

รายงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD
ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ



จัดทำโดย

นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

นวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้สรุปและรวบรวมผลการดำเนินงาน จัดทำเป็นรายงานเผยแพร่และส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดครูผู้สอนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

นางยุพิน ประเสริฐโส
ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนนำ	
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนเนื้อหา	
ชื่อนวัตกรรม	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	3
ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)	3
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	4
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	5
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	13
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	20
ส่วนสรุป	
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	24
ภาพรวมของนวัตกรรม	28
ประโยชน์ที่ได้รับ	28
ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	29
ใบรับรองผลงานทางวิชาการ	30
เอกสารอ้างอิง	31
ภาคผนวก	32

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

ชื่อ-นามสกุล (เจ้าของนวัตกรรม) นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านขามใหญ่ **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต 1

หมายเลขโทรศัพท์ 091- 0174073

1. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ และใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 1)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ให้ความสำคัญแก่กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน โดยกำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษทุกระดับชั้น และได้กำหนดเกี่ยวกับด้านภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า เข้าใจกระบวนการอ่านและการฟัง สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณและมีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น และความคิดรวบยอดได้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพและมีสุนทรียภาพ รวมทั้งใช้ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกนั้นผู้เรียนต้องสามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในโรงเรียน ชุมชนและสังคม และสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การทำงาน การประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือและการอยู่ร่วมกันในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 23)

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษดังกล่าว ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ การแสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพ ทั้งการสอนภาษานั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นทักษะสัมพันธ์ที่มุ่งบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน แต่อย่างไรก็ตาม (ศิริพร สุธรรมเทศะ. 2551: 2) ได้รวบรวม และศึกษาเอกสารต่าง ๆ เกี่ยวกับทักษะทางภาษานั้นพอสรุปได้ว่า หากพิจารณาถึงทักษะทั้งสี่ดังกล่าวแล้วนั้น โอกาสที่นักเรียนได้ใช้ทักษะการอ่านจะมีมากที่สุด เนื่องจากคนส่วนใหญ่ของประเทศไม่ค่อยมีโอกาสพบปะ พูดคุยกับผู้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากนัก ทักษะการฟัง การพูด จึงเกิดขึ้นได้ยาก สำหรับทักษะการเขียนนั้นถือว่าเป็นทักษะที่อาศัยความรู้ ความเข้าใจ และมีพื้นฐานมาจากการฟัง พูด อ่าน จึงเป็นทักษะที่มีโอกาสฝึกน้อย ส่วนทักษะการอ่านมีโอกาสได้ใช้มากกว่าทักษะอื่น เนื่องจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ อันได้แก่

หนังสือพิมพ์ วารสาร หนังสือ ตำรา ประกาศ ฉลากคำแนะนำการใช้สินค้า และผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ยังพอมิพบเห็นทั่วไป

ดังนั้น การสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนจึงควรเน้นหนักที่การอ่าน เพราะเป็นทักษะที่ใช้มากที่สุดและจำเป็นที่สุด การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในการรับความรู้ทั้งด้านวิชาการและข้อมูลข่าวสารโลก การอ่านทำให้เป็นคนรอบรู้ และยิ่งกว่านั้น การอ่านสามารถทำให้เกิดความสุขคลายความเครียด ในกระบวนการเรียนรู้ การอ่านถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และใช้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองทั้งในและนอกห้องเรียน

เมื่อได้สังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ปีการศึกษา 2567 พบว่านักเรียนยังมีปัญหาเรื่องการอ่านจับใจความเนื่องจาก ผู้เรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์พื้นฐาน ขาดความกระตือรือร้นในการฝึกฝนและจดจำ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาวิธีการช่วยเหลือนักเรียนโดยสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ประเด็นแรก คือ การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยนักเรียนต้องสามารถอ่านจับใจความสำคัญได้ถูกต้อง ประเด็นที่สอง คือ พัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน ให้นักเรียนรู้จักจัดระบบความคิด มีทักษะในการแก้ปัญหาและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ประเด็นที่สาม คือ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สนุกสนานในการทบทวนฝึกฝนด้วยตนเองครูไม่ต้องบังคับ จากประเด็นท้าทายดังกล่าวครูผู้สอนจึงได้คิดค้นนวัตกรรมและหาเทคนิคการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา สอดแทรกกิจกรรมที่ทำท้ายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

ครูผู้สอนมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบ PLEARN Model เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รูปแบบการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการศึกษาด้วยการเล่น และมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Pho and DinscOre,2015 ; ญัฐญา นาคสันต์ และ ขวัญธู นาคสันต์,2559) รวมถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนที่ครูผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถ เก่ง กลางและอ่อน เพื่อให้ผู้เรียนที่เรียนเก่งที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี สามารถอธิบายเนื้อหาด้วยภาษาพูดของผู้เรียนให้เพื่อนฟังแล้วเพื่อนจะสามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การสอนเพื่อนแบบตัวต่อตัวทำให้ผู้เรียนได้รับความเอาใจใส่และความสนใจมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงได้ออกแบบนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” โดยครูผู้สอนได้สร้างชุดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จำนวน 5 ชุด ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบ PLEARN Model โดยใช้เทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD รวมไปถึงการบูรณาการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รูปแบบการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยเกมครูผู้สอนได้สร้างขึ้นจากเว็บไซต์ woodwall ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีความน่าสนใจดึงดูดผู้เรียนได้ นวัตกรรมนี้ จึงเป็นนวัตกรรมที่สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ และฝึกฝนคำศัพท์ผ่านเกมการศึกษา และการ

เรียนรู้ร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน จะช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนเก่งได้เรียนรู้ในการช่วยเพื่อนที่เรียนช้า และผู้เรียนที่เรียนรู้ช้าจะเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันกับผู้อื่นได้ ซึ่งนวัตกรรมนี้จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ พัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ผู้เรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุขตลอดไป

2. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 ขอบเขตการศึกษาด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม คือ สารการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน

กลุ่มตัวอย่าง

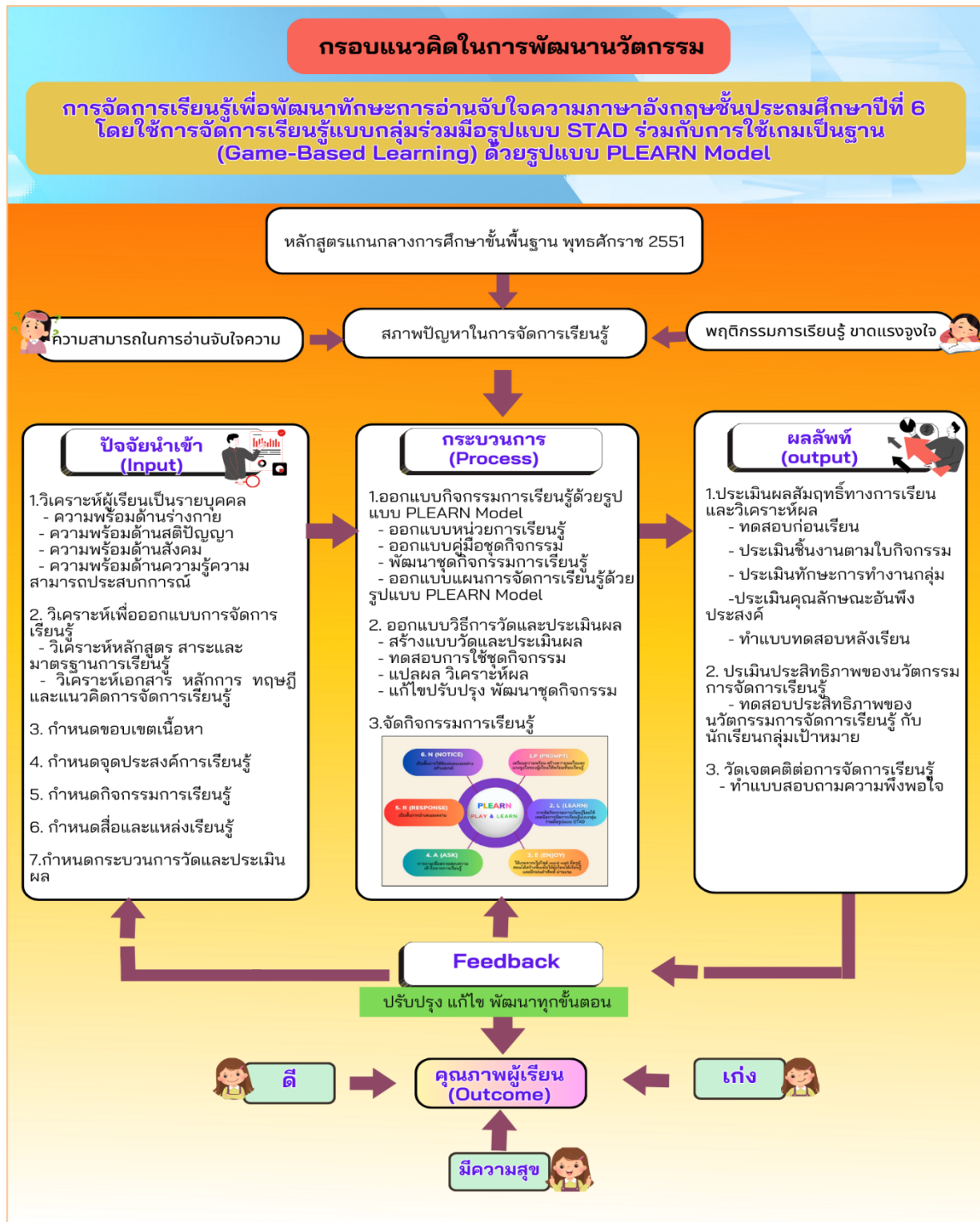
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3.3 ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

4. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ครูผู้สอนได้ใช้ กระบวนการทฤษฎีระบบ (System Theory) มาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมดังแผนภาพ

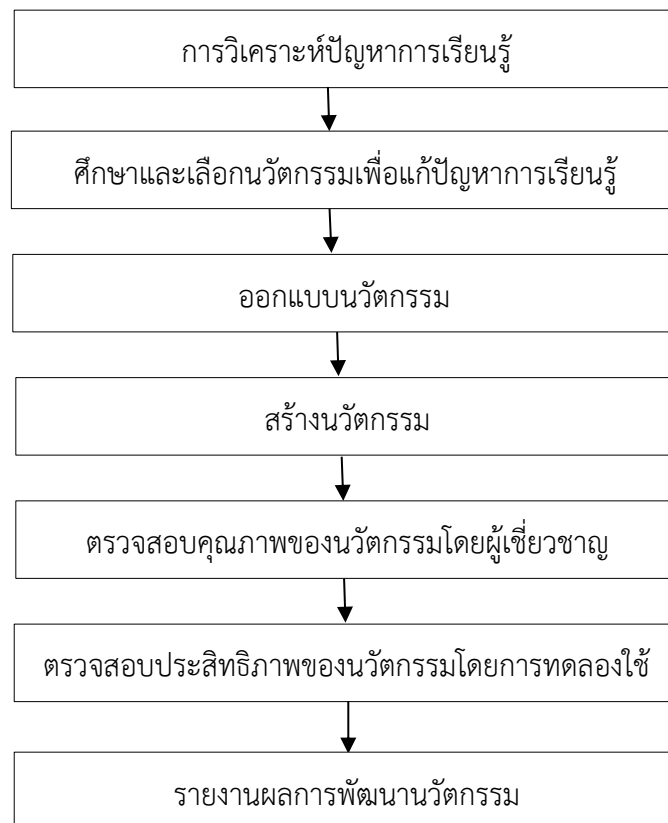


รูปภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

จากภาพที่ 1 กรอบแนวคิดนี้ แสดงแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมด้วยทฤษฎีกระบวนระบบ (System Theory) มีการดำเนินงานคือ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ วัดผลประเมินผล วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาในทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐาน มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขต่อไป

5. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ครูผู้สอนได้นำกระบวนการตามทฤษฎีกระบวนระบบ (System Theory) จากกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม(ขั้นตอนที่ 4) มาเป็นกรอบในการดำเนินงาน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



แผนผัง แสดงขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

5.1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้

5.1.1 วิเคราะห์หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรการศึกษา พ.ศ. 2551 พบว่า คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรง ตาม ความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บท สนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

- พุด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พุด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พุดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัวและเรื่องใกล้ตัว พุด/เขียนแสดงความรู้สึ กเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

- พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

- ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของ ภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- บอกความเหมือน/ ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การ ใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

- ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

- ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ
- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พุด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่อง เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและ สวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและ นามธรรม)

- ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตาม บริบทต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 25)

5.1.2 การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลเพื่อจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

1) แนวคิดในการวิเคราะห์ผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ผู้เรียนควรมีความพร้อมที่ดีในทุก ๆ ด้าน ดังนั้น ก่อนจะเริ่มดำเนินการสอนวิชาใด ๆ ควรมีการศึกษาวិเคราะห์ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เกี่ยวกับความพร้อมด้านความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านร่างกาย ความพร้อมด้านสังคม เพื่อให้รู้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในแต่ละด้าน หากพบ ผู้เรียนคนใดมีข้อบกพร่องด้านใดควรปรับปรุงแก้ไขให้มีความพร้อม ควรใช้กิจกรรมหลาย ๆ แบบ หรือใช้ เทคนิควิธีการที่เหมาะสม จนผู้เรียนมีความพร้อมดีขึ้น

2) วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ผู้เรียน

(1) เพื่อศึกษา วิเคราะห์ แยกแยะเกี่ยวกับความพร้อมของผู้เรียนในแต่ละด้านเป็นรายบุคคล

(2) เพื่อให้ครูผู้สอนรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล และหาทางช่วยเหลือผู้เรียนที่มีข้อบกพร่องให้มีความพร้อมดีขึ้น

(3) เพื่อให้ครูผู้สอนได้จัดเตรียมการสอน สื่อ หรือ นวัตกรรมสำหรับการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้สอดคล้องเหมาะสม ตรงตามความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

3) ขอบเขตของการวิเคราะห์ผู้เรียน
การวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อแยกแยะหาความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์
 - ความรู้พื้นฐานของวิชาที่จะทำการสอนในระดับชั้นนั้น ๆ
 - ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ความสนใจและสมาธิในการเรียนรู้
2. ความพร้อมด้านสติปัญญา
 - ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ - ความมีเหตุผล
 - ความสามารถในการเรียนรู้/การลำดับความ
3. ความพร้อมด้านพฤติกรรม
 - การแสดงออก - การควบคุมอารมณ์
 - ความมุ่งมั่น ขยันหมั่นเพียร อดทน
 - ความรับผิดชอบ
4. ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ
 - ด้านสุขภาพร่างกายสมบูรณ์
 - การเจริญเติบโตสมวัย
 - ความสมบูรณ์ด้านสุขภาพจิต
5. ความพร้อมด้านสังคม
 - การปรับตัวเข้ากับคนอื่น
 - การช่วยเหลือ เสียสละ แบ่งปัน
 - การเคารพครู กติกา และมีระเบียบวินัย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามใหญ่
ผลการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 สรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล รหัสวิชา อ16101 รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้น ป.6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอน นางยุพิน ประเสริฐโส เกณฑ์การประเมิน ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ปรับปรุง : ค่าเฉลี่ย 1.50-1.99 หมายถึง ปานกลาง : ค่าเฉลี่ย 2.00-3.00 หมายถึง ดี									
ด้านที่	รายการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล	ผลการวิเคราะห์ผู้เรียน						สรุปผล	
		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง		X̄	ความหมาย
		คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ		
1	1. ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์	5	25.93	7	40.74	6	33.33	1.93	ปานกลาง
	1.1 ความรู้พื้นฐาน	6	33.33	7	38.89	5	27.78	2.06	ดี
	1.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา	4	22.22	11	61.11	3	16.67	2.06	ดี
	1.3 ความสนใจและสนใจในการเรียนรู้	4	22.22	4	22.22	10	55.56	1.67	ปานกลาง
2	2. ความพร้อมด้านสติปัญญา	4	22.22	7	40.74	7	37.04	1.89	ปานกลาง
	2.1 ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	7	38.89	5	27.78	6	33.33	2.17	ดี
	2.2 ความมีเหตุผล	4	22.22	11	61.11	3	16.67	2.06	ดี
	2.3 ความสามารถในการเรียนรู้	1	5.56	6	33.33	11	61.11	1.44	ปรับปรุง
3	3. ความพร้อมด้านพฤติกรรม	5	28.57	7	35.71	7	35.71	1.96	ปานกลาง
	3.1 กล้าแสดงออก	8	44.44	5	27.78	5	27.78	2.17	ดี
	3.2 การควบคุมอารมณ์	4	16.67	10	41.67	10	41.67	2.00	ดี
	3.3 ความมุ่งมั่น ขยันหมั่นเพียร	4	28.57	5	35.71	5	35.71	1.72	ปานกลาง
4	4. ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ	6	35.19	7	37.04	5	27.78	2.07	ดี
	4.1 สุขภาพร่างกายสมบูรณ์	11	61.11	4	22.22	3	31.76	2.44	ดี
	4.2 การเจริญเติบโตสมวัย	4	22.22	12	66.67	2	12.41	2.11	ดี
	4.3 มีสุขภาพจิตดี	4	22.22	4	22.22	10	63.83	1.67	ปานกลาง
5	5. ความพร้อมด้านสังคม	4	20.37	10	53.70	5	25.93	1.94	ปานกลาง
	5.1 การปรับตัวเข้ากับคนอื่น	11	61.11	6	33.33	1	5.56	2.56	ดี
	5.2 การช่วยเหลือ เสียสละ แบ่งปัน	0	0.00	17	94.44	1	5.56	1.94	ปานกลาง
	5.3 มีระเบียบวินัย เคารพกฎ กติกา	0	0.00	6	33.33	12	66.67	1.33	ปรับปรุง
เฉลี่ยรวม		26.46		41.59		31.96		1.96	ปานกลาง

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนชั้น ป.6 จำนวน 18 คน
พบว่าค่าเฉลี่ยด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม
ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ ความพร้อมด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.96 อยู่ในระดับ ปานกลาง
ครูผู้สอนได้นำข้อมูลการวิเคราะห์ผู้เรียน มาจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียน ออกเป็น 3 กลุ่ม โดยพิจารณาเกณฑ์
ความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ ดังนี้

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพผู้เรียน		
ระดับคุณภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
กลุ่มดี	10	55.56
กลุ่มปานกลาง	6	33.33
กลุ่มที่ต้องปรับปรุงแก้ไข	2	11.11

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นางยุพิน ประเสริฐโส)

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน ปรากฏว่า
นักเรียนส่วนมากของห้องเรียนอยู่ในระดับ ดี ครูผู้สอนได้นำข้อมูลการวิเคราะห์ผู้เรียน มาจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียน
ด้านสติปัญญา เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพความแตกต่างของผู้เรียน ดังนี้

1. กลุ่มเก่ง มี 10 คน
2. กลุ่มปานกลาง มี 6 คน
3. กลุ่มที่ต้องปรับปรุงแก้ไข มี 2 คน

5.2 ศึกษาและเลือกนวัตกรรมการเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้

5.2.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยครูผู้สอนได้นำผลการวิเคราะห์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 มาจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 3 ช่วง คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และวิเคราะห์ทักษะการอ่านจับใจความ จึงสรุปได้ว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้สร้างขึ้น

5.2.2 วิเคราะห์ปัญหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนพบว่า นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีกระบวนการแก้ปัญหาวิเคราะห์ไม่เป็นไปตามขั้นตอน ซึ่งปัญหาดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาได้ ผ่านนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่จะมาช่วยพัฒนานักเรียนในรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้ตามกระบวนการ PLEARN Model โดยได้นำเทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดเป็นลำดับขั้นตอนได้ และใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ที่เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการศึกษาด้วยการเล่น

5.2.3 วิเคราะห์หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรการศึกษา พ.ศ. 2551 พบว่า คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะต้องสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรง ตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า ทั้งนี้ครูผู้สอนได้วิเคราะห์และสรุปได้ว่า การที่นักเรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้น นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ผิฝฝน และจดจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษให้ได้ เพื่อที่จะสามารถเชื่อมโยงนำไปสู่การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญได้

5.2.4 วิเคราะห์เอกสาร หลักการ ทฤษฎีและแนวคิด เรื่อง การใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดเป็นลำดับขั้นตอนได้ และใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2.5 วิเคราะห์ความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบพื้นฐาน การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD และการใช้เกมเป็นฐาน (Game – Based Learning) กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ประกอบด้วยคำชี้แจงสำหรับครูและนักเรียน เนื้อหา กิจกรรม แบบทดสอบและแบบเฉลย

5.3 ออกแบบนวัตกรรม

5.3.1 วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ

5.3.2 กำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

5.3.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จากการวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ หลักสูตร และเนื้อหา เพื่อนำมาจัดการเรียนรู้

5.4 การสร้างนวัตกรรม

ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.4.1 ออกแบบหน่วยการเรียนรู้

1) กำหนดเนื้อหาสาระการศึกษาในขอบเขตรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และใช้ในชั่วโมงซ่อมเสริมสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

2) กำหนดหัวข้อเรื่อง

3) กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง และสาระที่ควรเรียนรู้

5.4.2 จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model กำหนดรูปแบบของชุดการเรียนรู้พิจารณาตามความเหมาะสมแต่ให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้

5.4.3 ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อกำหนดเนื้อหาหัวข้อเรื่อง จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ประกอบด้วย

(1) คู่มือการใช้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอน การจัดกิจกรรม คือ ขั้นนำ ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นสรุปบทเรียน

(2) ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งออกเป็นเรื่องย่อย จำนวน 5 เรื่อง และจัดแบ่งออกเป็นแบบฝึกทักษะทั้งหมด 5 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 การอ่านจับใจความ เรื่อง Lifestyle

ชุดที่ 2 การอ่านจับใจความ เรื่อง On a holiday

ชุดที่ 3 การอ่านจับใจความ เรื่อง Food and Health

ชุดที่ 4 การอ่านจับใจความ เรื่อง A greedy hippo

ชุดที่ 5 การอ่านจับใจความ เรื่อง The rat and the Frog

(3) สร้างเกมจากเว็บไซต์ word wall จำนวน 5 เกม ได้แก่

เกมชุดที่ 1 เรื่อง Lifestyle

เกมชุดที่ 2 เรื่อง On a holiday

เกมชุดที่ 3 เรื่อง Food and Health

เกมชุดที่ 4 เรื่อง A greedy hippo

เกมชุดที่ 5 เรื่อง The rat and the Frog

(4) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ คำอธิบาย

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด องค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้จากหนังสือและเอกสารงานวิจัยและหลักการสร้างพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ของวิลมรตัน สุนทรโรจน์ (2544)

3. กำหนดหัวข้อหรือสาระที่จะนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้และเวลา ได้จำนวน 5 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านขามใหญ่ พุทธศักราช 2551 และกรอบหลักสูตร ของสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

5. ออกแบบรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PLEARN Model



ภาพ Infographic แสดงนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้น P (Preparation) เป็นขั้นเตรียมความพร้อม สร้างความพอใจและแรงจูงใจของผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียนรู้

- ขั้น L (Learn) เป็นขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยการนำเทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD มาเป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนสอน โดยการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม คละความสามารถ เก่ง กลาง อ่อน นำเสนอเนื้อหาในบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันศึกษาเนื้อหา และทำกิจกรรมร่วมกัน

- ขั้น E (Enjoyment) การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ในขั้นตอนนี้ใช้เกมจากเว็บไซต์ word wall ที่ครูผู้สอนได้สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนคำศัพท์ ผ่านเกม ที่ครูผู้สอนได้สร้างขึ้น

- ขั้น A (Ask) เป็นขั้นการถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจจากการเรียนรู้

- ขั้น R (Response) เป็นขั้นการนำเสนอผลงาน

- ขั้น N (Notice) เป็นขั้นการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์

(6) ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผล การออกแบบการวัดและประเมินผลการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ดังนี้

1. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model มีวิธีการสร้างแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- ศึกษาหลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อกำหนดเนื้อหาหัวเรื่อง จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

- กำหนดวัตถุประสงค์ ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา

- ศึกษาวิธีการและวิธีการสร้างแบบทดสอบจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) มี 4 ตัวเลือก

2. การพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model มีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท จากตำราของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 161 - 163) และสมนึก ภัททิยธนี (2553 : 161 - 163) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ

- กำหนดประเด็นในการสอบถามความคิดเห็นให้สอดคล้องกับ
 นิยามศัพท์เฉพาะ คือความรู้สึกที่ชอบและพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุด
 กิจกรรมการเรียนรู้

- สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยความรู้สึกที่ชอบและพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

6. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน
 (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model มีกระบวนการในการหาคุณภาพของนวัตกรรม
 ดังต่อไปนี้

6.1 ประเมินความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อ
 ประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมิน แบบมาตราส่วนประมาณ
 ค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด
 ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) ตามรูปแบบของบุญชม ศรีสะอาด (2545 : 99 -100) นำผลการประเมินแผนการ
 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาวิเคราะห์และแปลผล ซึ่งครูผู้สอนได้
 กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญต้องมีคะแนน
 ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไปตามรูปแบบของบุญชม ศรีสะอาด (2545 : 73) จึงถือว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี
 ความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ซึ่งจากการประเมินผล พบว่า แผนการจัด
 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.08 หมายถึง แผนการจัด
 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

ผลการประเมินนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบนวัตกรรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา
 ทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ
 รูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้								
1.1 ถูกต้องตามหลักการ เรียน	4	3	4	4	3	3.60	0.55	เหมาะสมมาก
1.2 จุดประสงค์สอดคล้อง กับเนื้อหา	3	3	5	4	4	3.80	0.84	เหมาะสมมาก

1.3 ภาษาที่ใช้มี ความ ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	5	5	5	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 ระบุพฤติกรรมที่ ต้องการจัดได้อย่างชัดเจน	5	5	4	3	5	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
2. สารการเรียนรู้								
2.1 สารการเรียนรู้ เหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 สารการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน	3	5	4	4	4	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
2.3 ครบถ้วนเพียงพอที่จะ เป็นพื้นฐานการสร้างความรู้ ใหม่เกิดพฤติกรรมหรือทักษะ ที่ต้องการ	5	4	4	5	3	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2.4 ชัดเจนไม่สับสน เนื้อหา เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4	5	5	4	3	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	3	4	2	3	3	3.00	0.71	เหมาะสมมาก
3.2 สอดคล้องกับความ ต้องการ ความสามารถและวัย ของผู้เรียน	4	3	3	4	5	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
3.3 น่าสนใจ จูงใจให้ นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียน และเข้าร่วมกิจกรรม	4	5	5	5	4	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 เป็นกิจกรรมที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	4	4	3	5	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
4. กระบวนการวัดและ ประเมินผล								
4.1 วิธีวัดและเครื่องมือมี ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	5	4	5	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
4.2 วิธีการวัดและเครื่องมือ วัดมีความสอดคล้องกับขั้นตอน	4	4	3	3	3	3.40	0.55	เหมาะสมมาก
4.3 ใช้วิธีการวัดและ ประเมินผลได้ครอบคลุม พฤติกรรมของนักเรียน	5	4	4	5	3	4.20	0.84	เหมาะสมมาก

5. แหล่งเรียนรู้								
5.1 เหมาะสมกับวัย ความสนใจความสามารถของผู้เรียน	3	5	4	4	4	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
5.2 เหมาะสมกับสภาพของห้องเรียนและโรงเรียน	3	5	5	4	4	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	3	5	4	4	4	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
5.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ได้สะดวก	5	4	4	4	3	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
รวม						4.08	0.71	เหมาะสมมาก

6.2 ประเมินความเหมาะสมของชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model กำหนดรูปแบบของชุดการเรียนรู้พิจารณาตามความเหมาะสม แต่ให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ มีกระบวนการในการหาคุณภาพดังต่อไปนี้

6.2.1 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

6.2.2 นำชุดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบและขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6.2.3 นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยยึดรูปแบบของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 74) และกำหนดเกณฑ์การตัดสินในการประเมินชุดการเรียนรู้ตามการประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 74) ซึ่งค่าความเหมาะสมเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปหรือมีความเหมาะสม จึงจะถือว่าเป็นชุดการเรียนรู้ที่ใช้ได้ ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่มีต่อชุดการเรียนรู้ ทั้ง 5 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมมากสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านคำชี้แจงและคำแนะนำ								
1. สื่อความหมายชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	4	4	4	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. บอกรายละเอียดได้ครอบคลุม	3	3	5	4	4	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
3. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	3	5	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
4. ภาษาชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	4	5	4	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสาระ								
5. เหมาะสมกับผู้เรียน	3	5	4	4	4	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
6. มีความยากง่ายพอเหมาะ	5	4	4	5	4	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
7. น่าสนใจ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	5	4	4	5	5	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
8. เหมาะสมกับผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
9. สอดคล้องกับเนื้อหา	5	3	5	5	4	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
10. มีความยากง่ายพอเหมาะ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
11. น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรม	5	4	5	3	5	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
12. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	5	4	3	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านรูปแบบ								
13. น่าสนใจ สวยงาม	5	4	3	5	5	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
14. ภาพประกอบเหมาะสม	5	4	3	5	4	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านการใช้ภาษา								
15. ตัวอักษรชัดเจน สื่อความหมายได้ถูกต้องเข้าใจง่าย	4	4	5	3	5	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
16. ใช้ภาษาที่สุภาพ เหมาะสม	5	4	4	4	4	4.20	0.45	เหมาะสมมาก
ด้านคำชี้แจงและคำแนะนำ								
17. คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย	5	4	4	4	4	4.20	0.45	เหมาะสมมาก
ด้านการประเมินผล								

18. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3	5	4	4	4	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
19. ครอบคลุมเนื้อหา	4	5	4	4	3	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
รวม						4.31	0.69	เหมาะสมมาก

6.2.4 การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ โดยการทดลองใช้เบื้องต้น (Tryout) ดำเนินการ 3 ชั้น ดังนี้

(1) การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) ทดลองกับนักเรียนซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 3 คน โดยวิธีการสุ่มนักเรียน กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง กลุ่มอ่อน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม เช่น ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนจากการอ่านบัตรต่าง ๆ ของชุดการเรียนรู้ ตรวจสอบการใช้เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนตามที่กำหนดใน ชุดการเรียนรู้ และตรวจหาประสิทธิภาพเบื้องต้น ปรากฏว่าชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.66/69.00 จึงได้ปรับปรุงเนื้อหาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น แล้วดำเนินการตรวจสอบในขั้นต่อไป

(2) การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) ทดลองกับนักเรียน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 6 คน เป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ประเภทละ 2 คน จัดเป็นกลุ่ม 1 กลุ่ม แล้วทดลองเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ จากการทดลองใช้พบว่านักเรียนใช้เวลาเรียนในแต่ละชุดการเรียนรู้เป็นไปตามที่กำหนด และจากการตรวจสอบประสิทธิภาพปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.16/74.50 ซึ่งยังต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 จึงได้ปรับปรุงเนื้อหาบัตรคำถามและแบบทดสอบให้มีความสอดคล้องกัน แล้วดำเนินการตรวจสอบในขั้นต่อไป

(3) นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ไปหาคุณภาพโดยทดลองใช้ (Try Out) กับผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ผลปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.66/81.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 จึงได้จัดพิมพ์ชุดการเรียนรู้เพื่อนำไปทดลองใช้จริง (Trial Run) กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป (เอกสารอ้างอิง หน้า 32)

6.2.5 การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ โดยการทดลองใช้ในสถานการณ์จริง (Trial Run) ดำเนินการใช้ชุดการเรียนรู้ ในสถานการณ์การเรียนการสอนจริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

6.3 ประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ

มีกระบวนการในการหาคุณภาพดังต่อไปนี้

6.3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท จากตำราของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 161 - 163) และสมนึก ภัททิยธนี (2553 : 161 - 163) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ

6.3.2 กำหนดประเด็นในการสอบถามความคิดเห็น ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ คือ ความรู้สึที่ชอบและพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6.3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปี

ที่ 6 โดยจัดการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยผู้ศึกษาค้นคว้าใช้เกณฑ์ค่าน้ำหนักของคะแนนและการแปลผล ของบุญชม ศรีสะอาด เป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด

6.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (เป็นชุดเดียวกับชุดที่ 1) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถาม ตรวจสอบความเที่ยงตรงและเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับพฤติกรรมชีวิตด้านความพึงพอใจ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

6.3.5 นำผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาวิเคราะห์หาค่า ดัชนีความสอดคล้อง โดยค่าดัชนีความสอดคล้องควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2543 : 117) จึงจะถือว่าเป็นข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของลักษณะกลุ่มพฤติกรรมที่วัดซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.82

6.3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try - Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่ในกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

6.3.7 นำข้อมูลที่ได้มาหาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบ Pearson (Item - Total Correlation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy}) อยู่ระหว่าง 0.09-0.34

6.3.8 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 (เอกสารอ้างอิง หน้า 34)

6.3.9 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อความรู้สึกที่ชอบและพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการค้นคว้าต่อไป

แบบประเมินความสอดคล้องแบบสอบถามความพึงพอใจ

(Item – Objective Congruence : IOC)

เกณฑ์การให้คะแนน + 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิต

0 หมายความว่า ไม่มั่นใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิต

- 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิต

ข้อที่	ข้อความ	คะแนน					รวมคะแนน	สรุป
		ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5		
1	นักเรียนชอบเรียนรู้จากสื่อที่น่าสนใจและสีสันสวยงาม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
2	นักเรียนพอใจในความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
3	การเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
4	นักเรียนพอใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านจับใจความ	+1	0	+1	+1	0	3	0.60
5	นักเรียนรู้สึกภูมิใจในตนเองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
6	นักเรียนยินดีเสมอเมื่อได้รับมอบหมายให้ศึกษาร่วมกับเพื่อน	0	+1	+1	0	+1	3	0.60
7	นักเรียนชอบสื่อมีความหลากหลายทำให้มีความรู้	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
8	นักเรียนชอบการใช้สื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80
9	นักเรียนชอบที่ได้มีโอกาสทราบคะแนนของผลงานที่ทำ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
10	นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านเกม word wall	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
ค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวม								0.82

7. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา



ภาพ Infographic แสดงนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบไปด้วย โดยใช้กระบวนการทฤษฎีระบบมาเป็นกรอบแนวทางในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยนำเข้า(Input)

วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2564 ในเรื่องของมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน ออกแบบหน่วยการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

2. กระบวนการ (Process)

มีการดำเนินการดังต่อไปนี้

1.ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

- ออกแบบหน่วยการเรียนรู้
- ออกแบบคู่มือชุดกิจกรรม
- พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

2. ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผล

- สร้างแบบวัดและประเมินผล
- ทดสอบการใช้ชุดกิจกรรม
- แปลผล วิเคราะห์ผล

- แก้ไขปรับปรุง พัฒนาชุดกิจกรรม

3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ดังนี้

3.1 ขั้น P (Preparation) เตรียมความพร้อม

เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ กิจกรรมที่ครูผู้สอนได้นำมาใช้ ได้แก่ การทักทายซึ่งกันและกัน การเล่นเกม การร้องเพลง การทบทวนคำศัพท์ และแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ เป็นต้น

3.2 ขั้น L (Learn) การเรียนรู้

เป็นขั้นตอนการนำแผนสู่การปฏิบัติโดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ 5 ชุด โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.2.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียน ออกเป็นกลุ่ม โดย พิจารณา จากเกณฑ์มีความรู้ ความสามารถ และ ประสิทธิภาพทางภาษา ความพร้อมด้านสติปัญญา ซึ่งครูผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน รวม 18 คน ซึ่งกลุ่มที่ 1-2 จะมีนักเรียนอยู่กลุ่มละ 4 คน ส่วนกลุ่มที่ 3-4 จะมีนักเรียนอยู่กลุ่มละ 5 คน โดยให้ คณะความสามารถเป็นกลุ่ม ดี ปานกลาง และปรับปรุง อยู่ในกลุ่มเดียวกัน

3.2.2 ชี้แจง ให้นักเรียนทราบเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนที่กำหนดไว้ จำนวน 5 เรื่อง

3.2.3 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง ผลการทดสอบดังตาราง

ตาราง จำนวนนักเรียนที่ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

นักเรียน	คะแนนสอบก่อนเรียน (30)	คะแนนสอบหลังเรียน(30)
1	16	
2	17	
3	18	
4	17	
5	18	
6	17	
7	18	
8	18	
9	16	
10	18	
11	19	
12	16	
13	17	
14	18	
15	17	
16	17	
17	18	
18	18	
รวม	313	
เฉลี่ย	17.39	
ร้อยละ	57.96	
S.D.	0.85	

จากตาราง แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ยังไม่ได้ผ่านกระบวนการเรียนการสอนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 17.39 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.96

3.2.4 ดำเนินการสอน โดยใช้ชุดการเรียนรู้ตามขั้นตอน โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมจากชุดกิจกรรม เรื่อง การอ่านจับใจความ มีการนำเข้าสู่บทเรียน การนำเสนอคำศัพท์คำใหม่ในแต่ละบทเรียน

3.3 ขั้น E (Enjoyment) การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการเรียนรู้ โดยมีการนำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้เป็นเทคนิคการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่น (Play and Learn) โดยรูปแบบที่ครูผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้คือ

3.3.1 การใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งเกมที่ใช้ในการเล่นเป็นเกมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้นจากเว็บไซต์ word wall นักเรียนจะได้เรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ได้เรียนมาผ่านเกมออนไลน์ ซึ่งเกมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมี ทั้งหมด 5 เกม ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความ โดยอนุญาตให้นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือในการเล่น Word wall ในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) พบว่า นักเรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ สามารถเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีความสุขในการเรียนมากยิ่งขึ้น

3.3.2 เทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD โดยนักเรียนภายในกลุ่มจะศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนไว้และมีการทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบรวมและนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) หลังจากนั้นนำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล

3.4 ขั้น A (Ask) เป็นขั้นการถาม เพื่อตรวจสอบความเข้าใจจากการเรียนรู้ ในระหว่างการจัดกิจกรรม

3.5 ขั้น R (Response) เป็นขั้นการตอบสนองการเรียนรู้โดยการอภิปราย และการนำเสนอรายงานเพื่อแสดงความคิดเห็น รวมถึงการแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์จริง

3.6 ขั้น N (Notice) เป็นขั้นการให้ข้อสังเกตหรือการชี้แนะอย่างสร้างสรรค์ ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมและคอยให้คำแนะนำขณะทำกิจกรรม ถ้าพบว่าไม่ผ่านครูให้คำแนะนำจนกว่าจะผ่าน แล้วจะใช้ชุดกิจกรรมนี้ไปเรื่อย ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญและความจำของนักเรียน จากนั้นจะทดสอบนักเรียนด้วยแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้าไม่ผ่าน ๘๐% ผู้สอนจะพิจารณาแก้ไขปัญห่อีกครั้งในแต่ละเรื่อง ไปจนครบทุกเรื่อง จำนวน 5 ชุด จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) และ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

3. ผลลัพธ์ (output)

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวิเคราะห์ผล

- ทดสอบก่อนเรียน
- ประเมินชิ้นงานตามใบกิจกรรม
- ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม
- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. ประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

- ทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3. วัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

- ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ

4. ปรับปรุงแก้ไข (Feedback)

วิเคราะห์ผลการพัฒนาผู้เรียนและนำไปปรับปรุงแก้ไข

8. สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าและทดสอบความรู้ไปแล้ว ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับประสิทธิภาพของการใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ก่อนและหลังการเก็บรวบรวมข้อมูลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ได้ผลการใช้นวัตกรรมดังต่อไปนี้

8.1 ประสิทธิภาพของนวัตกรรม เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

ตาราง ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” ตามเกณฑ์ 80/80

คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละของคะแนน
ประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1)	25.23	1.43	84.11
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	26.78	1.00	89.26
ประสิทธิภาพของชุดการสอนเท่ากับ (E_1) / (E_2) = 84.11/89.26			

จากตาราง พบว่า ค่าเฉลี่ยจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” ทั้ง 5 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.23 (E_1) คิดเป็นร้อยละ 84.11 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.78 (E_2) คิดเป็นร้อยละ 89.26 ของคะแนนเต็ม ดังนั้น ชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.11/89.26 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

อภิปรายผล

ประสิทธิภาพของนวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.11/89.26 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หมายความว่า นักเรียนทั้งหมด ได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมจากชุดการเรียนรู้และแบบทดสอบย่อยท้ายชุดการเรียนรู้และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนทั้ง 5 ชุด คิดเป็นร้อยละ 84.11 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.26 แสดงว่า นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ที่ครูผู้สอนพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากนวัตกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมาได้ผ่านขั้นตอนกระบวนการสร้างอย่างมีระเบียบและมีวิธีที่เหมาะสม โดยเริ่มตั้งแต่

การศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือครู เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) การวิเคราะห์เนื้อหา การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล การเรียนรู้และได้รับการตรวจสอบแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญก่อนจะนำไปทดลองจริง รวมไปถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน สามารถปฏิบัติได้จริงมีการใช้เกม word wall มาใช้เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ มีการคละความสามารถกันระหว่างเด็กเก่ง อ่อนและปานกลาง ได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม เกิดความสามัคคีภายในกลุ่ม มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน และกิจกรรมการแข่งขันหรือเปรียบเทียบความสามารถระหว่างกลุ่ม ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนหรือปานกลางมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น นักเรียนที่เรียนเก่งเกิดความภูมิใจในความสามารถของตนเอง ที่สามารถช่วยให้สมาชิกในกลุ่มสามารถดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

ตาราง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
ผลก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

นักเรียน	คะแนนสอบ ก่อนเรียน (30)	คะแนนสอบ หลังเรียน (30)	D	D2
1	16	27	11	121
2	17	26	9	81
3	18	27	9	81
4	17	25	8	64
5	18	26	8	64
6	17	27	10	100
7	18	28	10	100
8	18	28	10	100
9	16	28	12	144
10	18	27	9	81
11	19	26	7	49
12	16	27	11	121
13	17	28	11	121
14	18	25	7	49
15	17	26	9	81
16	17	28	11	121
17	18	27	9	81
18	18	26	8	64

รวม	313	482	169	1623
เฉลี่ย	17.39	26.78		
ร้อยละ	57.96	89.26		
S.D.	0.85	1.00		

จากตาราง แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ยังไม่ได้ผ่านกระบวนการเรียนการสอน ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 17.39 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.96 นักเรียนที่ได้ผ่านกระบวนการเรียนการสอนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 26.78 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.26 นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” สามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ทักษะการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยสมาชิกทุกคนจะร่วมมือกันรับผิดชอบความสำเร็จของกลุ่ม นักเรียนทุกคนจึงต้องทำความเข้าใจเนื้อหาในทุก ๆ ประเด็น มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการปรึกษาหารือให้คำแนะนำแก่กัน ตลอดจนมีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

8.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยนวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

ตาราง แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

เรื่อง	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. นักเรียนพอใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านจับใจความ	4.57	0.50	มากที่สุด
2. นักเรียนพอใจในความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.39	0.50	มาก
3. การเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.61	0.50	มากที่สุด
4. นักเรียนชอบการใช้สื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น	4.64	0.49	มากที่สุด
5. นักเรียนรู้สึกภูมิใจในตนเองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.50	มากที่สุด
6. นักเรียนยินดีเสมอเมื่อได้รับมอบหมายให้ศึกษาร่วมกับเพื่อน	4.43	0.50	มาก
7. นักเรียนชอบสื่อที่มีความหลากหลายทำให้มีความรู้	4.64	0.49	มากที่สุด
8. นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้	4.68	0.48	มากที่สุด
9. นักเรียนชอบที่ได้มีโอกาสทราบคะแนนของผลงานที่ทำ	4.57	0.50	มากที่สุด
10. นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านเกม word wall	4.82	0.39	มากที่สุด
รวม	4.59	0.49	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดคือข้อ 10 นักเรียนชอบเรียนรู้ผ่านเกม word wall (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82) รองลงมาคือ ข้อ 8 นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68) รองลงมาคือข้อ 4 นักเรียนชอบการใช้สื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64) ข้อ 7 นักเรียนชอบสื่อที่มีความหลากหลายทำให้มีความรู้ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64) ตามลำดับ นอกนั้นส่วนใหญ่มักค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model” โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.59 , S.D. = 0.49) เนื่องจากจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เน้นการลงมือฝึกปฏิบัติ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ ได้รับความรู้ความเข้าใจของตนเองอย่างเต็มที่ ครูคอยดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดตลอดเวลาที่ดำเนินการเรียนการสอน มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเพื่อนและครู นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอเนื้อหาที่ชัดเจน ไม่สับสน เข้าใจง่าย ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับวุฒิภาวะของนักเรียน ชุดการเรียนรู้มีสีสันสวยงาม น่าสนใจ มีภาพประกอบ ตัวหนังสือเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มโดยความสามารถ ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ อยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด เนื้อหาแต่ละหน่วยย่อยมีประโยชน์ต่อนักเรียน และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ภาพรวมของนวัตกรรม

9.1 ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รูปแบบวิธีการแปลกใหม่ที่หลากหลาย นักเรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ตลอดไป

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model เป็นนวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้ครูสอนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้ศึกษา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ในระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ และระดับสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป นอกจากนี้ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ยังเป็นเครื่องมือในการยืนยันการพัฒนาตนเองของครู และเป็นตัวชี้วัดถึงคุณภาพของครูได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถนำผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปต่อยอดในการขอเลื่อนวิทยฐานะที่สูงขึ้น เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาชีพได้อีกด้วย

ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน ที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจต่อชุมชนในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนต่อและทำให้นักเรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข จนทำให้ชุมชนและภาคีเครือข่าย/ภาค

ประชาสังคมมาร่วมพัฒนาและสนับสนุนทรัพยากร เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยได้รับการสนับสนุน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพิ่มขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

ชุมชน สังคมเล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยเฉพาะภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนจึงได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากชุมชนได้แก่ การมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมวันคริสต์มาส เป็นต้น

9.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

1. การนำไปใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ครูผู้สอนควรสร้างใบกิจกรรมที่มีระดับความยากง่ายพอเหมาะเน้นเรื่องกระบวนการกลุ่ม คือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสถกเถียง อภิปรายกันมากกว่าการมุ่งให้ฝึกทางด้านทักษะเพียงอย่างเดียว เพราะการเรียนรู้แบบเชิงรุก มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ช่วยกันคิดช่วยกันทำและเรียนรู้ร่วมกันครูมีหน้าที่ชี้แนะและแนะนำนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรม

2. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model นอกจากจะเป็นประโยชน์ในด้านการปรับปรุงและพัฒนางานหรือการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิชาชีพอีกด้วย โดยผู้สร้างนวัตกรรมสามารถนำผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานวิชาการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะ หรือปรับตำแหน่งให้สูงขึ้นได้

ใบรับรองผลงานทางวิชาการ
การคัดเลือกครูต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
ประจำปี 2567 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ข้าพเจ้า นางยุพิน ประเสริฐโส ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ขอส่งผลงานเข้าประกวดในสาขา นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชื่อผลงานนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model ”

ข้าพเจ้ายินยอมปฏิบัติตามกติกาหลักเกณฑ์และเงื่อนไขของการประกวดครั้งนี้ และขอยอมรับคำตัดสินของคณะกรรมการฯ ว่าเป็นที่สุด ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานที่ส่งเข้าประกวดนี้ เป็นผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า มิได้ลอกเลียนผลงานความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลอื่น

ลงชื่อ..........ผู้ส่งผลงาน

(นางยุพิน ประเสริฐโส.....)

ตำแหน่ง.....ครู.....วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ.....

วันที่.....15.....เดือน.....สิงหาคม.....พ.ศ. 2567

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ..........ผู้บังคับบัญชา

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน.....)

ตำแหน่ง.....ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่.....

วันที่.....15.....เดือน.....สิงหาคม.....พ.ศ. 2567

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ.การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.2544.
- _____. การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2545.
- _____. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2551.
- _____. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2552.
- กิตติมา บัวแย้ม.การพัฒนาการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.กรุงเทพฯ :โรงเรียนอักษรเจริญทัศน์, 2553.
- จันทร์ดา ตันติพงศานุรักษ์. “การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning),” วิชาการ. 3(12) : 36-55 ; ธันวาคม, 2543. .
- ตะวัน คุณธรรมพันธ์. การพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก ลบ คูณ หาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.
- ถวิล ธาราโรจน์. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : อักษราพิพัฒน์, 2536.
- ทิตนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์, 2553.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยธนบุรีวิทยารัตนโกสินทร์, 2542.
- ทุมมา จันทร์ดี. การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือโดยใช้กิจกรรมแบบ STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ค.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). ราชบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.2547.
- บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2535.
- _____. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2543.
- _____. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2545.
- _____. การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2546.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. พื้นฐานการวิจัยการศึกษา.พิมพ์ครั้งที่ 4. กทม. : ประสานการพิมพ์.2552.
- _____. การพัฒนาการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก, 2541.
- _____. การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2540.
- สุวิทย์ มูลคำ.การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2547.
- _____. ครบเครื่องเรื่องความคิด.พิมพ์ครั้งที่ 9.กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์,2549.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. 19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2550.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ผลการทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้

ภาคผนวก ข ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

ภาคผนวก ค คู่มือแผนและสื่อประกอบการใช้ชุดกิจกรรม

ภาคผนวก ง รูปภาพการดำเนินกิจกรรม

ภาคผนวก ก ผลการทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้

การทดลองแบบสนาม (1 : 100) จำนวน 21 คน

ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้จากการทดลองแบบสนาม

1. คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

เลขที่	คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน ชุดละ 10คะแนน					รวม 100
	1	2	3	4	5	
1	14	16	18	16	18	82
2	18	16	14	16	18	82
3	18	16	18	18	16	86
4	16	16	18	18	18	86
5	18	16	16	16	16	82
6	16	16	16	18	18	84
7	18	16	16	16	18	84
8	18	16	18	16	16	84
9	16	16	16	16	18	82
10	14	16	18	16	14	78
11	14	16	16	18	16	80
12	16	16	18	16	18	84
13	14	16	16	16	18	80
14	16	16	16	16	16	80
15	18	16	14	16	16	80
16	16	16	18	18	18	86
17	18	16	16	18	14	82
18	18	16	18	16	16	84
19	16	16	18	16	16	82
20	18	18	16	18	18	88
21	16	16	16	16	16	80
รวม	346	338	350	350	352	1736
E_1	78.46	76.64	79.37	79.37	79.82	82.67

ΣX

$$\text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ } (E_1) E_1 = \frac{N}{A} \times 100$$

$$E_1 = \frac{1736}{21} \times 100$$

$$E_1 = 82.66$$

2. คะแนนทดสอบหลังเรียน และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂)

เลขที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน ชุดละ 10 คะแนน					รวม 100
	1	2	3	4	5	
1	14	16	18	16	18	82
2	18	16	14	16	18	82
3	18	16	18	18	16	86
4	16	16	18	18	18	86
5	18	16	14	16	16	80
6	16	16	16	18	18	84
7	18	16	16	16	18	84
8	18	16	18	16	16	84
9	16	16	16	16	18	82
10	14	16	18	16	14	78
11	14	16	16	18	16	80
12	16	16	18	16	18	84
13	14	16	16	16	18	80
14	16	16	14	16	16	78
15	18	16	14	14	16	78
16	16	16	14	16	18	80
17	18	16	14	18	14	80
18	18	16	14	16	16	80
19	16	16	14	16	16	78
20	18	18	14	18	18	86
21	16	14	16	16	16	78
รวม	346	336	330	346	352	1710
E ₂	78.46	76.19	74.83	78.46	79.82	81.43

$$\text{ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E}_2\text{)} E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N}}{B} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\frac{1710}{21}}{100} \times 100$$

$$E_2 = 81.42$$

ดังนั้น ประสิทธิภาพ (E₁/E₂) ของชุดการเรียนรู้จากการทดลองแบบสนาม เท่ากับ 82.66/81.4

ภาคผนวก ข ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

Reliability

***** Method 1 (space saver) will be used for this analysis *****

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	62.6035	44.8732	.1420	.6346
2	62.2732	45.9946	.0980	.6376
3	62.3850	43.8508	.1836	.6302
4	62.1049	44.5952	.1638	.6319
5	62.1578	42.3434	.3185	.6118
6	62.4363	41.5585	.3281	.6093
7	62.1138	43.0386	.2722	.6181
8	62.5199	41.7023	.3394	.6081
9	62.0500	43.5262	.2958	.6165
10.	62.2732	45.9946	.0980	.6376

Reliability Coefficients

N of Cases = 18 N of Items = 10

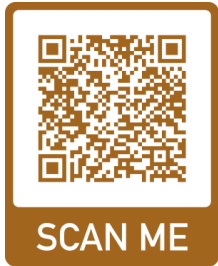
Alpha = .9256

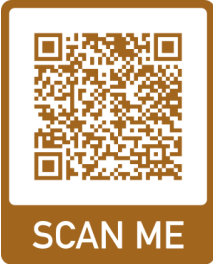
ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

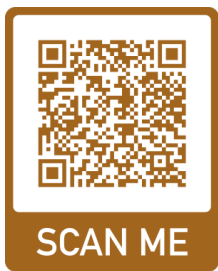
ภาคผนวก ค คู่มือ แผนและสื่อประกอบการใช้ชุดกิจกรรม

นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”

สื่อ	คิวอาร์โค้ด
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม	
1. แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”	
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Lifestyle	
2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Lifestyle	
2.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Lifestyle	
2.3 เกมจาก เว็บไซต์ word wall เรื่อง Lifestyle	

สื่อ	คิวอาร์โค้ด
3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง On a holiday	
3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง On a holiday	 SCAN ME
3.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง On a holiday	 SCAN ME
3.3 เกมจาก เว็บไซต์ word wall เรื่อง On a holiday	 SCAN ME
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Food and Health	
4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Food and Health	 SCAN ME
4.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Food and Health	 SCAN ME

สื่อ	คิวอาร์โค้ด
4.3 เกมจาก เว็บไซต์ word wall เรื่อง Food and Health	
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง A greedy hippo	
5.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง A greedy hippo	
5.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง A greedy hippo	
5.3 เกมจาก เว็บไซต์ word wall เรื่อง A greedy hippo	

สื่อ	คิวอาร์โค้ด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง The rat and the frog	
6.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง The rat and the frog	
6.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง The rat and the frog	
6.3 เกมจาก เว็บไซต์ word wall เรื่อง The rat and the frog	
7. แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ PLEARN Model”	

ภาคผนวก ง รูปภาพการดำเนินกิจกรรม



ภาคผนวก ง รูปภาพการดำเนินกิจกรรม



ภาคผนวก ง รูปภาพการดำเนินกิจกรรม





รายงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD
ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
ด้วยรูปแบบ PLEARN Model

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ