



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
เลขที่รับ.....1964
วันที่.....2.4.ก.พ. 2569
เวลา.....12.45 น.

ส่วนราชการ แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
ที่ วันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ตามที่ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ได้ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนดำเนินการจัดทำผลงานวิจัยในชั้นเรียน
ของครูผู้สอนประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนและพัฒนา
คุณภาพนักเรียนนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยให้มีการรับผิดชอบจัดทำปีการศึกษาละ ๑ ผลงาน และจัดส่งมายัง
งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางสาวนลินนิภา หล่อทองคำ ตำแหน่งครูพิเศษสอน หมวดวิชาภาษาอังกฤษ
แผนกสามัญสัมพันธ์ ได้ทำการจัดส่งผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรื่อง.....การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องการใช้Present
Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning

รายวิชา.....การฟังและการพูดภาษาอังกฤษ.....รหัสวิชา.....๒๐๐๐๐-๑๒๐๓.....

ระดับชั้น.....ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑.....กลุ่ม.....๑.....สาขาวิชา/สาขางาน.....อาหารและ

โภชนาการ

รายละเอียดตาม QR code ที่แนบมาพร้อมกันนี้



จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

15/2 4/26/69

๐ 1/2/69

๐ 1/2/69

2/

2/

(นางสาวนลินนิภา หล่อทองคำ)

ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน

(นางสาวพงษ์สุภา พงษ์สุชล)

หัวหน้าแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

(นางประสพต์ อุดมรัตน์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

๒๔ ก.พ. ๒๕๖๙

นางสาวกัลยา สิงหาเขต

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

รายงานวิจัยในชั้นเรียน



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้

การเรียนรู้แบบ Game base Learning

รายวิชาภาษาอังกฤษการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ รหัสวิชา 20000-1203

นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1

ผู้วิจัย

นางสาว นลินนิภา หล่อทองคำ

ครูผู้สอน

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

รายงานวิจัยในชั้นเรียน

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1
เทคนิคปฐพีรายวิชา ภาษาอังกฤษการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ รหัสวิชา 20000-1203

คำนำ

วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อ เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการใช้กระบวนการวิจัย เพื่อพัฒนา การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 30 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถ วิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2555 เพื่อการประกันคุณภาพภายใน มาตรฐานที่ 5 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรือ งานวิจัย ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ระดับคุณภาพในการบริหารจัดการนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัยของครู ประเด็นพิจารณา ข้อ 2 ให้สถานศึกษาดำเนินการให้ครูทุกคน จัดทำนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิจัยในชั้นเรียนนี้จะ มีประโยชน์ต่อผู้เรียนและครูผู้สอนในการนำกระบวนการวิจัยมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและจัดเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานทางวิชาการอีกต่อไป

(นางสาวนลินินา หล่อทองคำ)

ครู

วิทยาลัยเทคนิคบุรี

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	
กิตติกรรมประกาศ.....	
สารบัญ.....	
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมุติฐานของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ.....	6
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ 8	8
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game base Learning.....	11
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	15
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	19
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	19
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	19
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	23
การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล.....	24
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
ข้อมูลพื้นฐานในการวิจัย.....	26

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์.....	26
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายเสนอแนะ.....	33
สรุปผลการวิจัย.....	33
อภิปรายผล.....	34
ข้อเสนอแนะ.....	35
บรรณานุกรม.....	36
ภาคผนวก.....	37
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	38
ภาคผนวก ข ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	39
ภาคผนวก ค เครื่องมือวิจัย.....	43
ภาคผนวก ง ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	61
ประวัติผู้จัดทำวิจัย.....	65

ชื่อเรื่อง: เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยการเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1
เทคนิคลพบุรี

รหัสวิชา: 20000-1203 สำหรับผู้เรียนระดับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วิทยาลัย: เทคนิคลพบุรี

ผู้วิจัย: นางสาวนลินินิภา หล่อทองคำ

ตำแหน่ง: ครูพิเศษสอน

หน่วยงาน: วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ปีการศึกษา: 2568

บทคัดย่อ

ชื่อรายงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน	:	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับ Learning สำหรับ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหาร และโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี
ชื่อผู้ทำวิจัยในชั้นเรียน	:	นลินนิภา หล่อทองคำ
ปีที่ทำการวิจัย	:	2568
คำสำคัญ	:	ไวยากรณ์, การจัดการเรียนรู้โดยใช้ , การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ Game base Learning, ความพึง พอใจ

รายงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple tense หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base learning ของ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี 2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี ที่มีต่อการใช้ไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base learning ของ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี

กลุ่มตัวอย่าง Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน โดยพิจารณาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจาก คะแนนการสอบของนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 2 สัปดาห์ เครื่องมือวิจัยที่ใช้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple Tense โดยแบ่งเป็น แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบ Game base learning

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning ของ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบ Game base learning โดยภาพรวมทั้งหมด มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมากที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคพลบุรีครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความสามารถ ความกรุณา ช่วยเหลือ สนับสนุนด้านการจัดการศึกษาจาก ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคพลบุรี นายประสงค์ อุบลวัตร ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ปรีกษา ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิค ที่ได้อำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดมา

ท้ายสุดนี้ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัวที่เป็นกำลังใจให้การสนับสนุน และผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จครั้งนี้

นางสาวนลินนิภา หล่อทองคำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกนั้นทุกประเทศมีภาษาเป็นของตนเองเป็นภาษาประจำชาติ หากรวมๆภาษาทั้งโลกแล้ว ก็ภาษาเป็นร้อย ภาษาในการสื่อสารกันในแต่ละประเทศ แต่มีภาษาหนึ่งที่ทุกประเทศต่างมีความเห็นในการใช้ภาษานี้เป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อง่ายต่อการติดต่อ ทั้งทางด้านธุรกิจหรือแม้แต่การเรียนการศึกษา นั่นคือ ภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษในปัจจุบันนับวันยังมีความสำคัญในการใช้มากยิ่งขึ้น ไม่เฉพาะแค่การติดต่อสื่อสาร แต่แม้แต่ทางธุรกิจก็มีความสำคัญในการใช้ ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษล้วนเข้ามามีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตทั้งทางด้านติดต่อสื่อสาร ด้านธุรกิจ และในประเทศไทยได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่วัยเด็กที่ 5 ที่ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงมีการสอนวิชาภาษาอังกฤษขึ้น

ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จะมีการเน้นไปที่ 4 ทักษะการเรียนรู้ นั่นคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หากมีความชำนาญทั้ง 4 ทักษะนี้ จะทำให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นไปได้อย่างดีทั้งยังสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ซึ่งการที่เราจะติดต่อสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วนั้นเราต้องรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ กล่าวคือ การที่เราจะติดต่อสื่อสารภาษาอังกฤษสักหนึ่งประโยคเราจะต้องรู้หลักในการตอบหรือจำเป็นต้องรู้หลักไวยากรณ์เพื่อการสื่อสารที่จะได้เข้าใจตรงกันและเข้าใจความหมายที่จะสื่อ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสิ่งสำคัญประการหนึ่งของการสอนไวยากรณ์

(Betty Azar,2007) กล่าวคือ ภาษานั้นประกอบด้วยรูปแบบที่คาดคะเนได้ สิ่งที่เราพูด อ่าน ได้ยิน และเขียน สามารถเข้าใจได้ หากไม่มีไวยากรณ์ เราจะมีเพียง แต่ละคำหรือเสียง รูปภาพ และการแสดงออกทางร่างกายเพื่อสื่อความหมาย ไวยากรณ์คือขั้นแรกในการติดต่อสื่อสาร (ณัฐวิภา วิริยา,2020) Grammarหรือหลักไวยากรณ์ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเนื่องจากเป็นฐานที่นำไปสู่การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้ง 4 ทักษะ คือ ด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นความรู้ทางไวยากรณ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนภาษาที่จะต้องมีความเข้าใจถึงหลักการและกฎเกณฑ์ของภาษาอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำความรู้ไปสู่การตีความหมาย และการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง รวมไปถึงการนำความรู้ที่ได้ไปสอวัดความรู้ในระดับต่างๆ

จากสภาพปัญหาที่พบ ผู้วิจัยจะใช้ การเรียนการสอนแบบเกมการศึกษา Blooket โดยใช้เกมเข้ามาในการ เรียนการสอนและการทำงานเป็นคู่ มาเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาการไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งการเรียนการสอนโดยใช้เกมและการทำงานเป็นทีม เป็นการสอนที่ใช้กันในทุกระดับชั้น เนื่องจาก เป็นการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจกับเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น เกม มีส่วนสำคัญทำให้เด็กให้ความร่วมมือในการเรียน ซึ่งสามารถ ใช้ได้ตั้งแต่การนำเข้าสู่บทเรียน หรือนำไปใช้ระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งส่งผลให้มีการพัฒนาต่อทั้ง ทางด้านร่างกาย และสติปัญญา อารมณ์ ซึ่งคุณครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมที่มีเกมให้เหมาะสมกับการเรียน การสอนได้ (Meryem Selvi, Ayşe Öztürk Çoşa,2560) ในด้านของผู้เรียน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปในตัวซึ่งได้ทั้งเล่นเกมและทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเกมคุณครูสามารถปรับรูปแบบเกม ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้ ซึ่งจะทำให้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยได้คำนึงถึงคุณค่าและให้สำคัญต่อการพัฒนาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ การสอนแบบเกมการศึกษา Blooket เพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับความรู้ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ที่ยังต้องพัฒนาภาษาอังกฤษให้มีความชำนาญ และใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องอีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและให้ความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ตลอดจนการมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยให้ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของ ผู้เรียนสูงขึ้นและการเรียนภาษาอังกฤษดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ ของสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple tense ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม Blooket ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ เทคนิคลพบุรี

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple Tense ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ เทคนิคลพบุรี หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างน้อยร้อยละ 80 โดยใช้เกม Blooket

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ เทคนิคลพบุรี

จำนวน 36 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ เทคนิคลพบุรีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน โดยพิจารณาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจาก คะแนนการสอบของนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาตามโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในระดับประกาศนียบัตร ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ ชั้นปวช.1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยมี เนื้อหาดังนี้

1. เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการเติม ed
2. เรียนรู้เกี่ยวกับคำบอกเวลา
3. เรียนรู้เกี่ยวกับประโยคบอกเล่า (Affirmative Form)
4. เรียนรู้เกี่ยวกับประโยคปฏิเสธ (Negative Form)

5. เรียนรู้เกี่ยวกับประโยคคำถาม (Interrogative Form)

ขอบเขตด้านเวลา

ในการวิจัยครั้งนี้ทำการวิจัยและเก็บข้อมูลในช่วงระหว่างต้นเดือนธันวาคม พ.ศ. 2568 ถึง ปลายเดือนธันวาคม พ.ศ. 2568 จำนวน 2 สัปดาห์ จำนวน 5 ชั่วโมง วิทยาลัยเทคนิค ลพบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ไวยากรณ์ หมายถึง เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองงานวิจัยนี้โดยมีเนื้อหา คือ Present Simple Tense ซึ่งในเรื่องนี้จะประกอบไปด้วย โครงสร้าง หลักการสร้าง และหลักการใช้ Tense ประกอบในการเรียนเรื่องไวยากรณ์

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียน เรียนร่วมกันและแบ่งเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 2 คน โดยในคู่ของตนจะต้อง มีคนอ่อนและคนเก่งภายในกลุ่ม ภายในกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถเก่งกว่าจะคอยช่วยเหลือเพื่อนที่มีความสามารถต่ำกว่า การแบ่งกลุ่ม นักเรียนจะแบ่งกลุ่มตามคะแนนที่นักเรียนสอบได้ในปลายภาคเรียนที่ 1 โดยนักเรียนมีการช่วยเหลือกันในการเรียน อธิบายต่างๆในเรื่องของ ไวยากรณ์ การออกเสียง ทุกคนในกลุ่มจะต้องร่วมมือและสามัคคีในการทำงาน และทุกคนในกลุ่มจะได้คะแนนเท่ากัน

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม Blooket หมายถึง คือการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยใช้แผนจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ Game base Learning เข้ามาใช้ในบทเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.นักเรียนได้รับการพัฒนาและสามารถใช้ไวยากรณ์เรื่อง Present Simple tense ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.ผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้ เกม Blooketในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนา การใช้ไวยากรณ์เรื่อง Present Simple tense
- 3.โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนภายนอกด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ รวมถึงได้คะแนน ภาษาอังกฤษตามมาตรฐานที่สังคมคาดหวัง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคพลบุรี พุทธศักราช 2569 จังหวัดลพบุรี ฯ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

1.2 ความสำคัญของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้

2.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้

2.3 ประโยชน์ของการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้

3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

3.1 แนวคิดทฤษฎีเกมการศึกษาในการนำไปใช้ของโทมัส เซลลิง และโรเบิร์ต ออแมน

3.2 ข้อดีของการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game base Learning

3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game base Learning

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

6. กรอบแนวคิด

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ไวยากรณ์เป็นสิ่งพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษาในแต่ละภาษา เพราะเป็นหน่วยย่อยในการเรียนรู้ที่จะสร้างประโยค และพูดได้ถูกต้องตามแต่ละภาษานั้นๆ

สำหรับ กุลสิริสวัสดิ์(2546 : 16) กล่าวว่า ไวยากรณ์ คือ คือข้อกำหนดหรือสิ่งที่ต้องนำมาใช้ในการสร้างประโยค เพื่อใช้สื่อความหมายที่ต้องการจะสื่อ

จินตนา สุขจรรย์ (2533) กล่าวว่า ไวยากรณ์ หมายถึง นำเอากฎเกณฑ์มาใช้ในภาษาได้อย่างถูกต้อง ในขณะที่ สเตวิก (Stevick 1982 อ้างถึงใน อนุชิต ธรรมานิตย์ 2544) กล่าวว่า ไวยากรณ์นั้น หมายถึง คือสิ่งที่อธิบายไว้อย่างชัดเจนว่า ในภาษาหนึ่งจะมีหน่วยเล็กๆ เช่น หน่วยคำที่เป็นแกน (Stem) หน่วยคำที่ใช้เติมข้างหน้าและเติมท้าย และทำนองเสียง (Intonation) จำพวกนี้ให้อยู่ในหน่วยโครงสร้างที่ใหญ่กว่า เช่น เป็นคำเป็นอนุประโยคและประโยคได้อย่างไรและข้อความที่ใช้อธิบายไวยากรณ์นั้นจะให้ความหมายของโครงสร้างไว้ด้วย

เซล-เมอร์เซีย และฮิลล์ (Celce-Murcia and Hills (1998) ให้ความหมาย ของไวยากรณ์ว่า เป็นกฎเกณฑ์ส่วนย่อยที่ควบคุมลักษณะด้านเสียงและโครงสร้างประโยคของภาษา เป็นกฎเกณฑ์ที่เจ้าของภาษารู้ได้โดยอัตโนมัติ สามารถจำแนกแยกแยะได้ว่าประโยคใดถูกต้องหรือประโยคใดผิดหลักไวยากรณ์ และเมื่อเข้าใจโครงสร้างของภาษาแล้วจะส่งผลให้สามารถจดจำและนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในสถานการณ์ใหม่ๆ จึงเป็นไปได้ที่จะเรียนภาษาโดยปราศจากการเรียนไวยากรณ์ ผู้เรียนที่มี โครงสร้างของภาษาหรือความรู้ไวยากรณ์ก็จะมีรูปแบบของภาษาอยู่ในสมองด้วยซึ่งทำให้การ เรียนรู้ภาษาง่ายขึ้น

ครอส (Cross 1991 อ้างถึงใน อนุชิต ธรรมานิตย์ 2544) ได้กล่าวถึงไวยากรณ์ว่า เป็น กฎต่างๆ ซึ่งเป็นรากฐานของภาษา หมายรวมถึง โครงสร้างของคำและโครงสร้างประโยค ซึ่งเจ้าของภาษาให้การยอมรับ สรุปได้ว่า ไวยากรณ์คือ คือกฎเกณฑ์ในการสร้างคำและประโยคได้อย่างถูกต้อง

มาร์แชลล์ (Marshall 1997) กล่าวว่า ไวยากรณ์ หมายถึง สิ่งที่ได้และสิ่งที่ทำไม่ได้ในภาษา การสะกดคำ การจัดโครงสร้างคำในลำดับที่ถูกต้อง การใช้ภาษาที่ถูกต้อง

โบลินเจอร์ (Bolinger 1977 : 4) ได้ให้ความหมายของไวยากรณ์ว่า ไวยากรณ์เป็นการนำคำหรือกลุ่มคำมาจัดเรียงเรียงให้เป็นประโยคตามโครงสร้างทางภาษาเพื่อให้ได้ข้อความที่สื่อ ความหมายตามต้องการพร้อมกับการใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ กรีนบลาน (Greenblam 1982 : 1) กล่าวว่าไวยากรณ์หมายถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ซึ่ง สอดคล้องกับลีช (leach 1983 : 152) ได้อธิบายถึงไวยากรณ์ด้านการนำภาษาไปใช้ได้ในชีวิตจริงว่าและเราสามารถวิเคราะห์ได้ใน 3 ระดับ คือ 1) ระดับโครงสร้างภาษา 2) ระดับความหมายของภาษา และ 3) ระดับการใช้ภาษาที่ใช้ได้ในชีวิตจริง

สรุปได้ว่าไวยากรณ์ หมายถึง เป็นหน่วยย่อยพื้นฐานในการสร้างคำหรือประโยค ที่ต้องถูกต้องตามเกณฑ์ เพื่อให้สามารถสื่อสารและใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และสามารถแยกได้ว่าประโยคใดผิดไวยากรณ์และถูกไวยากรณ์ ทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 ความสำคัญของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

(Parrott, 2000 อ้างถึงใน กาโสม หมดเต็น 2559) ไวยากรณ์ถือว่าสิ่งสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพราะเมื่อขาดความรู้ด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแล้วผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจะไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารในระดับสูงได้ เนื่องจากไวยากรณ์เป็นพื้นฐานในการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะซึ่งมีความสำคัญในการเรียนรู้และเข้าใจ นั่นคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

แพรวไหม คำดวง (2562) ได้กล่าวว่า ไวยากรณ์มีความสำคัญต่อการศึกษาภาษาเพราะหาก ผู้เรียนเข้าใจหลักไวยากรณ์จะช่วยให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สื่อสารได้ตรงประเด็น มีความเข้าใจกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และผู้เรียนสามารถตรวจสอบภาษาได้ว่าใช้ถูกต้องหรือผิดและสามารถแก้ไขได้

ระวีวรรณ ศรีศรีวัฒน์ (2539) กล่าวถึงความสำคัญของไวยากรณ์ว่าในการสอนไวยากรณ์นั้นมิได้มุ่ง เน้นให้ผู้เรียนจดจำกฎเกณฑ์หรือหลักของไวยากรณ์ได้อย่างขึ้นใจแต่เน้นที่จะให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบ ลักษณะและโครงสร้างประโยค โดยการฝึกให้เกิดความเคยชินดังนั้น กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์จะไม่มีมีความสำคัญเท่ากับการมุ่งให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์และสามารถนำไปใช้ในรูปของประโยคอย่างถูกต้อง

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532: 3-4) ให้แนวคิดว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศไม่ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้กฎไวยากรณ์ เพียงอย่างเดียวแต่เน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์จริง โดยผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถทางการสื่อสารด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสามารถในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักภาษาศาสตร์หรือตามหลักไวยากรณ์ (Linguistic or Grammatical Competence) คือความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง (Phonology) คำศัพท์ (Vocabulary) และไวยากรณ์ (Grammar) โดยรู้ว่าประโยคใดถูกประโยคใดผิดตามหลักไวยากรณ์ และสามารถใช้และแก้ไขประโยคนั้น ๆ ให้ถูกต้องได้
2. ความสามารถทางสังคมภาษาศาสตร์สามารถใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามระเบียบของ สังคม (Sociolinguistic Competence) คือมีความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งประกอบไปด้วยวัฒนธรรม สถานภาพทางสังคม และบทบาทของบุคคลในสังคมโดยสามารถ เลือกใช้ภาษาได้ถูกต้องและเหมาะสม
3. ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse Competence) หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประโยค โดยใช้ความรู้ทางไวยากรณ์และความสามารถในการ เชื่อมโยงความหมายทางภาษาให้เข้ากันได้ถูกต้อง
4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic Competence or Strategic Competence) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์การใช้กิริยาท่าทาง สีหน้า น้ำเสียงประกอบการสื่อความหมาย

สรุปได้ว่าความสำคัญของไวยากรณ์ หมายถึง สิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพราะไวยากรณ์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างถูกต้อง และไวยากรณ์ยังเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในด้านทักษะต่างๆ มี 4 ทักษะคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การเรียนรู้แบบความร่วมมือ

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบความร่วมมือ

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2543) ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และ

มีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีข้อดีหลายประการ

วิลสัน สุนทรโรจน์ (2549, หน้า 45) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบรรยากาศและสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน และนักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้เป็นกลุ่มเล็กๆและในแต่ละกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน และทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ภายในกลุ่มมีการเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือของนักเรียนที่เก่งช่วยเพื่อนนักเรียนที่อ่อน

วัฒนาพร ระเบียบทุกซ์ (2543, หน้า 38) ได้กล่าวว่า การเรียนที่ร่วมมือกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน และคอยช่วยแก้ปัญหาภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน แบ่งปันทรัพยากรคนที่เรียนเก่งช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า ทุกคนภายในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกันเท่ากัน

จอร์นสันและจอร์นสัน (Deutsch, 1962; Johnson and Johnson, 1991) ได้กล่าวว่า การร่วมมือกันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ทำร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มจะช่วยเหลือกันค้นหาวิธีหรือข้อมูลที่เป็นประโยชน์ภายในกลุ่มและตนเองอย่างสูงสุด ในสถานการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือจะเป็นการพึ่งพากันทางบวก (Positive Interdependence) ในการตั้งใจที่จะประสบความสำเร็จ (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 10)

สรุปได้ว่าความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นไปที่บรรยากาศในห้องเรียน ตัวของผู้เรียน ที่ช่วยกันทำงานให้สำเร็จไปตามเป้าหมายกำหนด โดยทุกคนในกลุ่มช่วยกันนอกความคิดเห็น และผู้เรียนภายในกลุ่มที่เก่งกว่าช่วยผู้เรียนที่อ่อนกว่า

2.2 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การเรียนรู้แบบความร่วมมือ

Johnson, Johnson and Holubec,(1994) (อ้างถึงในทิตินา แคมมณี, 2550 :99-101) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไม่เพียงแต่เป็นการแบ่งกลุ่มให้นักเรียนช่วยกันทำงานที่ได้รับ มอบหมายให้ประสบความสำเร็จเท่านั้น การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญครบ 5 ประการดังนี้

(1) การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (Positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องตระหนักว่า สมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นกับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะที่ทุกคนสมาชิกแต่ละคน ประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของบุคคลและของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน ดังนั้นแต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนและในขณะเดียวกันก็ช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นๆด้วย เพื่อประโยชน์ร่วมกัน การจัดกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการพึ่งพา ช่วยเหลือเกื้อกูลกันนี้ได้หลายทาง เช่น การให้ผู้เรียนมีเป้าหมายเดียวกัน หรือให้ผู้เรียนกำหนด เป้าหมายในการทำงาน/การเรียนรู้ร่วมกัน (Positive Goal Interdependence) การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม (Positive Reward Interdependence) การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม (Positive Resource Interdependence) การมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันให้แต่ละคน (Positive Role Interdependence)

(2) การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face-to-face promotive interaction) การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นปัจจัยที่จะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่มจะห่วงใย ไว้วางใจ ส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ต่อกัน

(3) ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) 14 สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ และพยายาม ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้นในกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม วิธีการที่สามารถส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่ มีหลายวิธี เช่น การจัดกลุ่มให้เล็ก เพื่อจะได้มีการเอาใจใส่กันและกันได้อย่างทั่วถึง การทดสอบเป็นรายบุคคล การสุ่มเรียกชื่อให้ รายงาน ครูสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในกลุ่ม การจัดให้กลุ่มมีผู้สังเกตการณ์ การให้ผู้เรียนสอน กันและกัน เป็นต้น

(4) การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่ม ย่อย (Interpersonal and Small-group skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญๆ หลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพ ยอมรับ และไว้วางใจกันและกัน ซึ่งครู ควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

(5) การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม ครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มและผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้นี้อาจทำโดยครู หรือผู้เรียน หรือทั้งสองฝ่าย การวิเคราะห์กระบวนการ กลุ่มนี้เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงาน เพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูลป้อนกลับ และช่วย ฝึกทักษะการรู้คิด (Metacognition) คือสามารถที่จะประเมินการคิดและพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 122) ได้กล่าวว่า ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม ดังนี้

1. การพึ่งพาอาศัยกัน (Positive Interdependence) หมายถึง สมาชิกในกลุ่มมีเป้าหมาย ความสำเร็จและการใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกัน และทุกคนภายในกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่ให้เท่าเทียมซึ่งกันและกัน และคอยช่วยเหลือจนกว่างานจะสำเร็จไปด้วยดี
2. มีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดในเชิงสร้างสรรค์ (Face to Face Promotive Interaction) หมายถึง สมาชิกภายในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเชิงบวกร่วมกัน
3. มีการตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกในแต่ละคน (Individual Accountability) หมายถึง ผู้สอนจะต้องคอยตรวจสอบว่านักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรับผิดชอบในการทำงานมากน้อยเพียงใด เช่น การสุ่มถามสมาชิกภายในกลุ่ม
4. มีการฝึกทักษะการช่วยเหลือการทำงาน และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and small group skills) ผู้เรียนทุกคนควรได้ฝึกทักษะที่จะช่วยงานกลุ่มประสบความสำเร็จ เช่น ทักษะการสื่อสาร การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สามารถวิจารณ์ความคิดเห็นโดยไม่คำนึงถึงตัวบุคคล เป็นต้น
5. มีการฝึกกระบวนการกลุ่ม (Group Process) สมาชิกทุกคนต้องรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และสามารถประเมินได้ว่ากลุ่มตนเองประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ต้องแก้ไขปัญหาก็เจออย่างไร เพื่อให้กลุ่มตนเองมีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม

สรุปได้ว่าองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ คือ การช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม รวมทั้งออกความคิดเห็นที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์เพื่อไปสู่เป้าหมาย มีการแบ่งหน้าที่การทำงานที่เท่าเทียมกัน ซึ่งทุกคนภายในกลุ่มต้องมีหน้าที่ และเป็นการทำงานไปในทางเชิงบวก

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

สุพรรณิ หมายุสสี, ชารินา ปะลาวัน และสุกริบุญเทพ (2563 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษรวมกับการ ใช้ เกมบันไดงูและเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense ก่อน และหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษรวมกับการใช้เกม บันไดงูสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนิคมคำสร้อย อำเภอลง จันทบุรี จังหวัดสกล ประชากรที่ใช้ ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1, 1/2 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนิคม คำสร้อย จังหวัดสกล สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน จำนวน 60 คน เลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง คือนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 1) แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense 2) เกมบันไดงู 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense การ

วิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (μ) และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษร่วมกับการใช้เกมบันไดงู นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย รวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 12 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 3 คน 2. ก่อนเรียนด้วยแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense ร่วมกับการใช้เกมบันไดงู นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 3.27 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 0.88 และหลังเรียนด้วยแบบฝึก ทักษะ ภาษา อังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense (verb to be) ร่วมกับการใช้เกมบันไดงู นักเรียนทำ คะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 8.47 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (σ) 1.19 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ ภาษาอังกฤษร่วมกับการ ใช้เกมบันไดงู นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นิรชา ทับประดิษฐ์ (2560 : บทคัดย่อ) การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ ศึกษาความก้าวหน้า ทาง การ เรียน และความคิดเห็นของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง Past Simple Tense สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ซึ่ง ระบบที่พัฒนาประกอบ ไปด้วยส่วนของการนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น การแบ่งการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย การทดสอบย่อย การรายงานคะแนนความก้าวหน้ารายบุคคล รายงานกลุ่มที่ได้รับการยกย่องและ ยอมรับ โดยบทเรียนแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 หน่วยการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังเจ้าวิทยาคม จำนวน 30 คน แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบทดสอบก่อน เรียน (Pre-test) แบบทดสอบระหว่างเรียน แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) แบบสอบถามความ เหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหากิจกรรมตาม รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD แบบ ประเมินคุณภาพบทเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน ผล การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้บทเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง Past Simple Tense ประสิทธิภาพบทเรียนเท่ากับ 82.73/83.67 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ 80/80 การประเมินบทเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ความคิดเห็น ของ นักเรียนที่มีต่อบทเรียน อยู่ในระดับคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และผู้เรียนมีความก้าวหน้า ทาง การเรียน 47.17 เปอร์เซนต์ แสดงให้เห็นว่า บทเรียนนี้ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงขึ้น

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Niamboue Bado, Teresa Franklin (2014) การเรียนรู้แบบร่วมมือถูกนำมาใช้ในสภาพแวดล้อมต่างๆ ทั้งทั้งสาขาวิชา และแสดงให้เห็นว่ามีส่วนช่วยปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารใหม่ๆ เมื่อเร็ว ๆ นี้ จำเป็นต้องเข้าใจว่าเครื่องมือ เหล่านี้สนับสนุนหรือทำลายหลักการการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีอยู่ในห้องเรียนอย่างไร การศึกษาครั้งนี้แสวงหาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับธรรมชาติของความ ร่วมมือระหว่างนักเรียนมัธยมปลายในการเล่นเกมเพื่อการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) นอกจากนี้ยังมี จุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจเอาข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของเกมต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของ EFL นักเรียนมัธยมปลายสี่สิบเจ็ด คนจากบูร์กินาฟาโซได้ตอบ กับวิดีโอเกมเพื่อการศึกษาที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ EFL ในช่วงสี่สัปดาห์ และมีส่วนร่วมในการสัมภาษณ์กลุ่มสนทนาเพื่อหารือเกี่ยวกับ ประสบการณ์ของพวกเขา ผลการศึกษาระบุว่าความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นในทีมต่างๆ ในระหว่างการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่รายงานว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับเกมในทีมเล็ก ๆ มีส่วนช่วยในการพัฒนาคำศัพท์และความรู้ในการเขียน EFL รวมถึงแรงจูงใจของพวกเขา มีข้อเสนอแนะ สำหรับการจัดโครงสร้างการเรียนรู้ภาษาด้วยเกมแบบร่วมมือ

แซนด์สกี (Sandusky, s , 2015) ได้ศึกษา Gamification in Education. คือการศึกษาที่นำเกมเข้ามาใช้ในนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมหรือการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิด จากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งสิ่งนี้เกิดมาจากการเรียนการสอนที่เปลี่ยนไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Past Simple tense โดยการเรียนรู้แบบ Game base Learning สำหรับ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple Tense ของหรือนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket โดยเป็นการวิจัยแบบ one group pretest posttest design โดยกลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี เป็นนักเรียนจำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 15 คน ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ กศศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน โดยพิจารณาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจาก คะแนนการสอบของนักเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ คือ การใช้ Present Simple tense โดยการเรียนรู้แบบ Game base Learning
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple tense ของกศศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

- 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket จำนวน 5 แผน
- 3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

4 การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาและสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรและจุดประสงค์เนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษ ในหนังสือตามที่กรมวิชาการกำหนดให้ ใช้ได้ประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 ที่เรียนตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 โดยผู้วิจัย ได้ทำการศึกษาเรื่อง Past Simple Tense ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

1.2 เขียนแผนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาและการเรียนรู้แบบ Game base learning โดย มีขั้นตอนในการสอนด้วยกัน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึก 4) ขั้นปฏิบัติ

1.3 นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดย พิจารณาถึงความสอดคล้องของเนื้อหา Past Simple Tense และกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีค่า IOC โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา การจัดกิจกรรมเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 นำข้อเสนอแนะและข้อที่ควรปรับปรุงจากการตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ ลพบุรี จำนวน 10 คน โดยพิจารณาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตารางที่ 1.1 สาระการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์

Week	Theme(S) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	Assignment Due Date
1	นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนpast Simple Tense จำนวน 30 ข้อ	Pretest
2	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ 1 การเติม ed	
3	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ 2 คำบอกเวลา	ใบงานที่ 1
4	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ 3 ประโยคบอกเล่า (Affirmative Form)	ใบงานที่ 2
5	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่ 4 ประโยคปฏิเสธ (Negative Form)	ใบงานที่ 3
6	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้5 ประโยคคำถาม (Interrogative Form)	ใบงานที่ 4
7	นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการอ่าน จับใจความภาษาอังกฤษ 30 ข้อ	Post-test

8	นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมกับ Game base Learning	
---	--	--

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ past Simple Tense โดยแบ่งเป็น แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ อัตนัยแบบเขียนคำตอบจำนวน 10 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 30 ข้อซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวการสร้างและหาคุณภาพแบบอิงเกณฑ์ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4

2.2 วิเคราะห์หลักสูตรด้านเนื้อหา เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

2.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษการสร้าง แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์แบบอิงเกณฑ์ โดยศึกษาจากหนังสือการวัดผลและประเมินผลการศึกษา ของสมนึก ภัททิยธนี (2550) และหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ บุญชม ศรีสะอาด (2545)

2.4 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้แล้วสร้างตารางวิเคราะห์ผลการเรียนที่คาดหวัง กำหนดจำนวนข้อและระดับพฤติกรรม

2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ อัตนัยแบบเขียนคำตอบจำนวน 10 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 30 โดยครอบคลุมจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรง เชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้พิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ มีค่าระดับความคิดเห็นคือ

2.7 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Past Simple tense โดยเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 30 ข้อ

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปทุกข้อ

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense ที่ผ่านแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ ลพบุรี

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชี้แจงและอธิบายเพื่อทำความเข้าใจให้กับกลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทำงาน วิจัยในครั้งนี้การสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างเต็มความสามารถ

2. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์ก่อนการเรียนโดยการภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้ การเรียนรู้แบบ Game base Learning โดยคำถามมีจำนวน 30 ข้อ การทดสอบใช้เวลา 50 นาทีและ ตรวจคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนแล้ว บันทึกคะแนนของแต่ละคน

3. ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learningในการสอนกับกลุ่ม ตัวอย่าง คือ Learning สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิคลพบุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้อง ใช้การเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning จำนวน 5 แผน โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และที่ปรึกษาในชั้นเรียนเมื่อนักเรียนมีปัญหา ระยะเวลาในการทดลองคือในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 5 คาบโดยไม่รวมระยะเวลาการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้หลังเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket โดยคำถามมีจำนวน 30 ข้อ การทดสอบใช้เวลา 50 นาทีและนำผลไปวิเคราะห์

5. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Past Simple Tense โดยใช้การเรียนรู้แบบเกม การศึกษา Blooketและเก็บข้อมูลแบบสอบถามแล้วจึงนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล การวิเคราะห์และนำเสนอผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยมีดังนี้

1. หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ในการตรวจสอบความ สอดคล้องของแผนการจัดการ เรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าร้อยละ (Percentage)

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

เมื่อ P คือ ค่าร้อยละ

F คือ ค่าความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N คือ จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. หาค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

3. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

เมื่อ $\bar{x}$ แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

n คือจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

i คือข้อมูลของแต่ละตัว

$\sum$ คือการหาค่าจํานกรบข้อมูลจํานกรบทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่อง ศึกษาการจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Past Simple tense โดย
ใช้การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1
ลพบุรี ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple tense ก่อนและหลังการ
จัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม Blooket ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 ลพบุรี

ผลปรากฏดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องการใช้ Present Simple Tense
โดยใช้เกม Blooket

เลขที่	ผลคะแนน				ผลต่าง (ร้อยละ)	ระดับคุณภาพ
	ก่ อ น เรี ย น (คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ห ลั ง เรี ย น (คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ		
1	5	50	7	70	+20	ดีเยี่ยม
2	4	40	6	60	+20	ดีเยี่ยม
3	3	30	7	70	+40	ดีเยี่ยม
4	5	50	7	70	+20	ดีเยี่ยม
5	4	40	6	60	+20	ดีเยี่ยม
6	2	20	5	50	+20	ดีมาก
7	3	30	2	20	-10	ดีเยี่ยม
8	7	70	8	80	+10	ดีเยี่ยม
9	6	60	6	60	+0	ดีมาก
10	5	50	7	70	+20	ดีเยี่ยม

11	4	40	3	30	-10	ดีเยี่ยม
12	2	20	7	70	+50	ดีมาก
13	6	60	6	60	+0	ดีเยี่ยม
14	4	40	8	80	+40	ดีเยี่ยม
15	2	20	6	60	+20	พอใช้
16	4	40	5	50	+10	พอใช้
17	1	10	5	50	+40	ดีเยี่ยม
18	2	20	5	50	+30	ดีมาก
19	0	0	6	60	+60	ดีเยี่ยม
20	3	30	6	60	+30	ดีเยี่ยม
21	4	40	7	70	+30	ดีเยี่ยม
22	6	60	5	50	-10	ดีเยี่ยม
23	2	20	8	80	+60	ดีเยี่ยม
24	2	20	6	60	+40	ดีเยี่ยม
25	2	20	6	60	+40	ดีเยี่ยม
26	6	60	8	80	+20	ดีเยี่ยม
27	7	70	7	70	+0	ดีเยี่ยม
28	4	40	6	60	+20	ดีเยี่ยม
29	3	30	5	50	+20	ดีเยี่ยม
30	2	20	5	50	+30	ดีเยี่ยม
31	1	10	5	50	+40	ดีเยี่ยม
รวม	110	2785	186	3440	+655	
เฉลี่ย	7.14	71.41	8.82	88.21	16.79	

จากตารางที่ 1 พบว่าระดับคะแนนเฉลี่ยผลการศึกษาการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลัง การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาจาก Blooket มีค่าเท่ากับ 7.14 และ 8.82ตามลำดับ โดยมีผลต่างระดับคะแนนคิดเป็น ร้อยละเฉลี่ย เท่ากับ 16.79 จำนวนนักเรียนคะแนนสูงขึ้น 25 คน คิดเป็น ร้อยละ 88.21 ของนักเรียนทั้งหมด

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง เรื่อง ศึกษาการจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Past Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 ลพบุรี ปีการศึกษา 2568 สรุปสาระสำคัญของการวิจัย ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 ลพบุรี ปีการศึกษา 2568 พบว่าระดับคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา Blooket มีค่าเท่ากับ 16.79 ตามลำดับ โดยมีผลต่างระดับคะแนนคิดเป็นร้อยละเฉลี่ย เท่ากับ 7.14 จะเห็นได้ว่ามีนักเรียนที่มีการพัฒนาขึ้นทั้งหมดคือ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 88.21% ของนักเรียนทั้งหมด 31 คน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Past Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมการศึกษา Blooket ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 เทคนิค ลพบุรี ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.การวิจัยเรื่องเรื่องศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Present Simple tense โดยใช้การเรียนรู้แบบ Game base Learning ประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ปีที่ 1 ห้อง 1 ลพบุรีปี การศึกษา 2568 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ดังต่อไปนี้ 1. จากผลการวิจัย พบว่า พบว่าการพัฒนาการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม Blooket มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นตามลำดับ หลังจากใช้เกม Blooket มีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบสูงกว่าก่อนการใช้ เกม Blooket และมีการกระจายคะแนนก่อนฝึกมากกว่าหลังการฝึก เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนและหลังการใช้ เกม Blooket จำนวน 24 คิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวน นักเรียน 30 คน

อภิปรายผลการวิจัย ได้ ผลการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแนวทางการสอนด้วยเกม การศึกษาในระดับประถมศึกษา โดยยึดหลักทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognition Theory of Play) ของเพียเจต์ (Piaget) ซึ่งระบุว่าการเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และแสดงออกถึงความก้าวหน้าทางด้านนี้ ทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ตรง โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 กำพล ดำรงค์วงศ์ (2555: 11) ให้นิยามไว้ว่า เกมการศึกษานั้นเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างการเรียนรู้ที่ดีแก่ผู้เรียน เพราะเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีโอกาสลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ อย่างลึกซึ้ง ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในกระบวนการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาความคิดริเริ่มและจินตนาการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับตัวผู้เรียนถือเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการนำเกมการศึกษามา

ประยุกต์ เช่น การอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมและหนังสือเด็กหลากหลายประเภท จากผลการ วิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การ ใช้เกมการศึกษาผ่านแพลตฟอร์ม Blooket ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ไวยากรณ์

ภาษาอังกฤษของนักเรียน ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งนี้ เกมการศึกษาในลักษณะดังกล่าวยังเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น ซึ่งให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมมีส่วนสำคัญในการเพิ่มคุณภาพของผลลัพธ์ด้านการศึกษา Gamilab มีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบ สูงกว่าก่อนการใช้เกมการศึกษา Gamilab และมีการกระจายของคะแนน ก่อนการฝึกมากกว่าหลังการฝึก เมื่อนำคะแนน เฉลี่ย ของการทดสอบก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา Gamilab ซึ่งแปลผลได้ว่าอยู่ในระดับดีมาก สูงกว่าก่อนใช้เกมการศึกษา Gamilab แสดงว่าความสามารถในการการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังเรียนด้วยใช้เกมการศึกษา Gamilab โดยมีจำนวนนักเรียนที่มีการพัฒนาการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คน คิดเป็น ร้อยละ 80 อาจเนื่องมาจาก นักเรียนได้รับการพัฒนาการการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาจาก Gamilab ใน รูปแบบต่าง ๆ กัน นักเรียนเกิด การเรียนรู้ สามารถการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง เมื่อเจอคำศัพท์ใหม่ที่ไม่เคยเขียน นักเรียนก็สามารถสะกดคำและอ่านได้เองอย่าง ถูกต้อง เมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า นักเรียนมีการ พัฒนาสูงขึ้น ผู้อ่านคือ นักเรียนมีอิสระในการใช้ความคิดที่สร้างสรรค์ดังนั้นจึงต้องอาศัยทักษะในด้านอื่น ๆ ประกอบกันด้วย จากที่กล่าวมาทั้งหมด ข้างต้นจึงทำให้ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องตามสมมติฐาน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของของวรรณ จันทวงศ์,2548 การ ใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการอ่านมาตรา ตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์เมื่อผู้วิจัยทำการ จัดทำกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ด้วยเกม บัตรคำ หลังเรียนมีค่าสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียน สายวาริน ทาหาร,2553 การ พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำโดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกาเกอะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกมดีกว่าคะแนนก่อนเรียนจากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะงานวิจัยเรื่องเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้บัตรคำศัพท์อ่านออก เสียงโฟนิกส์ (Phonics) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ ลพบุรี ปีการศึกษา 2568

1. ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

1.1. ควรจะมีการฝึกนักเรียนในการสร้างประโยค วันละ 1-5 ประโยค

1.2. ครูควรมีการเตรียมสื่อการเรียนการสอนให้พร้อมและมีคุณภาพโดยเฉพาะสื่อเกมการศึกษาจากเว็บ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1. การเรียนรู้เรื่อง Present Simple tense จะทำให้นักเรียนมีทักษะพื้นฐานที่ช่วย ให้ผู้เรียนสามารถพูด ประโยค ภาษาอังกฤษได้ตรงตามสถานการณ์ที่จะพูด และเข้าใจตรงกัน ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไปควรพัฒนาด้านอื่นเช่น ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน เพื่อความเข้าใจ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- จิราภรณ์ เพ็ชรรัตน์.(2562). การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- ชมพูท พุฒอากาศ.(2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบ CIRC ร่วมกับเทคนิคการสะท้อนคิดที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- ณัฏฐา ผิวมา.(2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์
- นภัทร ไชยบุตดี.(2562). การส่งเสริมความสามารถการทำงานเป็นทีมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเว็บไซต์สนับสุน รายวิชาการเขียนโปรแกรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- แพรวไหม คำดวง.(2562). การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วาริรัตน์ สติราษฎร์.(2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมความสามารถด้านคิดวิเคราะห์ รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารรอบตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- สุพรรณิ อาศัยราช.(2557). การพัฒนาบทเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานโดยใช้ เอกสารจริงด้านสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
- อชิป อนันต์กิตติกุล.(2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร