทั้งสิ้น 15 คะแนน

ขั้นที่ 3 นำตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบเพื่อพัฒนาข้อสอบวัดการพูดทางตรงให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่างๆ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

ขั้นที่ 4 พัฒนาแบบทดสอบ สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบวัดการพูดทางตรง นำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 5 หาคุณภาพแบบทดสอบ นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับประถมศึกษา จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.05-1.00

ขั้นที่ 6 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปใช้จริงกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองโพธิ์ จำนวน 13 คน ใช้เวลาทดสอบ 2 ชั่วโมง 30 นาที โดยใช้เครื่องบันทึกเสียงบันทึกคำตอบของนักเรียนแต่ละคนไว้ แล้วนำมาพิจารณาคะแนนความสามารถทางการพูดตามเกณฑ์คะแนนสำหรับวัดผลความสามารถทางการพูด งานวิจัยนี้ได้้นำเกณฑ์มีการปรับใช้วิธีการประเมินผลการพูดตามเกณฑ์ของ โดยพิจารณาใน 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเข้าใจ (Comprehension) อ้างอิงจาก Cambridge English Language Assessment (2018) Oller (1979) และ Bill Heller by Cherice Montgomery (2000) ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขั้นที่ 7 นำคะแนนจากการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษมาวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3.5.3 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและสร้างเกณฑ์การประเมินแล้วในบทที่ 2 ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (Grading Criteria for English)

หัวข้อ	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1.การออกเสียง (Pronunciation)	ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียงได้ เหมือนกับเจ้าของ ภาษา	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อย แต่ไม่ได้ เปลี่ยนความหมาย ของใจความสำคัญ สามารถ เข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ได้โดยผู้ฟังไม่ต้องใช้ ความพยายาม	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อยแต่ไม่ได้ เปลี่ยนความหมาย ของใจความสำคัญแต่ ผู้ฟังต้อง พยายาม ตั้งใจฟังเพื่อให้ได้ ใจความที่ถูกต้อง	ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ผู้ฟังหรือเจ้าของ ภาษาไม่สามารถเข้าใจ ได้
2. คำศัพท์ (Vocabulary)	พูดได้อย่างลื่นไหล และเป็นธรรมชาติทำ ให้การสนทนาเป็นไป อย่างราบรื่น	ขณะพูดมีความลังเล อยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำ ให้การสนทนา หยุดชะงักลง	ขณะที่พูดต้องหยุด คิดเป็นระยะ พูดแล้ว ลังเล ย้ำคำพูดเดิม บ่อย ๆ ทำให้การ สนทนา ไม่ลื่นไหล ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟัง ข้อความที่สื่อสาร เท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งในขณะ ที่พูดทำให้การสนทนา ไม่ลื่นไหลทำให้ผู้ฟังไม่ สนใจฟัง
3. ไวยากรณ์ (Grammar)	ผิดไวยากรณ์น้อย มาก โดยผิดเพียง 1 หรือ 2 ในระหว่าง การทดสอบ	ผิดเป็นครั้งคราว ทำ ให้รู้ว่าไม่มีความรู้ทาง ไวยากรณ์บางอย่าง แต่ไม่ถึงกับพูดแล้วไม่ เข้าใจ	พูดผิดบ่อย ไม่รู้หลัก ไวยากรณ์สำคัญ บางอย่างทำให้เข้าใจ ผิด	พูดผิดมาก มีความรู้ ไวยากรณ์น้อยมาก สื่อสารไม่ได้ และใช้ ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)	พูดได้อย่างลื่นไหล และเป็นธรรมชาติทำ ให้การสนทนาเป็นไป อย่างราบรื่น	ขณะพูดมีความลังเล อยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำ ให้การสนทนา หยุดชะงักลง	ขณะที่พูดต้องหยุด คิดเป็นระยะ พูดแล้ว ลังเล ย้ำคำพูดเดิม บ่อย ๆ ทำให้การ สนทนา ไม่ลื่นไหล ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟัง ข้อความที่สื่อสาร เท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งในขณะ ที่พูดทำให้การสนทนา ไม่ลื่นไหลทำให้ผู้ฟังไม่ สนใจฟัง
5.ความเข้าใจ (Comprehension)	พูดและสื่อ ความหมายได้ถูกต้อง สามารถเข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ข้อความหรือใจความ	พูดและสื่อ ความหมายผิดบ้าง เล็กน้อย เข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ได้บ้าง	พูดและสื่อ ความหมายผิดบ้าง ไม่สามารถเข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ได้เท่าที่ควร	พูดผิดและสื่อความหมาย ผิด ไม่สามารถเข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสารได้

3.5.3.1 ผู้วิจัยนำเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับประถมศึกษาจำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมและรูปแบบของภาษา

3.5.3.2 นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00

3.5.3.3 ปรับปรุงแก้ไขเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ก่อนนำไปทดลองใช้ในชั้นศึกษานำร่องต่อไป

3.5.4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจดังต่อไปนี้

3.5.4.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3.5.4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการประเมินแบบแยกส่วน 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านอารมณ์ความรู้สึก ดังตารางที่ 3.3 ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert มี 5 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 มีค่าเท่ากับ น้อยที่สุด ระดับที่ 2 มีค่าเท่ากับ น้อย ระดับที่ 3 มีค่าเท่ากับ ปานกลาง ระดับที่ 4 มีค่าเท่ากับ มาก และระดับที่ 5 มีค่าเท่ากับ มากที่สุด

3.5.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา เหมาะสมของข้อความและรูปแบบภาษา

3.5.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาพิจารณาค่าความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของข้อความ โดยพบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.67-1.00

3.5.4.5 นำแบบสอบถามมาแก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

ตารางที่ 3.3 กรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	กรอบเนื้อหาของการประเมิน
1. ด้านเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาน่าสนใจและทันสมัย - เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน - สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. กิจกรรมการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน - การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสนุกและน่าสนใจ - การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความหลากหลาย - ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเหมาะสม
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น - การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียนได้ - นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกสิ่งที่ตนเองทำที่บ้านได้ - นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกกิจวัตรประจำวันได้ - นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกรายวิชาที่เรียนได้
4. ด้านอารมณ์ความรู้สึก	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น - นักเรียนเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้ง่าย - นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข

3.5.4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน

3.6 การศึกษานำร่อง

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองโพธิ์ ตำบลศรีสำราญ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 13 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องของเครื่องมือแล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงต่อไป โดยดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนการทดลอง

ให้นักเรียนกลุ่มดังกล่าวทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นแบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) โดยใช้ชุดแบบทดสอบที่กำหนดไว้ โดยใช้เวลาในการสอบคนละ 10 นาที จากนั้นจึงแจ้งวัตถุประสงค์ วิธีการเรียน และข้อตกลงต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ 2 ระหว่างการทดลอง

เริ่มดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มดังกล่าวโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาแผนละ 2 ชั่วโมง โดยสอนนักเรียนในเวลาหลังเลิกเรียนในวันอังคารและวันพุธ และในระหว่างการทดลองยังได้มีการสอบถามปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม เพื่อนำมาปรับปรุงข้อบกพร่องและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ขั้นที่ 3 หลังการทดลอง

เมื่อนักเรียนได้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก นักเรียนทั้ง 13 คนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นแบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) โดยปฏิบัติตามขั้นตอนเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาเปรียบเทียบกัน มีรายละเอียด ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 คน

ผู้เรียนคนที่	คะแนนทดสอบ(15 คะแนน)		ผลต่าง
	ก่อนเรียน (Pre-Test)	หลังเรียน (Post-Test)	
1	5.00	8.00	3
2	7.00	10.00	3
3	4.00	7.00	3
4	5.00	8.00	3
5	6.00	11.00	5

ตารางที่ 3.4 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
ของผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 คน (ต่อ)

ผู้เรียนคนที่	คะแนนทดสอบ(15 คะแนน)		ผลต่าง
	ก่อนเรียน (Pre-Test)	หลังเรียน (Post-Test)	
6	5.00	10.00	5
7	3.00	7.00	4
8	6.00	10.00	4
9	6.00	8.00	2
10	7.00	10.00	3
11	8.00	13.00	5
12	6.00	11.00	5
13	8.00	11.00	3
\bar{x}	5.85	9.54	3.69
S.D.	1.46	1.81	1.03

จากตารางที่ 3.4 พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองโพธิ์ จำนวน 13 คน คะแนนเต็ม 15 คะแนน คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 8 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 3 คะแนน และคะแนนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 13 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 7 คะแนน จากการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า ค่าผลต่างสูงสุดเท่ากับ 5 คะแนน และค่าผลต่างต่ำสุดเท่ากับ 2 คะแนน

จากการทดลอง ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องและได้หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การดำเนินกิจกรรมเกมภาษาในบางเกมใช้เวลาในการทำกิจกรรมมาก ทำให้มีผลกระทบต่อกิจกรรมในขั้นถัดไป ผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขโดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบ และกติกาในการเล่นเพื่อให้เหมาะสมกับเวลาและเนื้อหามากขึ้น

3.7 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนในการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้เวลาในการดำเนินการวิจัยระหว่างเดือนธันวาคม-กุมภาพันธ์ จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง โดยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.7.1 ทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอหนังสือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่ชวด จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.7.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน โดยนักเรียนจะได้เรียนภาษาอังกฤษ โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 3 แผน ใช้เวลาในการเรียนแผนละ 2 ชั่วโมง โดยใช้เวลาเรียนรวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง

3.7.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นแบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) โดยใช้ชุดแบบทดสอบที่กำหนดไว้ โดยใช้เวลาในการสอบคนละ 10 นาที และดำเนินการตรวจให้คะแนนโดยผู้ตรวจ 2 คน

3.7.4 ดำเนินการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาแผนละ 2 ชั่วโมง โดยสอนนักเรียนในเวลาหลังเลิกเรียนในวันอังคารและวันพุธ ซึ่งในระหว่างการทดลองได้มีการสอบถามปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการกิจกรรม เพื่อนำมาปรับปรุงข้อบกพร่องและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

3.7.5 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นแบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) โดยปฏิบัติตามขั้นตอนเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลาทดสอบคนละ 10 นาที

3.7.6 ตรวจคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน แล้วนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

3.7.7 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หลังเรียนจบทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามและคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง จากนั้นผู้วิจัยทำการอ่านรายการประเมินให้นักเรียนฟังทีละ 1 รายการๆ ละ 2 ครั้ง ซึ่งนักเรียนจะทำเครื่องหมายลงในช่องระดับความพึงพอใจที่ตนต้องการตามตารางในภาคผนวก จ

3.7.8 เก็บข้อมูลแบบสอบถามแล้วจึงนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเสร็จสิ้นการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้อ้างอิงมาวิเคราะห์ หาค่าทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

3.8.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและเรียนหลังด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำค่าเฉลี่ยไปแปลความหมาย

3.8.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำค่าเฉลี่ยไปแปลความหมาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test แบบ Dependent (Dependent t-test) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$$\sum x \text{ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด}$$

$$n \text{ แทน จำนวนคนทั้งหมด}$$

2. การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$x \text{ แทน คะแนนแต่ละคน}$$

$$\sum x^2 \text{ แทน ผลรวมคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง}$$

$$(\sum x)^2 \text{ แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง}$$

$$n \text{ แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย}$$

3. สถิติ t-test แบบ Dependent (Dependent t-test)

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

เมื่อ t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution
D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
$\sum D$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน

4. เกณฑ์การแปลความหมายระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

5. การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

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

เมื่อ IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
R	แทน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

จากการศึกษาและพัฒนาเครื่องมือวิจัยทั้งหมด สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบ่งเป็นเครื่องมือการสอน (Instructional instrument) คือ การใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเครื่องมือวิจัย (Research instrument) คือ แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

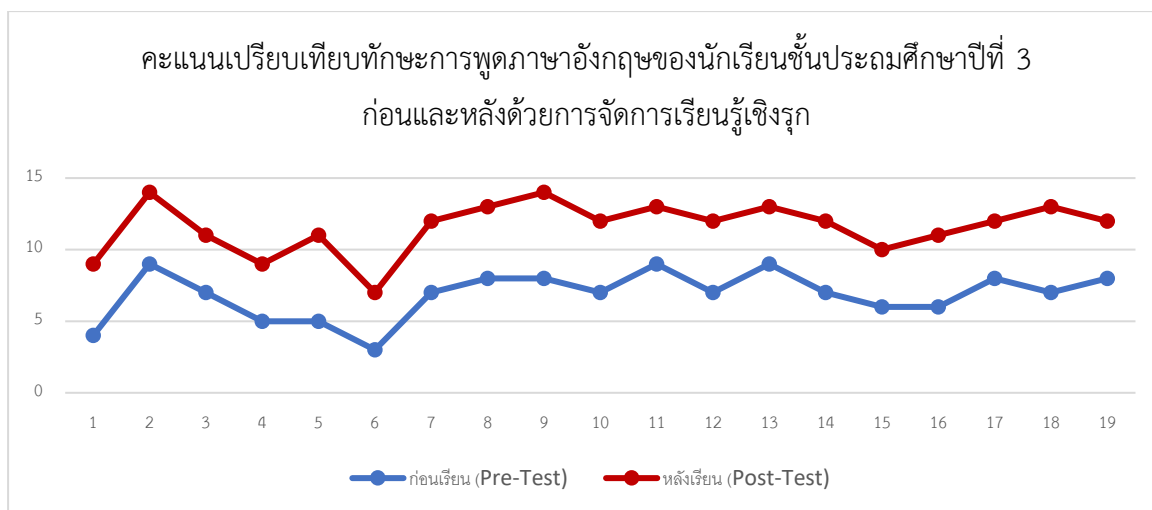
4.1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 19 คน ทำแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบปากเปล่า (Oral Test) ชุดเดียวกัน มีคะแนนเต็ม 15 คะแนน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 19 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังจากเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการทำแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 15 คะแนน ดังแสดงในตารางที่ 4.1 และแผนภูมิรูปภาพที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และผลต่าง (D) ของคะแนนในการทดสอบสองครั้ง

นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบ เต็ม 15 คะแนน		ผลต่าง(D)
	ก่อนเรียน (Pretest)	หลังเรียน (Posttest)	
1	4	9	5
2	9	14	5
3	7	11	4
4	5	9	4
5	5	11	6
6	3	7	4
7	7	12	5
8	8	13	5
9	8	14	6
10	7	12	5
11	9	13	4
12	7	12	5
13	9	13	4
14	7	12	5
15	6	10	4
16	6	11	5
17	8	12	4
18	7	13	6
19	8	12	4
\bar{x}	6.84	11.58	4.74
S.D.	1.68	1.80	0.73



แผนภูมิรูปภาพที่ 4.1 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ค่าผลต่างของคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการทำแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ยังพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าผลต่างคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 20-35 หรือคิดเป็นร้อยละ 84.21 ของนักเรียนทั้งหมด ในขณะที่นักเรียนที่มีค่าผลต่างของคะแนนมากกว่าร้อยละ 40 มีจำนวน 3 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 15.79 ของนักเรียนทั้งหมด

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนผลต่างเฉลี่ย และค่าทดสอบที่ (t-test) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	D	t	df	Sig
ก่อนเรียน	15	6.84	1.68	4.74	28.149*	18	.000
หลังเรียน	15	11.58	1.81				

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เท่ากับ 11.58 คะแนน (S.D.=1.81) ในขณะที่ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของ

คะแนนก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เท่ากับ 6.84 คะแนน (S.D.=1.68) และผลต่างเฉลี่ยระหว่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเท่ากับ 4.74 ค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 28.149 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

4.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ในการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดว่า เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั้ง 3 แผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 คะแนนเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน

รายการประเมิน		\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านที่ 1 เนื้อหา					
1	เนื้อหาน่าสนใจและทันสมัย	4.00	0.94	มาก	2
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	3.95	0.85	มาก	3
3	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.16	0.83	มาก	1
รวมเฉลี่ยด้านที่ 1		4.04	0.87	มาก	3
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้					
4	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน	4.00	0.88	มาก	3
5	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสนุกและน่าสนใจ	4.26	0.73	มาก	1
6	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความหลากหลาย	4.21	0.92	มาก	2

ตารางที่ 4.3 คะแนนเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิงรุกของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน (ต่อ)

รายการประเมิน		\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้					
7	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้อิงรุกมีความเหมาะสม	4.00	0.88	มาก	3
รวมเฉลี่ยด้านที่ 2		4.12	0.85	มาก	2
ด้านที่ 3 ประโยชน์ที่ได้รับ					
8	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.95	0.85	มาก	3
9	การจัดการเรียนรู้อิงรุกช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียนได้	4.00	0.82	มาก	2
10	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกสิ่งที่ตนเองทำที่บ้านได้	3.74	0.81	มาก	4
11	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกกิจวัตรประจำวันได้	3.68	0.89	มาก	5
12	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกรายวิชาที่เรียนได้	4.11	0.74	มาก	1
รวมเฉลี่ยด้านที่ 3		3.89	0.82	มาก	4
ด้านที่ 4 อารมณ์ความรู้สึก					
13	นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.00	0.82	มาก	2
14	นักเรียนเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	4.00	0.82	มาก	2
15	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	4.47	0.70	มาก	1
รวมเฉลี่ยด้านที่ 4		4.16	0.78	มาก	1
เฉลี่ยระดับความพึงพอใจโดยรวม		4.05	0.83	มาก	

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 คน มีความพึงพอใจต่อการใช้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.87) และเพื่อเรียงลำดับ ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านอารมณ์ความรู้สึก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.87) ลำดับที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.82) ลำดับที่ 3 ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.53) และลำดับที่ 4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.82)

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกในแต่ละด้านพบว่า

1. ด้านเนื้อหา โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.87) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 3 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.83) รองลงมา คือ ข้อ 1 เนื้อหาน่าสนใจและทันสมัย ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.94) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 2 เนื้อหาไม่เหมาะสม กับผู้เรียน ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.85)

2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.82) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 5 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สนุกและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.73) รองลงมา คือ ข้อ 6 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมี ความหลากหลาย ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.92) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 4 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.88) และข้อ 7 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.88)

3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.82) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 12 นักเรียนสามารถนำ ความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกรายวิชาที่เรียนได้ ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.37) รองลงมา คือ ข้อ 9 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียนได้ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.82) ข้อ 8 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.85) ข้อ 10 นักเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกสิ่งที่ตนเองทำที่บ้านได้ ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.81) และ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 11 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกกิจวัตร ประจำวันได้ ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.89)

4. ด้านอารมณ์ความรู้สึก โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.78) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 15 นักเรียนเรียนรู้อย่างมี ความสุข ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.70) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 13 นักเรียนมี ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.82) และข้อ 14 นักเรียน เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.82)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไผ่ขาด ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 19 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสามารถสรุปสาระสำคัญและผลการศึกษาดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวนระยะเวลาทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) I like cooking dinner, 2) I get up at six o'clock, and 3) I've got music on Monday
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยเป็นแบบทดสอบแบบปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 2 ข้อ คะแนนเต็ม 15 คะแนน โดยแบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน โดยให้นักเรียนเข้าสอบทีละคน ส่วนที่หนึ่งนักเรียนสุ่มเลือกรูปภาพ 1 รูปจากทั้งหมด 3 ภาพ ซึ่งรูปภาพที่ใช้จะเกี่ยวกับเรื่อง Activity at home, daily routine, และ school subject เพื่อให้ผู้เข้าทดสอบบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับรูปภาพที่สุ่มได้จำนวนทั้งสิ้น 5 คำ โดยกรรมการจะให้เวลาผู้เข้าทดสอบเตรียมตัวคนละ 1 นาที หลังจากทีสุ่มเลือกรูปภาพขึ้นมาแล้ว โดยแต่ละคนมีเวลาทดสอบพูดคนละ 1-2 นาที ส่วนที่สองนักเรียนสุ่มเลือกคำถาม 1 คำถาม จากทั้งหมด 15 คำถาม ซึ่งคำถามที่ใช้จะเป็นคำถามที่ใช้โครงสร้างประโยคจากทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เข้าทดสอบถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในเรื่องที่ตนสุ่มได้ โดยกรรมการจะให้เวลาผู้เข้าทดสอบเตรียมตัว คนละ 1 นาที หลังจากสุ่มคำถาม โดยแต่ละคนจะมีเวลาสอบพูดคนละ 3-4 นาที
3. เกณฑ์การประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการประเมินแบบแยกส่วน 5 ด้าน คือ โดยพิจารณาใน 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์

(Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความเข้าใจ (Comprehension) โดยเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 15 คะแนน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการประเมินแบบแยกส่วน 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 เนื้อหา ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ประโยชน์ที่ได้รับ และด้านที่ 4 อารมณ์และความรู้สึก ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert มี 5 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 มีค่าเท่ากับ น้อยที่สุด ระดับที่ 2 มีค่าเท่ากับ น้อย ระดับที่ 3 มีค่าเท่ากับ ปานกลาง ระดับที่ 4 มีค่าเท่ากับ มาก และระดับที่ 5 มีค่าเท่ากับ มากที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมภาษาร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำมาอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ผลคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากแบบทดสอบวัดทักษะการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

1.1 มีการใช้แผนการสอนที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยรูปแบบกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษ ในการพัฒนาและส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ Bonwell และ Eison (1991) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียน โดยประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสาร ทั้งด้านการพูด การฟัง การอ่าน และการคิดวิเคราะห์ รวมไปถึงความรู้สึกสนุกสนานขณะเรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของ Fink (1999) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สะท้อนความคิด

ได้สื่อสารสนทนาแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ได้ประสบการณ์จากการลงมือกระทำจริงและประสบการณ์จากการสังเกต ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ บัญญัติ ชำนาญกิจ (2549) ที่กล่าวถึงกลวิธีในการเรียนรู้เชิงรุกว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งแบบแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เช่น การทำงานแบบร่วมมือ สถานการณ์จำลอง เป็นต้น หรือจะเป็นแบบห้องเรียนใหญ่ เช่น กิจกรรม pair work หรือ group work เป็นต้น อีกทั้งยังมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ Meyers and Jones (1993); Shenker et al. (1996); และ มนัส บุญประกอบ และคณะ (2543) ได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ไว้หลากหลายรูปแบบและกิจกรรมซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่ถูกพูดถึง คือ การเรียนรู้แบบใช้เกม โดยกล่าวไว้ว่า เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเสนอเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเสนอ ชั้นฝึก ชั้นปฏิบัติ รวมไปถึงขั้นสรุปผลก็สามารถทำได้เช่นกัน กิจกรรมเกมภาษาเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ไปพร้อมกับความรู้สึกสนุกสนาน ในระหว่างการทำกิจกรรมผู้เรียนจะเกิดทักษะทั้งการคิด การสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่ม และเกิดความรู้สึกท้าทายเมื่อทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มภายในห้องเรียน โดยกิจกรรมเกมภาษามีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ได้แก่ 1) การออกเสียงคำศัพท์ 2) การพูดและให้ข้อมูลของตนเองหรือผู้อื่นอย่างง่าย ๆ 3) การถามตอบด้วย Wh-Question เป็นต้น โดยเกมภาษาที่เลือกใช้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ McCallum (1980) ที่ได้กล่าวถึงเกมภาษาชนิดต่าง ๆ ไว้ว่า เป็นเกมภาษาที่เสริมความรู้ ทดสอบความจำ เกี่ยวกับคำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษา ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียง คำศัพท์ การสะกดคำ การสนทนาระหว่างผู้พูดและผู้ฟังรวมถึงการที่ผู้สอนประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษก็ได้เช่นเดียวกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตติน พงษ์สันเทียะ (2564) ที่ได้มีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนระดับชั้นและพบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียานุช บัวผัน (2564) ที่ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hernandez-Cherez, Hidalgo-Camacho & Escobar (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมสื่อสาร การมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูด มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนักเรียนชั้นปีที่สิบของโรงเรียนมัธยมของรัฐในแอมบาโต ประเทศเอกวาดอร์ โดยผลการศึกษาพบว่า นักเรียนคิดว่าการใช้เกมในห้องเรียนเป็นประโยชน์ต่อพวก

เขาในการเรียนรู้ และเห็นได้ชัดว่าเกมสื่อสารมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อการออกเสียงของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น ทั้งในส่วนของของคำศัพท์ ความแม่นยำและความคล่องแคล่วมากขึ้น และการโต้ตอบที่ผ่อนคลายมากขึ้นกับพวกเขา เพื่อนและครูของพวกเขาหลังจากการใช้เกมสื่อสาร

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจาก ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยรูปแบบของทฤษฎีการสอนพูดโดยใช้เกมภาษา ซึ่งเกมภาษามีส่วนช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ทำให้เรียนรู้เนื้อหาเข้าใจได้อย่างง่ายจากการเข้าร่วมกิจกรรม กระตุ้นความรู้สึกและสร้างความท้าทายให้แก่ นักเรียน นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมและเกิดความรู้สึกสนุกและเพลินเพลินไปกับการจัดการเรียนรู้ และอีกประการสำคัญคือสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาให้แก่ นักเรียนได้ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามพบว่า ด้านอารมณ์และความรู้สึกของนักเรียนมีระดับความพึงพอใจมาก ซึ่งมีคะแนนสูงเป็นอันดับแรก โดยนักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น การเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ สนุกและน่าสนใจ เกมภาษาที่นำมาใช้มีความหลากหลาย ด้านเนื้อหา มีความทันสมัย เหมาะสมกับผู้เรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนมีทักษะการพูดที่ดีขึ้นและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ Hernandez-Cherez, Hidalgo-Camacho & Escobar (2021) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้เกมในห้องเรียนเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในการเรียนรู้ และเกมสื่อสารมีส่วนร่วมต่อการออกเสียงของนักเรียนซึ่งแสดงให้เห็นระดับที่เพิ่มขึ้น ทั้งในส่วนของของคำศัพท์ ความแม่นยำและความคล่องแคล่วมากขึ้น และการโต้ตอบที่ผ่อนคลายมากขึ้นระหว่างผู้เรียน และครูผู้สอนหลังจากการใช้เกมสื่อสาร เช่นเดียวกับ Marzuki and Kuliwana (2021) ที่กล่าวว่า การนำเกมภาษามาใช้เป็นเทคนิคการสอนทักษะการพูดที่มีประสิทธิภาพในการช่วยนักเรียนในการพัฒนาทักษะ การพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนจะรู้สึกมีความมั่นใจในตนเองสูงขึ้นแม้ว่าพวกเขาจะทำผิดพลาดเล็กน้อยในเรื่องของความแม่นยำและความคล่องแคล่ว นักเรียนสามารถสร้างประโยคได้เร็วขึ้นและไม่รู้สึกประหม่าหรือกลัวที่จะทำผิดพลาดอีกต่อไป ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการใช้เกมภาษาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และให้ผู้เรียนทราบวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมนั้นๆ อย่างชัดเจน
2. การกำหนดเป้าหมายทางภาษาในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ต้องชัดเจน ไม่มากจนเกินไป และใช้เรื่องใกล้ตัวของนักเรียน ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. กิจกรรมเกมภาษาที่เลือกใช้จะต้องมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในแผนจัดการเรียนรู้นั้น ๆ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาในประเด็นของการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากแพลตฟอร์มออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยม เช่น Wordwall, Kahoot, Quizlet, Vonder เป็นต้น
2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาในประเด็นการนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การอ่าน หรือการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ข). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุคส์. (2543). **เกมสนุกผลภาษาอังกฤษ**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: นามมีบุคส์.
- จิตติน เพลงสันเทียะ. (2564). "ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4." การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรภา อรรถพร. (2557). "การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต." **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**, 9, 4: 122-136.
- จตุภรณ์ ปฐมวงษ์. (2565). "การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่." **Journal of Modern Learning Development**, 7, 4: 143-159. เข้าถึงได้จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/254587>.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). "Active Learning." **ข่าวสารวิชาการงานบริการศึกษาคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**.
- ตรีสุข อิงคุทานนท์. (2564). **ทักษะภาษาอังกฤษของคนไทยอยู่อันดับ 100 จาก 112 ประเทศ และต่ำที่สุดในอาเซียน**. เข้าถึงได้จาก <https://plus.thairath.co.th/topic/speak/100737>
- ธวัชพร ตันตระกูล. (2555). "รายงานวิจัยการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ." สถาบันภาษาและวัฒนธรรมนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในวิชาการจัดการเรียน." **UTK RESEARCH JOURNAL**, 11, 1: 85-94.
- ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ. (2551). **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พงษ์ประภากรณ์ สุระรินทร์. (2556). **English Day Thailand**. เข้าถึงได้จาก <https://web.facebook.com/EnglishDayThailand/posts/387564888036450>
- เมธาวี แก้วสนิท. (2558). "การเรียนการสอนเชิงรุกโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในสาขาวิชานิเทศศาสตร์." **วารสารเกษมบัณฑิต**, 16, 1.
- รัชณี คุณานุกวัฒน์. (2552). **การพูดคืออะไร**. เข้าถึงได้จาก <http://www.kroobannok.com/blog/>
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). **100 Language Games**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- สัญญา ภัทรากกร. (2552). **ผลการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องความน่าจะเป็น**. ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). **ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรชนีดา หวานคง. (2016). "การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21." **Journal of Yanasangvorn Research Institute**, 7, 2: 304-314.
- อำพร วุฒิสฐิโก. (2562). "การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการละคร." การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Alfi, I. (2015). "Improving the students' speaking skills through communicative games for the grade VIII students of MTS N Ngemplak." Yogyakarta State University.
- Amrullah, A. Z. (2015). "Developing language games to teach speaking skill for Indonesian senior high school learners." **JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)**, 2: 2.
- Assessment, C. E. L. (2018). **The 2018 Pre A1 Starters, A1 Movers and A2 Flyers revisions**. Cambridge: Cambridge English Language Assessment.
- Bachman, L. F. (1990). **Fundamental considerations in language testing**. Oxford university press.
- Badroeni, B. (2018). "IMPROVING STUDENTS' MOTIVATION IN SPEAKING ENGLISH THROUGH ACTIVE LEARNING STRATEGY." **Research and Innovation in Language Learning**, 1, 2: 76-88.
- Baldwin, J., and Williams, H. (1988). **Active Learning : a Trainer's Guide**. England: Blackwell Education.

- Bonwell, C. C. (1995). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. Washington DC: The George Washington University.
- Bonwell, C. C., and Eison, J. A. (1991). **Active learning: Creating excitement in the classroom**. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- Bonwell, C. C. E., and James, A. (1991). **Active learning: Creating Excitement in the Classroom**. Washington, DC: The George Washington University.
- Byrne, D. (1991). **Teaching oral English**. Oxford: Longman.
- Cambridge English Language Assessment. (2018). **The 2018 Pre A1 Starters, A1 Movers and A2 Flyers revisions**. Cambridge: Cambridge English Language Assessment.
- Celce-Murica, M. (2001). **Teaching English as a second language or foreign language**. 2nd ed. New York: Newbury House.
- Clark, J. L. (1988). "Validation of a tape-mediated ACTFL/ILR-scale based test of Chinese speaking proficiency." **Language Testing** 5, 2: 187-205.
- Clark, J. L. D. (1972). **Foreign language testing: Theory and practice**. Philadelphia. PA: Center for Curriculum Development, Inc.
- Cruikshank, D. R. (1997). **A First Book of Games and Simulations**. Wadsworth Publishing Company.
- Dewi, R. S., Kultsum, U., and Armadi, A. (2017). "Using communicative games in improving students' speaking skills." **English Language Teaching**, 10, 1: 63-71.
- Edgar Dale. (1996). **Audio-Visual Methods in Teaching**. 3rd ed. New York: The Dryden Press Holt, Rineheart and Winston. Inc.
- Eun-Byung, C. (2004). "Issues Concerning Korean Learners of English: English Education in Korea and Some Common Difficulties of Korean Student." **The East Asian Learner**, 1, 2.
- Ewell, P. T. (1997). "Organizing for learning: A new imperative." **AAHE bulletin**, 50: 3-6.
- Fink, L. D. (1999). **Active Learning**. Reprinted with permission of the University of Oklahoma Instructional Development Program. Available from <http://www.hcc.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom>

- Fithriani, R. (2018). "Communicative gamebased learning in EFL grammar class: suggested activities and students' perception." **JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)**, 5, 2: 171-188. Available from <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>.
- Good, T., and Brophy, J. (1994). **Looking in classrooms**. 6th ed. New York: Harper Collins.
- Hasan, H., Kahar, A., Hermansyah, S., and Usman, U. (2021). "The Improving Speaking Skills through Active Learning Strategy." **MAJESTY JOURNAL**, 3, 1: 15-21.
- Hernandez-Cherrez, E., Hidalgo-Camacho, C., and Escobar, P. (2021). "Communication games: Their contribution to developing speaking skills." **International Journal of Instruction**, 14, 4: 643-658. Available from <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14437a>.
- Hwang, G. J., Hsu, T. C., Lai, C. L., and Hsueh, C. J. (2017). "Interaction of problem-based gaming and learning anxiety in language students' English listening performance and progressive behavioral patterns." **Computers & Education**, 106: 26-42. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.010>
- Jalongo, M. R. (2003). **Early childhood language arts**. Boston: Allyn and Bacon.
- Jeremy, H. (1987). **The practice of English Language Teaching**. London: Longman.
- Johnson, D. W., and et al. (1991). **Active Learning: Cooperation in the College Classroom**. Edina. MN: Interaction Book Company.
- Kagan, S. (1994). **Cooperative Learning**. San Clemente, CA: Resources for Teachers, Inc.
- Lang, H. R. (2006). **Models, strategies, and methods for effective teaching** Pearson Education Inc. United States of America.
- Leong, L. M., and Ahmadi, S. M. (2017). "An analysis of factors influencing learners English speaking skill." **International Journal of Research in English Education**, 2, 1: 34-41.
- Marzuki, A., and Kuliahana, A. (2021). "Using Language Games to Enhance EFL Students' Speaking Skill in Indonesia." **Al-Ta lim Journal**, 28, 3. doi:<https://doi.org/10.15548/jt.v28i3.700>

- Marzuki, A. G. (2016). "Utilizing cooperative learning in islamic college students' classroom." *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3, 2: 123-139. Available from <http://dx.doi.org/10.15408/ijee.v3i2.5528>.
- Marzuki, A. G. (2017). "Developing speaking skill through oral report in an EFL class in indonesia." *Al-Ta'lim Journal*, 24, 3: 243-254. Available from <https://doi.org/10.15548/jt.v24i3.330>.
- Mayer, R. E. (2004). "Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning?" *American psychologist*, 59, 1: 14.
- McCallum, G. P. (1980). **101 word games for students of English as a second or foreign language**. New York: Oxford University Press.
- McKechnie, W. J. (1986). "Teaching and learning in the college classroom: A review of the research literature." *University of Michigan Press*, 86.
- Meyers, C. J. T. B. (1993). **Promoting Active Learning : Strategies for the College Classroom**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Orlova, S. N., and Tsagolova, A. S. (2017). "Linguacultural characteristics of English-language advertising discourse." *Issues of Applied Linguistics*, 28: 84-95. Available from <https://doi.org/10.25076/vpl.28.08>.
- Parkinson, J., Windale, M., and Shelton, J. (1999). **Raising the quality of secondary science education: Teachers' workshop i**. England: Sheffield Hallam University.
- Parkinson, J., Windale, M., and Shelton, J. (1999). **Raising the quality of secondary science education: Teachers' workshop II**. England: Sheffield Hallam University.
- Quirk, R. (1985). Studies in Second Language Acquisition. In H. G. Widdowson (Ed.), (Vol. 9, pp. 371-373). Cambridge: Cambridge University Press xi 275.
- Quirk, R., and Widdowson, H. G. (1985). **ENGLISH IN THE WORLD: TEACHING AND LEARNING THE LANGUAGE AND LITERATURES**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schmidt, T., Strasser, T., and JB Metzler, S. (2018). "Mediaassisted foreign language learning concepts and functions." *In Teaching English as a Foreign Language*: 211-231. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-476-04480-8_12

- Scott, R. (1981). **"Speaking" in Communication in the Classroom**. Longman Group,Ltd.
- Sharma, D. R. (2018). "Action research on improving students' speaking proficiency in using cooperative storytelling strategy." **Journal of NELTA Surkhet**, 5: 97-105. Available from <https://doi.org/10.3126/jns.v5i0.19495>.
- Shenker, J. I. G., A., S., and Bernstein, D. A. (1996). **Instruction's Resource Manual for Psychology : Implementing Active Learning in Classroom**. Available from <http://s.psych/uiuc.edu/jskenker/active.html>
- Solano, L., Cabrera, P., Ulehlova, E., and Espinoza, V. (2017). "Exploring the use of educational technology in efl teaching: A Case Study of Primary Education in the South Region of Ecuador." **Teaching English with Technology**, 17, 2: 77-86.
- Speaking Rubric. (2000). **Adapted from Bill Heller by Cherice Montgomery**. Available from <https://docslib.org/speaking-rubric-teacher-outline>
- Sun, Z., Lin, C. H., You, J., Shen, H. J., Qi, S., and Luo, L. (2017). "Improving the English-speaking skills of young learners through mobile social networking." **Computer Assisted Language Learning**, 30, 3-4: 304-324. doi:<https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1308384>
- Sutherland, T. E., and Bonwell, C. C. (1996). **Using active learning I college classes: A range of options for faculty**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Syafryadin, S., and Boulahnane, S. (2021). "Immersing Japanese students into English language learning: Songs, games and cultures." **Cakrawala Pendidikan**, 40, 3: 554-563. doi:<https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.37153>
- Wright, A. (2014). **Games for language learning**. New Adition: Cambridge University Press, Cambridge.
- Yukselturk, E., Altıok, S., and Başer, Z. (2018). "Using game-based learning with kinect technology in foreign language education course." **Journal of Educational Technology & Society**, 21, 3: 159-173.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ รักษาเพชร ข้าราชการบำนาญ
ความเชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ และ
ภาษาอังกฤษทั่วไป
2. นางสาววิชุดา บัวแจ่มงาม ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ
วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดท่าไชย (ประชาชนกุล)
3. นางสาวฐปนีย์ สำเนียงล้ำ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ
วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดท่าไชย (ประชาชนกุล)





ภาคผนวก ข
การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 I like cooking dinner

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญท่านที่			$\sum R$	ค่า IOC	ความคิดเห็น
		1	2	3			
1.	สาระสำคัญ						
	1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2.	มาตรฐานและตัวชี้วัด						
	2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับแบบฝึก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3.	สมรรถนะสำคัญ / คุณลักษณะอันพึงประสงค์						
	3.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4.	เนื้อหา						
	4.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6.	สื่อการจัดการเรียนรู้						
	6.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7.	การวัดและประเมินผล						
	7.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 I get up at 6 o'clock

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญท่านที่			$\sum R$	ค่า IOC	ความคิดเห็น
		1	2	3			
1.	สาระสำคัญ						
	1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2.	มาตรฐานและตัวชี้วัด						
	2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับแบบฝึก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3.	สมรรถนะสำคัญ / คุณลักษณะอันพึงประสงค์						
	3.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4.	เนื้อหา						
	4.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6.	สื่อการจัดการเรียนรู้						
	6.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7.	การวัดและประเมินผล						
	7.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 I've got music on Monday

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญท่านที่			$\sum R$	ค่า IOC	ความคิดเห็น
		1	2	3			
1.	สาระสำคัญ						
	1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2.	มาตรฐานและตัวชี้วัด						
	2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับแบบฝึก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3.	สมรรถนะสำคัญ / คุณลักษณะอันพึงประสงค์						
	3.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4.	เนื้อหา						
	4.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	4.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	5.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6.	สื่อการจัดการเรียนรู้						
	6.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7.	การวัดและประเมินผล						
	7.1 สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	7.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตารางวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

Topics	Test Focus	No. of Task	Skill	Type of Test	Time (Minute)	Scoring	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่			IOC	สรุปค่าความสอดคล้อง
							1	2	3		
1. Children tell about the pictures.	<ul style="list-style-type: none"> telling the meaning of the picture. 	1	Speaking	Individual	1-2	1-15	1	0	1	3	สอดคล้อง
2. Children answer questions about themselves.	<ul style="list-style-type: none"> Ask and answering about the picture. 	2	Speaking	Individual	4-5	1-15	1	1	1	3	สอดคล้อง

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	ความคิดเห็น
		1	2	3			
ด้านที่ 1 เนื้อหา							
1	เนื้อหาน่าสนใจและทันสมัย	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้							
4	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสนุกและน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความหลากหลาย	+1	+1	0	2	0.67	สอดคล้อง
7	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเหมาะสม	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
ด้านที่ 3 ประโยชน์ที่ได้รับ							
8	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
9	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียนได้	+1	+1	0	2	0.67	สอดคล้อง
10	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกสิ่งที่ตนเองทำที่บ้านได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
11	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกกิจวัตรประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกรายวิชาที่เรียนได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านที่ 4 อารมณ์ความรู้สึก							
13	นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
14	นักเรียนเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
15	นักเรียนรู้เรียนอย่างมีความสุข	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

Lesson plan

Teacher: Nadanong Sriwichain

Class: Phathomsuksa 3

Unit: 5 Home time

Week:

Strand: Language for Communication

Date planned to teach:

Topic: I like cooking dinner

Time: 60 Minutes/Time (2 Times)

Standard:

Standard: FL1.1: Understanding and ability in interpreting what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with reasons

Standard: FL1.3: Ability to present data, information, concepts, and views about various matters through speaking and writing

Indicator: FL1.1 G.3/2 Pronounce and spell words; accurately read aloud groups of words, sentences, and simple chants by observing the principles of reading.

FL1.1 G.3/3 Choose/ specify the images or symbols corresponding to the meanings of groups of words and sentences heard.

FL1.3 G.3/1 Speak to give data about themselves and matters around them.

Lesson aim : Students learn and talk different activities they do at home.

Terminal Objective: To record about what different people doing at home	
Enabling Objectives:	
Information/Motivation	-To match vocabulary with pictures about family members through a matching game.
Input/Control	-To acquire the meaning and pronunciation of vocabulary words about the activities.
Focus/Working	-To ask and answers about different activities they do at home by using “Guessing Question Game”.
Transfer/Application	-To record about different activities they do at home.
Summary	-To review about different activities they do at home.

Teacher's Personal Aim: To present new vocabulary words by giving some attention to meaning and pronunciation of each word.

Expected Behaviors: Students to be happy in speaking English correctly.

Language components: 1. **Grammar:** I like/don't like (watching TV). / He/She likes (watching TV)./ He/She doesn't like (watching TV).

2. **Vocabulary:** watching TV, doing homework, playing football, cooking dinner, watering the plant, going to the farm, taking the garbage out, washing the dishes, playing games, cleaning the house

3. **Functions:** talk about different activities

4. **Skills:** Speaking skill

Sub-skill: listen and reading skill

Materials: PowerPoint, Activities at home flashcards, Guessing Question Game

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aids
Information / Motivation (5 mins)	<p>Activity: Who's this?</p> <p>Instructions:</p> <p>1.Let students play a matching game in a group of four.</p> <p>2.Look and say the words. (including: <i>dad, mum, grandma, grandpa, brother, sister, aunt, uncle, cousin</i>)</p> <p>3.Give rewards to the winning group.</p> <p>Expected response from Ss: Students come up with the vocabulary about family members</p> <p>Anticipated problem(s): -</p>	<p>-W</p> <p>-T-Ss,Ss-T</p>	<p>- Family</p> <p>Matching</p> <p>Pairs Game</p>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aids
Input/Control (10 mins)	<p>Activity: Activities at home (watching TV, doing homework, playing football, cooking dinner, watering the plant, going to the farm, taking the garbage out, washing the dishes, playing games, cleaning the house)</p> <p>Instructions:</p> <ol style="list-style-type: none"> Show each activity at home in PPT and say the new words (watching TV, doing homework, playing football, cooking dinner, watering the plant, going to the farm, taking the garbage out, washing the dishes, playing games, cleaning the house). Let students listen and repeat 2 times for each word. Do the same steps with all vocabulary about activities at home. Check their understanding by using jump on it game. Show the activities at home flashcard again and teach the sentence <i>I like/don't like (watch TV). / He/She likes (watching TV)/ He/She doesn't like (watching TV).</i> Let students listen and repeat 2 times for each picture. (3-4 times) <p>Expected response from Ss: Students can pronounce vocabulary correctly.</p> <p>Anticipated problem(s): -</p>	-W -T-Ss, Ss-Ss	- PowerPoint -Activities at home flashcards - Jump on it game

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aids
Focus/Working (20 mins)	<p>Activity: Ask and answers about different activities they do at home by using “Guessing Question Game”.</p> <p>Instructions:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. T give the picture of activities at home to each Ss and then they keep secret. (each picture have 2) 2. Ss find the same picture by ask the question “Do you like (doing homework)?” than answer “Yes, I do. I like (doing homework).” If Ss have the same picture and answer “ No, I don’t. I like (watching TV).” If Ss have the difference picture. 3. SS who can find the partner first they will get a reward. <p>Expected response from Ss: Students ask and answers about different activities they do at home</p> <p>Anticipated problem(s): If students are not able to ask and answers, they can ask the teacher for help.</p>	<p>-GW</p> <p>-T-Ss, Ss-Ss</p>	<p>-</p> <p>PowerPoint</p> <p>- Guessing Question Game</p>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aids
Transfer/ Application (20 mins)	<p>Activity: To record about different activities they do at home.</p> <p>Instructions:</p> <p>1. Ss record the video about the difference activities that the family members like and dislike to do at home about 3 minutes. T appreciate and advise the Ss.</p> <p>Expected response from Ss: Students be happy to talk about the different activities they do at home.</p> <p>Anticipated problem(s):</p>	<p>-In</p> <p>-T-Ss, Ss-Ss,</p> <p>Ss-T</p>	
Wrap-up (5 mins)	<p>1. Teacher gives feedback about today's lesson. Teacher says goodbye to the students.</p>	<p>- W</p> <p>- T-Ss</p>	

*Content: Details of activities (title, instruction, rules), pictures, modeling sentences, questions and key answers, teacher talk, students' response, anticipated problems, etc.

**Class organization SG, GW, In – (whole class, pair work, group work, individual work)

Interaction: T-Ss, Ss-T, Ss-Ss, Ss-Wd – (Teacher to Students, Students to Teacher, Students to Students, Students to the real world)

Evaluation: To ask and answer about what different people like doing at home (15 Points)

หัวข้อ	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1.การออกเสียง (Pronunciation)	ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียง ได้เหมือนกับ เจ้าของภาษา	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อย แต่ไม่ได้ เปลี่ยน ความหมายของ ใจความสำคัญ สามารถ เข้าใจ ข้อความที่จะ สื่อสารได้โดย ผู้ฟังไม่ต้องใช้ ความพยายาม	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อยแต่ไม่ได้ เปลี่ยน ความหมายของ ใจความสำคัญแต่ ผู้ฟังต้อง พยายามตั้งใจฟัง เพื่อให้ได้ใจ ความที่ถูกต้อง	ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ผู้ฟังหรือ เจ้าของภาษาไม่ สามารถเข้าใจได้
2. คำศัพท์ (Vocabulary)	พูดได้อย่างลื่น ไหลและเป็น ธรรมชาติทำให้ การสนทนา เป็นไปอย่าง ราบรื่น	ขณะพูดมี ความลังเลอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้ การสนทนา หยุดชะงักลง	ขณะที่พูดต้อง หยุดคิดเป็นระยะ พูดแล้วลังเล ย้ำ คำพูดเดิมบ่อย ๆ ทำให้การสนทนา ไม่ลื่นไหล ทำให้ ผู้ฟังไม่สนใจฟัง ข้อความที่สื่อสาร เท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งใน ขณะที่พูดทำให้ การสนทนาไม่ลื่น ไหลทำให้ผู้ฟังไม่ สนใจฟัง
3. ไวยากรณ์ (Grammar)	ผิดไวยากรณ์น้อย มาก โดยผิดเพียง 1 หรือ 2 ใน ระหว่างการ ทดสอบ	ผิดเป็นครั้งคราว ทำให้รู้ว่าไม่มี ความรู้ทาง ไวยากรณ์ บางอย่างแต่ ไม่ ถึงกับพูดแล้วไม่ เข้าใจ	พูดผิดบ่อย ไม่รู้ หลักไวยากรณ์ สำคัญบางอย่าง ทำให้เข้าใจผิด	พูดผิดมาก มี ความรู้ไวยากรณ์ น้อยมากสื่อสาร ไม่ได้ และใช้ ไวยากรณ์ไม่ ถูกต้อง

หัวข้อ	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)	พูดได้อย่างลื่นไหลและเป็นธรรมชาติทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่น	ขณะพูดมีความลื่นไหลอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้การสนทนาหยุดชะงักลง	ขณะที่พูดต้องหยุดคิดเป็นระยะพูดแล้วลั้งเล ย้ำ คำพูดเดิมบ่อย ๆ ทำให้การสนทนาไม่ลื่นไหล ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสารเท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งในขณะที่ยังพูดทำให้การสนทนาไม่ลื่นไหลทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟัง
5. ความเข้าใจ (Comprehension)	พูดและสื่อความหมายได้ถูกต้อง สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารข้อความหรือใจความ	พูดและสื่อความหมายผิดบ้างเล็กน้อย เข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้บ้าง	พูดและสื่อความหมายผิดบ้าง ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้เท่าที่ควร	พูดผิดและสื่อความหมายผิด ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้

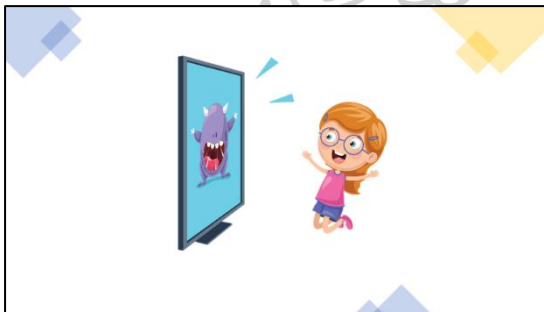
Activity at home Flash cards



doing homework



playing football



watching TV



cooking dinner



watering the plant



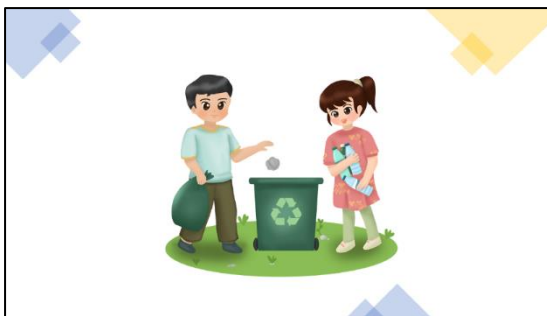
cleaning the house



playing game



going to the farm



taking the garbage out



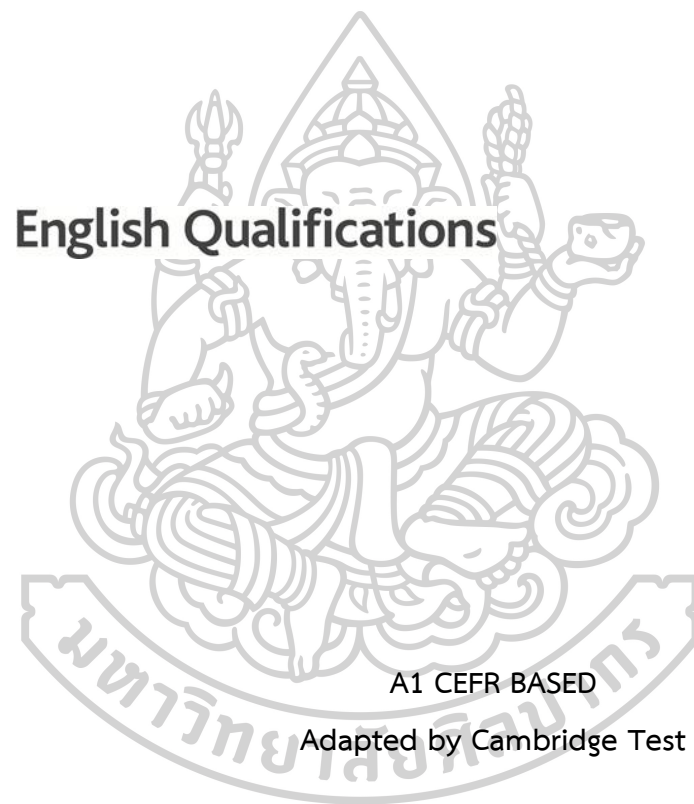
washing the dishes





ภาคผนวก ง
การทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

SPEAKING TEST



English Qualifications

A1 CEFR BASED

Adapted by Cambridge Test

Introduction

Speaking task : Individual

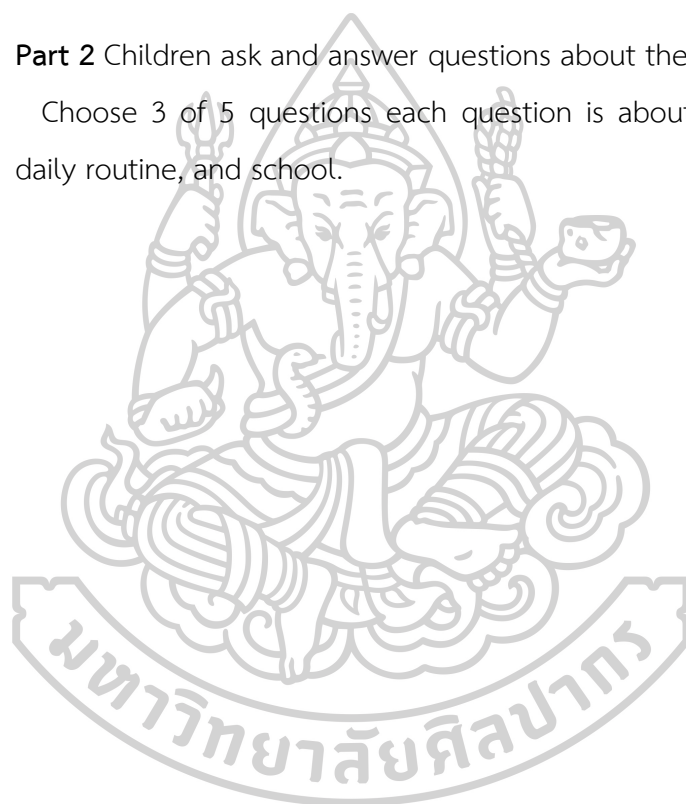
5 – 6 minutes

Part 1 Children tell about the pictures.

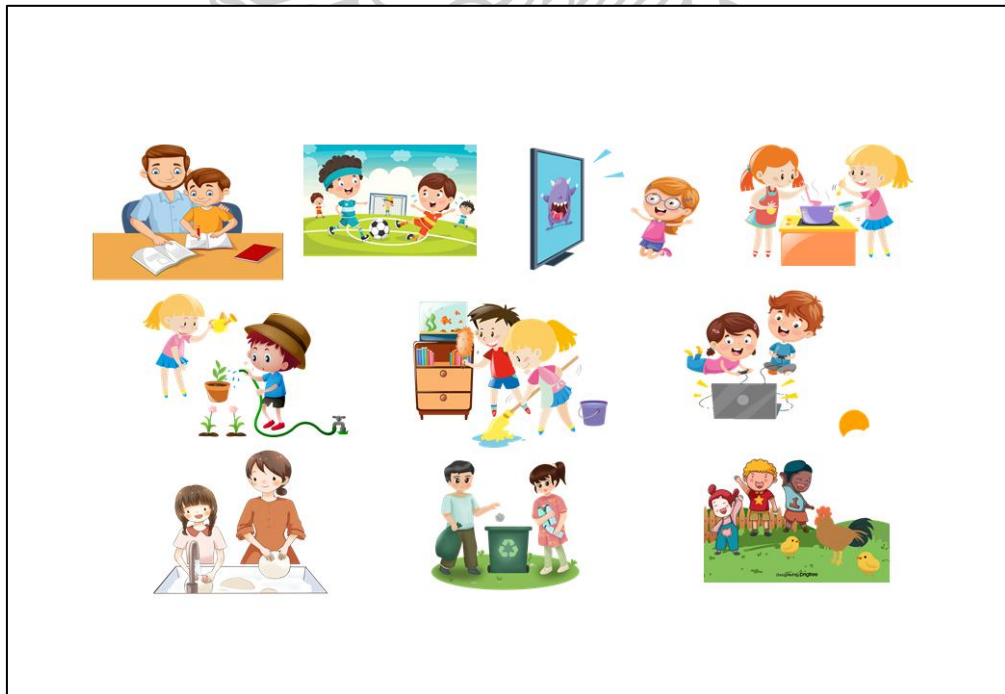
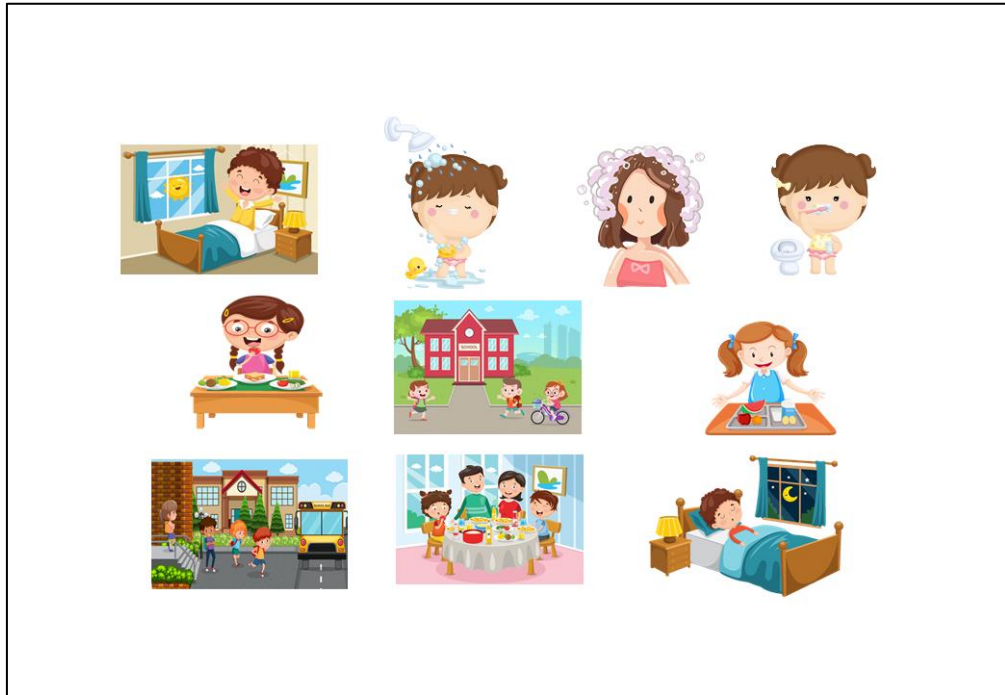
Choose 1 of 3 pictures and then tell 5 words with the meaning about the picture.

Part 2 Children ask and answer questions about themselves.

Choose 3 of 5 questions each question is about activities at home, daily routine, and school.



ชุดรูปภาพที่ใช้ประกอบ Speaking test Part 2



School timetable

	8.30-9.30	9.30-10.30	10.30-11.30	12.30-13.30	13.30-14.30	14.30-15.30
Mon.	Thai	Math	English	Geography	Science	Computer
Tues.	Math	History	Thai	Science	English	P.E.
Wed.	English	Math	Thai	Science	Geography	Club
Thurs.	Math	Thai	English	Music	Science	Scout
Fri.	Thai	English	Science	Art	Math	Pray

School timetable

	8.30-9.30	9.30-10.30	10.30-11.30	12.30-13.30	13.30-14.30	14.30-15.30
Mon.	Thai	Math	English	Geography	Science	P.E.
Tues.	Math	Art	Thai	Science	English	Music
Wed.	English	Math	Thai	Science	Geography	Club
Thurs.	Math	Thai	English	Computer	Science	Scout
Fri.	Thai	English	Science	History	Math	Pray

School timetable

	8.30-9.30	9.30-10.30	10.30-11.30	12.30-13.30	13.30-14.30	14.30-15.30
Mon.	Thai	Math	English	Geography	Science	Club
Tues.	Math	Computer	Thai	Science	English	P.E.
Wed.	English	Math	Thai	Music	Geography	Science
Thurs.	Math	Thai	English	Science	Art	Scout
Fri.	Thai	English	Science	History	Math	Pray

เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

หัวข้อ	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1.การออกเสียง (Pronunciation)	ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียงได้ เหมือนกับเจ้าของ ภาษา	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อย แต่ไม่ได้ เปลี่ยนความหมาย ของใจความสำคัญ สามารถ เข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ได้โดยผู้ฟังไม่ต้องใช้ ความพยายาม	ออกเสียงผิดเพียง เล็กน้อยแต่ไม่ได้ เปลี่ยนความหมาย ของใจความสำคัญแต่ ผู้ฟังต้อง พยายาม ตั้งใจฟังเพื่อให้ได้ ใจความที่ถูกต้อง	ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ ผู้ฟังหรือเจ้าของ ภาษาไม่สามารถเข้าใจ ได้
2. คำศัพท์ (Vocabulary)	พูดได้อย่างสั้นไหล และเป็นธรรมชาติทำให้ การสนทนาเป็นไป อย่างราบรื่น	ขณะพูดมีความลังเล อยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้ การสนทนาหยุดชะงัก ลง	ขณะที่พูดต้องหยุดคิด เป็นระยะ พูดแล้ว ลังเล ย้ำคำพูดเดิม บ่อย ๆ ทำให้การ สนทนา ไม่สั้นไหล ทำให้ ผู้ฟังไม่สนใจฟัง ข้อความที่สื่อสาร เท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งในขณะที่ พูดทำให้การสนทนา ไม่สั้นไหลทำให้ผู้ฟังไม่ สนใจฟัง
3. ไวยากรณ์ (Grammar)	ผิดไวยากรณ์น้อยมาก โดยผิดเพียง 1 หรือ 2 ในระหว่างการ ทดสอบ	ผิดเป็นครั้งคราว ทำให้ รู้สึกว่าไม่มีความรู้ทาง ไวยากรณ์บางอย่าง แต่ไม่ลืงกับพูดแล้วไม่ เข้าใจ	พูดผิดบ่อย ไม่รู้หลัก ไวยากรณ์สำคัญ บางอย่างทำให้เข้าใจ ผิด	พูดผิดมาก มีความรู้ ไวยากรณ์น้อยมาก สื่อสารไม่ได้ และใช้ ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)	พูดได้อย่างสั้นไหล และเป็นธรรมชาติทำให้ การสนทนาเป็นไป อย่างราบรื่น	ขณะพูดมีความลังเล อยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้ การสนทนาหยุดชะงัก ลง	ขณะที่พูดต้องหยุดคิด เป็นระยะ พูดแล้ว ลังเล ย้ำคำพูดเดิม บ่อย ๆ ทำให้การ สนทนา ไม่สั้นไหล ทำให้ ผู้ฟังไม่สนใจฟัง ข้อความที่สื่อสาร เท่าที่ควร	หยุดบ่อยครั้งในขณะที่ พูดทำให้การสนทนา ไม่สั้นไหลทำให้ผู้ฟังไม่ สนใจฟัง
5.ความเข้าใจ (Comprehension)	พูดและสื่อความหมาย ได้ถูกต้อง สามารถ เข้าใจข้อความที่จะ สื่อสารข้อความหรือ ใจความ	พูดและสื่อความหมาย ผิดบ้างเล็กน้อย เข้าใจ ข้อความที่จะสื่อสาร ได้บ้าง	พูดและสื่อความหมาย ผิดบ้าง ไม่สามารถ เข้าใจข้อความที่จะ สื่อสารได้เท่าที่ควร	พูดผิดและสื่อ ความหมายผิด ไม่ สามารถเข้าใจข้อความ ที่จะสื่อสารได้

ปรับปรุงจาก Cambridge English Language Assessment (2018) Oller (1979) และ Bill Heller by Cherice Montgomery (2000)

ตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ

Topics	Test Focus	No. of Task	Skill	Type of Test	Time (Minute)	Scoring	Weight (%)
1. Children tell about the pictures.	• telling the meaning of the picture.	1	Speaking	Individual	1-2	1-5	30
2. Children ask and answer questions about themselves.	• Asking and answering about the picture.	2	Speaking	Individual	3-4	1-5	70



ตาราง ผลการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และผลต่าง (D)
ของคะแนนในการทดสอบสองครั้ง

นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบ เต็ม 15 คะแนน		ผลต่าง(D)	ผลต่าง(D) ร้อยละ
	ก่อนเรียน (Pretest)	หลังเรียน (Posttest)		
1	4	9	5	33.33
2	9	14	5	33.33
3	7	11	4	26.67
4	5	9	4	26.67
5	5	11	6	40.00
6	3	7	4	26.67
7	7	12	5	33.33
8	8	13	5	33.33
9	8	14	6	40.00
10	7	12	5	33.33
11	9	13	4	26.67
12	7	12	5	33.33
13	9	13	4	26.67
14	7	12	5	33.33
15	6	10	4	26.67
16	6	11	5	33.33
17	8	12	4	26.67
18	7	13	6	40.00
19	8	12	4	26.67



ภาคผนวก จ
แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดและในแต่ละข้อสามารถตอบได้เพียงเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

5=มากที่สุด 4=มาก 3=ปานกลาง 2=น้อย 1=น้อยที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 เนื้อหา						
1	เนื้อหาน่าสนใจและทันสมัย					
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
3	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้						
4	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน					
5	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสนุกและน่าสนใจ					
6	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความหลากหลาย					
7	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเหมาะสม					
ด้านที่ 3 ประโยชน์ที่ได้รับ						
8	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น					
9	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียนได้					
10	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกสิ่งที่ตนเองทำที่บ้านได้					
11	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกกิจวัตรประจำวันได้					
12	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้พูดหรือบอกรายวิชาที่เรียนได้					
ด้านที่ 4 อารมณ์ความรู้สึก						
13	นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น					
14	นักเรียนเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น					
15	นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวนาฏอนงค์ ศรีวิเชียร
วัน เดือน ปี เกิด	4 ตุลาคม 2536
สถานที่เกิด	สุพรรณบุรี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (คบ.ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	301 หมู่ที่ 2 ตำบลวังยาง อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี 72140

