

การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

A STUDY OF PARTICAPATION IN FOREIGN LANGUAGES ACTIVITIES
BY USING ACTIVITY-BASED LEARNING FOR
SRIPATUM UNIVERSITY STUDENTS.



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

**A STUDY OF PARTICIPATION IN FOREIGN LANGUAGES
ACTIVITIES BY USING ACTIVITY-BASED LEARNING FOR
SRIPATUM UNIVERSITY STUDENTS.**



**A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION
SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2019
COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY**

ชื่อหัวข้อสารนิพนธ์ การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม
A Study of Participation in Languages Activities By Using
Activity-Based Learning for Sripatum University Students.

นักศึกษา นายกิมพัฒน์ วรโชติธีรวัชร 61503200

หลักสูตร ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะ สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์
Asst. Prof. Sirinthorn Sinjindawong, Ph.D.

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)
.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา)
SRIPATUM UNIVERSITY
.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้
และการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สารนิพนธ์เรื่อง	การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม
คำสำคัญ	การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ / กิจกรรมเป็นฐาน / มหาวิทยาลัยศรีปทุม
นักศึกษา	นายกิมพัฒน์ วรโชติธีรวัชร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ 2) ศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม กลุ่มเป้าหมายที่เลือกใช้ คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และนักศึกษามหาวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม ที่เข้าร่วมประกวดแข่งขันกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ความถี่ ร้อยละ และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ผลสะท้อนกลับ และ 4) การประเมินผล 2. ประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ประโยชน์ของการเข้าร่วมมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.32 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52) รองลงมากิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะภาษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59) และกิจกรรมนี้ช่วยให้เรียนรู้ด้านภาษา มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 4.08 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62)

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศ, การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน, นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

TITLE A STUDY OF PARTICAPATION IN FOREIGN LANGUAGES
ACTIVITIES BY USING ACTIVITY-BASED LEARNING FOR
SRIPATUM UNIVERSITY STUDENTS.

KEYWORD LEARNING FOREIGN LANGUAGES / ACTIVITY-BASED LEARNING
/ SRIPATUM UNIVERSITY STUDENTS

STUDENT MR. PEAMPAT WORACHORTTEERAWACHARA

ADVISOR ASST. PROF. SIRINTHORN SINJINDAWONG, PH.D.

LEVEL OF STUDY MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN
LEARNING AND TEACHING

FACULTY SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND
INNOVATION SRIPATUM UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2019

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the management of foreign languages learning by using activity-based learning, and 2) to study the benefits of the management of SPU's Got Talent 2019 activity for Sripatum university students. The target groups were 50 students from the School of Liberal Arts and students from Sripatum International College who participated in the SPU's Got Talent 2019 competition. The research tool was used an online questionnaire. Data analysis was used frequency, percentage and standard deviation.

The results showed that: 1. the management of learning foreign languages by using activity-based learning consisted of 4 steps which were as follows: 1) encourage and giving experiences, 2) giving knowledge and implementation, 3) feedback, and 4) evaluation. 2. The overall mean of organizaing SPU's Got Talent 2019 activities was at a high level with the average mean of 4.20 (standard dwviation 0.52). When considering each aspect found that the benefit of participation in this activity mean was the highest mean of 4.32 (standard deviation 0.52), followed by this activity for improving language skills with an average mean of 4.18 (standard deviation 0.59), and also this activity helped in the language learning with lowest mean at 4.08 (standard deviation 0.62)

KEYWORDS: Participation in Foreign Languages, Activity Based Learning, Sripatum University Students

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาจาก ประธาน อาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และขอบคุณนักศึกษาจากคณะศิลปศาสตร์ และ นักศึกษาจากวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม ที่ช่วยออกแบบสอบถามของการวิจัย และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย รวมไปถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึง คุณพ่อชรินทร์ ทิพย์ประสิทธิ์ผล ที่สนับสนุนทุนการศึกษา คุณแม่วัฒนา ทิพย์ประสิทธิ์ผล ป้าหมวย พี่วิ พี่แหว วินนี่ หลิว มีหลิว น้องนัท พี่จา และทุก ๆ คนที่ทำให้กำลังใจและแรงสนับสนุนเสมอมา

**SRIPATUM
UNIVERSITY**

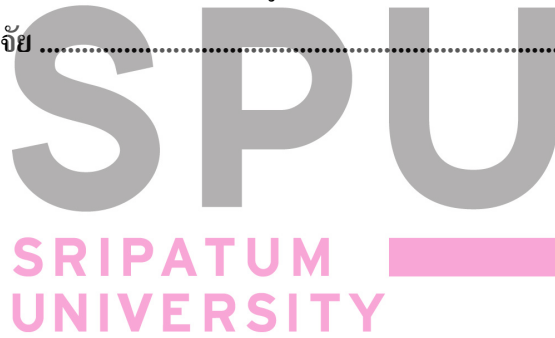
ภิมพัฒน์ วรโชติธีรวัชร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	4
นิยามศัพท์	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
ตอนที่ 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ Activity-Based Learning.....	6
ตอนที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory).....	9
ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
3 วิธีดำเนินการวิจัย	21
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	21
แบบแผนของการวิจัย.....	21
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	22
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	23
การเก็บรวบรวมข้อมูล	23
การวิเคราะห์ข้อมูล	23
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	24
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	24
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 36
	สรุปผลการวิจัย 36
	อภิปรายผลการวิจัย 37
	ข้อเสนอแนะ 38
	ข้อเสนอสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ 38
	ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป 39
	บรรณานุกรม 40
	ภาคผนวก..... 41
	ภาคผนวก ก แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง 42
	ภาคผนวก ข แบบสอบถามและรูปภาพ 52
	ประวัติย่อผู้วิจัย 64



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 3 ภาษา	24
2	กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ	25
3	กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ	27
4	กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ	28
5	เพศ	31
6	อายุ	31
7	สังกัด	31
8	ศึกษาอยู่ในระดับชั้น	32
9	นักศึกษาเคยเข้าร่วมประกวดแข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย	32
10	นักศึกษาเข้าร่วมประกวดแข่งขัน ในทักษะภาษา	32
11	กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ด้าน	33
12	กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้าน	33
13	ประโยชน์ของการเข้าร่วมประกวดแข่งขันทักษะทางภาษา	34
14	ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019	35
15	ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด	35

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย	5
2	แผนผังไขแมงมุม	11
3	แผนผังความคิด	11
4	แผนผังแสดงความคิดแบบวงจร	11



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในภาวะปัจจุบันที่อิทธิพลของโลกาภิวัตน์ยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง และยังคงเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ นั้นการเรียนรู้ภาษาของประเทศอื่นย่อมได้เปรียบในการทำกิจการต่าง ๆ เพราะคงไม่มีใครจะติดต่อสื่อสารและรู้เรื่องได้ดีเท่ากับการพูดภาษาเดียวกัน เคยมีเรื่องเล่ากันเล่น ๆ ว่าประเทศไทยที่ไม่สามารถทำการค้าขายกับสิงคโปร์ มาเลเซีย เซี่ยงชองกง ไต้หวัน ได้ก็เพราะว่ามาติดต่อกับประเทศไทยแล้วสื่อสารกันยังไม่ชัดเจน จึงต้องผ่านตัวแทนที่รู้ภาษาคิดว่าเช่นสิงคโปร์ มาเลเซีย เซี่ยงชองกง ไต้หวัน หรือแม้แต่ฟิลิปปินส์ก็ตาม ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าประเทศเหล่านั้นล้วนแล้วแต่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่อาจคิดได้ว่าเป็นภาษาสากล หลายประเทศประกาศให้เป็นภาษาราชการอีกภาษาหนึ่ง นอกจากภาษาของตัวเองแน่นอนว่าประเทศที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นย่อมทราบดีว่า คนจะเรียนรู้ภาษาให้ซาบซึ้ง สามารถใช้ภาษาได้อย่างเข้าใจและถูกต้องนำไปสู่การเข้าสังคมและสามารถเข้าใจวัฒนธรรม จึงทำให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ได้ ในทุกทักษะของภาษา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ดีจะมีโอกาสในการจ้างงาน และได้รับการสนับสนุนส่งเสริมในหน้าที่การงานมากยิ่งขึ้น มากกว่าผู้ที่ไม่มีทักษะทางภาษาเลย ดังตัวอย่างที่หน่วยงานห้างร้านบริษัท ประกาศรับพนักงาน แต่แนบท้ายด้วยคำว่ามีความสามารถทางภาษาที่สามารถติดต่อสื่อสารได้ นั่นก็คือต้องมีทักษะการฟังและการพูดเป็นอย่างน้อย การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ จะสื่อสารกันได้อย่างน้อยที่สุดก็ต้องฟังรู้เรื่องก่อนแล้วจึงจะทำให้สามารถพูดโต้ตอบได้ หรือพูดได้ พูดเป็น หรือใช้เป็น และเป็นประโยชน์ นอกจากการโต้ตอบแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศกันก็ควรรวมไปถึงการเล่าเรื่อง บรรยาย แสดงความคิด ความเห็น ความรู้สึก วิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งก็ต้องมีการประเมินที่ได้ยินได้ฟังมา จากการวิเคราะห์สังเคราะห์อีกทีหนึ่ง จึงถือว่าสุดยอดในการเรียนรู้ทางภาษา

นอกจากภาษาที่สองแล้ว จำเป็นต้องมีภาษาที่สามด้วย สองภาษาก็ยากแล้ว แต่ถ้าภาษาที่สาม ที่ตอบสนองโลกเปลี่ยนไปแล้ว โลกเริ่มแบน Social Network ย่นโลกให้เล็กลง และเมื่อเราเริ่ม

เปิด AEC การเปิดเสรีในประเทศกลุ่มสมาชิกอาเซียนด้วยกัน ซึ่งหลาย ๆ ประเทศก็ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักเช่นกัน

ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอื่นใหม่ ๆ จะยิ่งเป็นการช่วยเพิ่มโอกาสให้กับตนเองได้ เช่น ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเวียดนาม เป็นต้น เราอาจจะมองว่าประเทศเพื่อนบ้าน บางประเทศในสายตาเราอาจจะดูดีพัฒนาดีกว่าเราด้วยซ้ำ แต่เราไม่ควรดูหมิ่นดูแคลนและมองข้าม อย่าดูถูกคนอื่นไป อย่างบางประเทศเป็นประเทศที่อุดมด้วยทรัพยากรธรรมชาติที่ค่อนข้างสมบูรณ์ ประชากรมีความพร้อมสำหรับการรองรับธุรกิจที่กำลังจะเข้าไปสร้างโรงงานหรือฐานการผลิต เปิดประเทศหลาย ๆ ประเทศเริ่มมีการเปิดประเทศและพัฒนาประเทศของตัวเองให้ก้าวหน้าขึ้น หลาย ๆ ประเทศเป็นประเทศที่น่าสนใจสำหรับนักลงทุนกระเป๋านักอีกต่างหาก ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลในเรื่องต้นทุน ประชากร (คน) ทรัพยากร ฯลฯ ดังนั้นภาษาเป็นประตูที่ใช้สื่อสารระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็นคนชาติเดียวกันหรือชาวต่างชาติก็ตาม ภาษาจะช่วยทำให้คนเกิดความเข้าใจระหว่างกัน อันจะนำไปสู่การทำงานที่มีประสิทธิภาพ และภาษายังเป็นใบเบิกทางสำหรับโอกาสและการเรียนรู้ที่ท้าทายในชีวิตการทำงานของเราทุกคนอีกด้วย นอกจากนี้ขอแนะนำว่าเราอย่าไปยึดติดว่าภาษาที่สาม ต้องเป็นภาษาญี่ปุ่น หรือ ภาษาจีน เสมอไป ลองหันมาศึกษาภาษาเยอรมัน ภาษาฝรั่งเศส หรือ แม้กระทั่งภาษาของประเทศเพื่อนบ้าน เช่น ภาษาพม่า ภาษาเขมร ภาษาเวียดนาม หรือ ภาษาฟิลิปปินส์ เป็นต้น

ดั่งงานวิจัย สมพร โกมารทัต (2559) การศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพฯและปริมณฑล มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรีในกรุงเทพฯและปริมณฑล 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษา 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกับผลการเรียนภาษาของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2558 ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพฯและปริมณฑล จำนวน 455 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่า 1) การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษา 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 2) นักศึกษาที่เรียนภาษาต่างประเทศที่แตกต่างกันมีการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาไม่แตกต่างกัน 3) การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับผลการเรียนทางภาษาของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษามีผลการเรียนสูงจะใช้กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จมาก

ที่สุด 4) กลยุทธ์การเรียนมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษาต่างประเทศและจะใช้ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับและสถานการณ์การเรียนที่ต่างกัน 5) กลยุทธ์การเรียนส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ เมื่อเรียงลำดับจากความสำคัญมากไปหาน้อยเป็นดังนี้ คือ กลยุทธ์การจำ กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จ กลยุทธ์การแก้ไขข้อบกพร่อง กลยุทธ์ทางสังคม กลยุทธ์ทางความรู้ความเข้าใจ และกลยุทธ์ทางอารมณ์และความรู้สึก

ดังนั้นผู้เขียนจึงได้ที่สนใจทำหัวข้อ “การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม” เพราะ การจัดการเรียนการสอนมีรูปแบบต่าง ๆ มากมาย แต่รูปแบบไหนจะเหมาะกับบุคคลใดหรือนักศึกษากลุ่มไหนนั้น ผู้สอนจะต้องทำการสังเกตและทดลองเพื่อนำรูปแบบนั้นมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเอง และถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยทุ่นแรงให้กับผู้สอนได้ อีกทั้งยังศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม SPU’S GOT TALENT 2019 เพราะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นรองรับทั้ง ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และ ภาษาจีน ครบทั้ง 3 ภาษา เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุมได้

คำถามการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 3 ภาษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มีการจัดการอย่างไร
2. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานด้วยกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มีประโยชน์อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรคือนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 44 คนและ นักศึกษาจากวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุมที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 6 คน

ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เดือน พฤษภาคม 2561 ถึงเดือน กรกฎาคม 2561

ขอบเขตด้านเนื้อหา

กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน 1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ผลสะท้อนกลับ และ 4) การประเมินผล

นิยามศัพท์

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม หมายถึง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน สังกัดทุกคณะภายในมหาวิทยาลัยศรีปทุม
2. นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ หมายถึง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน สังกัดคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
3. นักศึกษาวิทยาลัยนานาชาติ หมายถึง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน สังกัดวิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
4. การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน/การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based) หมายถึง การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นหลักหรือมีส่วนร่วมของกิจกรรม
5. การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง การเรียนภาษาที่ไม่ใช่ภาษาไทย โดยในงานวิจัยนี้จะหมายถึง การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจำนวน 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ของสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ภาษาญี่ปุ่น ของสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ และ ภาษาจีน ของสาขาวิชาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ
6. กิจกรรม SPU's Got Talent หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุมที่มีพรสวรรค์ในด้านต่าง ๆ (ร้อง เล่น เต้น แสดง เล่า)

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทราบข้อมูลการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 3 ภาษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม
2. ทราบประโยชน์การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรม SPU's Got Talent 2019

3. นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีแบบแผนที่น่าไปประยุกต์และปฏิบัติตามได้อย่างเหมาะสม

4. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ (Learning by doing) และได้มีทางเลือกในการแสวงหาความรู้ของนักศึกษา

กรอบแนวคิดงานวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม คือ งานวิจัยของ สมพร โกมารทัต (2559) การพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กรณีศึกษาการแก้ปัญหาความก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 2 ตอนได้แก่

ตอนที่ 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

ตอนที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ Activity-Based Learning

1.1 ความหมายของ Activity-based Learning

Activity-based Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เด็ก ๆ จะได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ที่จะคิด แก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง

1.2 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-Based Learning: ABL)

แนวคิดแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-Based Learning: ABL) นั้นเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการเล่น เกม กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กเข้าใจ และนึกคิดเองได้ในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม และเล่นเกม เพื่อให้เด็ก ๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้วก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาภาวะผู้นำ มนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม ความสามารถในการเข้าสังคมต่าง ๆ ได้อีกด้วย (วิโรจน์ ลักษณะอดิสร, 2550)

1.3 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่ม

1.3.1 ความหมายของกิจกรรมกลุ่ม

แฮโรลด์ (Hereold 1952: 429-504) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลมีโอกาสรวมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งโดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน

โอลเซน (Ohesen 1970:6-7) ได้สรุปความหมายของกิจกรรมไว้ 2 ประการ คือ

1) กิจกรรมกลุ่มที่ผู้นำเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ แก่สมาชิกหรือผู้นำอภิปรายเพื่อที่สมาชิกได้บรรลุถึงความมุ่งหมายของกลุ่ม โดยปกติผู้นำในกลุ่มชนิดนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษา อาชีพหรือสังคมและส่งเสริมให้สมาชิกในกลุ่มนำข้อมูลเหล่านี้มาอภิปรายเพื่อประโยชน์สำหรับตน เช่น การปฐมนิเทศ การปัจฉิมนิเทศ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดในชั่วโมงเป็นต้น ในการทำกิจกรรมกลุ่มแบบนี้ครูจะเป็นผู้ดำเนินการวางแผนกลุ่มให้สมาชิก

2) กิจกรรมกลุ่มต่าง ๆ ที่สมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ คือ ผู้เรียนได้วางแผนร่วมกันจัดขึ้นเอง เช่น กลุ่มอภิปรายในเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสนใจหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นต้น

1.3.2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่ม

วินิต เกตุขำ และ คมเพชร ฉัตรสุภกุล (2552: 170-172) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ดังนี้

1) เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตนเอง การอยู่ร่วมกับสมาชิกอื่นในกลุ่มจะมีส่วนช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้ดีขึ้น เช่น รู้ความสามารถบางประการของตนเอง รู้จักข้อบกพร่องบางอย่าง ทั้งนี้เพราะกลุ่มจะมีปฏิกริยาให้เห็นข้อเท็จจริงได้

2) เพื่อให้เข้าใจบุคคลอื่น เมื่อสมาชิกในกลุ่มได้ทำกิจกรรมร่วมกันก็ย่อมจะทำให้เกิดการเรียนรู้และรู้จักซึ่งกันและกันได้ดีขึ้น

3) เพื่อให้บุคคลสามารถทำงานร่วมกันได้ดีขึ้น

1.3.3 ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม

สมพงษ์ จิตระดับ (2530: 43-44) ได้เสนอขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมกลุ่มไว้ดังต่อไปนี้ คือ

1) ขั้นนำ ได้แก่ การเริ่มบทเรียนที่น่าสนใจ การให้คำแนะนำ กติการคำสั่งต่าง ๆ การแบ่งกลุ่ม การรับมอบหมายงานที่กำหนดให้ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไปเกิดความเข้าใจตรงกันและสามารถดำเนินไปได้ด้วยดี และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาทบทวนและซักถามความเข้าใจด้วย

2) **ขั้นกิจกรรม** ได้แก่ การดำเนินบทบาทและหน้าที่หรือกิจกรรมตามที่ได้ รัยมอบหมาย การแยกย้ายตามกลุ่ม การเสนอความคิดเห็น การหาข้อสรุปคำตอบที่ต้องการ การ เสนอผลงานและการแสดงออก

3) **ขั้นอภิปราย** ได้แก่ การซักถาม การวิพากษ์วิจารณ์ การแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นประสบการณ์ และการเสนอแนววิธีการต่าง ๆ

4) **ขั้นสรุปและการนำไปใช้** ได้แก่ การประมวลเนื้อหา กิจกรรม ประสบการณ์ และความคิดเห็นใน 2 ลักษณะ คือ สรุปสิ่งที่เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด ไว้ และเกิดความคิดรวบยอดเป็นหลักการแนวคิดที่ชัดเจน มีแนวทางข้อเสนอหลาย ๆ ด้านที่เป็น ประโยชน์และสามารถปฏิบัติได้

1.3.4 ประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่ม

โรเจอร์ (Roger 1970:121-122) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่ม ดังนี้ คือ

1) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้ทางความรู้สึก
 2) มีการตระหนักถึงความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น ตลอดจน เปิดเผยความรู้สึก มีความจริงใจและเป็นไปอย่างธรรมชาติ มีการเปลี่ยนแปลงทางความสามารถใน การควบคุมความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเอง มีการแสดงที่ตรงกับความรู้สึกของตน

3) เกิดแนวทางในการสร้างแรงจูงใจ หมายถึง การเข้าใจในตนเอง (Self-Actualization) การรู้จักตัดสินใจด้วยตัวเอง

4) เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติทั้งต่อตนเองและผู้อื่น หมายความว่า บุคคลยอมรับตนเองพัฒนาในเรื่องคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเองและมีความมั่นคงยิ่งขึ้น ลดการ สั่งสอนและควบคุมผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และมีความรู้สึกพึ่งพากันและกัน เชื่อใน ความสามารถของบุคคล มีการแก้ปัญหาโดยการทำงานเป็นกลุ่มและเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

ตอนที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

2.1 ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

ทฤษฎี หมายถึง ความคิดหรือชุดของความคิดที่ต้องการอธิบาย บรรยาย หรือทำนาย ปรากฏการณ์ หรือหลักการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2555, หน้า 544) ทฤษฎีเป็น กรอบแนวคิดที่แยกลักษณะสำคัญออกจากสารสนเทศทั่วไปของปรากฏการณ์ และต้องผ่านการ ทดสอบจนเป็นที่ยอมรับ (Gredler, 1997, p. 8) ดังนั้น ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นไปตาม ข้อตกลงเบื้องต้นที่กล่าวมา นี้จึงตรงกับที่ ทิศนา แจมมณี (2555: 475) ให้ความหมายของทฤษฎี การเรียนรู้คือ ข้อความรู้ที่ พรรณนา/อธิบาย/ทำนายปรากฏการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการ พิสูจน์ทดสอบตามกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการสืบสอบ แสวงหาความรู้ที่ เหมาะกับศาสตร์แต่ละสาขาซึ่งได้รับการยอมรับ ว่าเชื่อถือได้ และสามารถนำไปนิรนัยเป็นหลัก หรือกฎการเรียนรู้ย่อย ๆ หรือนำไปใช้เป็นหลักในการจัด กระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ ทฤษฎี โดยทั่วไปมักประกอบด้วยหลักการย่อย ๆ หลายหลักการ

2.2 แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

ขั้นตอนในการนำเสนอการเรียนการสอนแต่ละขั้นที่นำเสนอ มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

2.2.1. ขั้นนำ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมความสนใจและ กระตุ้น ให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งเก็บไว้ในความจำ ระยะยาวนานกลับมาสู่ความจำทำงานเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้เรื่องใหม่ เหตุการณ์การเรียน การสอนในขั้นนี้ ประกอบด้วย

1) การสร้างความสนใจ ทำได้โดยการตั้งคำถามที่ดึงความอยากรู้อยากเห็นของ ผู้เรียนในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจหรือเรื่องที่เป็นประสบการณ์ใกล้ตัว ผู้สอนอาจใช้การสาธิต การ นำเสนอภาพ เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนเป็นการดึงความสนใจของผู้เรียน

2) การบอกจุดประสงค์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้ว่าพฤติกรรมหรือการกระทำ อย่างใด ที่แสดงผลการเรียนรู้ของตนหรือเป็นสิ่งที่ผู้สอนคาดหวัง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตั้ง จุดมุ่งหมายอย่าง ชัดเจนในการเรียนรู้ในครั้งนั้น ๆ

3) การกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงการเรียนรู้ที่มีมาก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็น ความสัมพันธ์ ของการเรียนรู้สิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนรู้อีก่อน เพื่อให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น ซึ่งทำได้โดยการพูดคุย สนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการทบทวน ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

2.2. ขั้นสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียน ได้ดึงเอาความรู้เดิมที่เกี่ยวกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ นำออกมาใช้สร้างความรู้ ความเข้าใจกับสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

1) การนำเสนอความรู้และสื่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสาธิต การนำเสนอตัวอย่าง การบอกเล่าโดยตรง การให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบ ในการนำเสนอความรู้ อาจใช้วิธีอุปนัยหรือ วิธีนิรนัย ถ้าเป็นการเรียนรู้ความคิดรวบยอดที่เป็นรูปธรรมควรใช้วิธีอุปนัย โดยให้นักเรียน ได้เห็นตัวอย่าง หลากหลายแล้วสรุปความหมายของสิ่งนั้นด้วยตนเอง แต่ถ้าเป็นเรื่องนามธรรมควรใช้วิธีนิรนัย และ อาจนำเสนอด้วยภาพหรือแผนภูมิ

2) การนำเสนอและชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ถ้าเป็นเรื่องใหม่ที่ผู้เรียน ไม่เคยรู้มาก่อนก็จำเป็นต้องบอกโดยตรง ถ้าเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสามารถค้นพบได้ด้วยหลักเหตุผล ผู้สอนก็ อาจนำเสนอความรู้โดยวิธีให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ผู้เรียนบางคนต้องการการชี้แนะจากผู้สอนมากและบางคนก็ไม่ต้อง การการชี้แนะ ดังนั้นผู้สอนจึงควรใช้ วิจารณญาณในการดำเนินการ

3) การให้ผู้เรียนปฏิบัติและฝึกฝนจากแบบฝึกหัดหรือตัวอย่างต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความ เข้าใจอย่างถ่องแท้

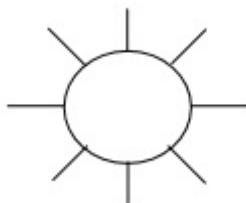
4) การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน ข้อมูลป้อนกลับที่ให้กับผู้เรียนมีจุดมุ่งหมาย แบ่งได้ 2 ประการ คือ ประการแรกมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายประการสุดท้ายเพื่อให้สารสนเทศเกี่ยวกับผลการปฏิบัติของผู้เรียนว่า ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร ช่วยให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของการปฏิบัติว่าเป็นอย่างไร มีความเหมาะสมหรือไม่ ผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร และชี้ให้เห็นแนวทางที่จะปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นสรุป จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียน ได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้น จากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

1) การรวบรวมและสังเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เทคนิควิธีที่จะช่วยในการสรุปความรู้ที่ นิยมใช้กัน ได้แก่ การใช้ผังกราฟิก (graphic organizer) คือ แบบของการสื่อสารเพื่อใช้ นำเสนอข้อมูล หรือความรู้ที่ได้จากการรวบรวมอย่างเป็นระบบ ให้มีความเข้าใจง่าย กะทัดรัด ชัดเจน ผังกราฟิกได้มา จากการนำข้อมูลดิบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมา ทาการจัดกระทำข้อมูลโดยอาศัย ทักษะการคิด เช่น การสังเกต เปรียบเทียบ การแยกแยะ การจัดประเภท การเรียงลำดับ การใช้ตัวเลข การวิเคราะห์ การสร้างแบบแผน จากนั้นจึงมีการเลือกผังกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลที่จัดกระทำแล้ว

ตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ผู้นำเสนอต้องการ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2544) ผังกราฟิกที่นิยมใช้ มีหลายรูปแบบ เช่น

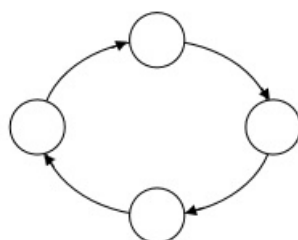
(1) แผนผังใยแมงมุม (web) เหมาะสำหรับการคิดแบบโยงความสัมพันธ์ เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของความคิดที่เกี่ยวข้องซึ่งแยกย่อยออกไปได้มากมาย ก่อนที่จะนำมาจัดกลุ่มหรือจัดประเภทของความคิดใช้สำหรับการนำเสนอความคิดที่เกิดจากการระดมสมอง



(2) แผนผังความคิด (mind map) เหมาะสำหรับการสรุปความคิดรวบยอดที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เป็นโครงสร้างทางความคิดที่ประกอบด้วยความคิดหลักเป็นศูนย์กลางซึ่งประกอบด้วยความคิดรอง และความคิดย่อยที่แตกแขนงจากความคิดรองออกไป ซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย เช่น แผนผังของอาหารหลัก 5 หมู่ ซึ่งแต่ละหมู่มยังประกอบด้วยอาหาร ชนิดต่าง ๆ อีกหลายชนิด



(3) แผนผังแสดงการคิดแบบวงจร (circle) เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่เป็นกระบวนการต่อเนื่องเป็นวงจร เช่น วงจรการเกิดฝน วงจรชีวิตของยุง เป็นต้น



ยังมีรูปแบบของผังกราฟิกอีกหลายรูปแบบที่ผู้สนใจสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับ ลักษณะของ ข้อมูลและจุดประสงค์ในการนำเสนอ

2) การส่งเสริมให้นักเรียนจดจำความรู้และถ่ายโอนความรู้ โดยให้นักเรียนนำ ความรู้ไปใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างไปจากแบบฝึกหัด

4. ขึ้นประเมินผล จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ และเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนเพื่อซ่อมเสริมหรือดำเนินการปรับปรุงแก้ไขการเรียนรู้ของผู้เรียน

สมิทและราแกน (Smith & Ragan, 1999, pp. 125-126) ได้เสนอหลักในการพิจารณาว่าควรใช้ลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทของผู้เรียนหรือผู้สอนเป็นบทบาทนำในการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ลักษณะของผู้เรียน บริบทการเรียนรู้และงานเพื่อการเรียนรู้ โดยพิจารณาที่ตัวแปรดังนี้

1. ลักษณะของผู้เรียน ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากัน พบว่าผู้เรียนที่มีลักษณะต่อไปนี้ ได้แก่ ระดับความรู้เดิม ความถนัดทางการเรียนกลวิธีการเรียนรู้ และความใส่ใจในการเรียนรู้ ถ้ามีมาก ควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ แต่ถ้าผู้เรียนมีลักษณะต่อไปนี้คือ มีความวิตกกังวลมาก มีลักษณะ ฟังพบบ้างภายนอกที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลว เช่น การช่วยเหลือจากผู้อื่น ควรใช้วิธี ที่ผู้สอนมีบทบาทนำในการเรียนการสอน

2. บริบทการเรียนรู้ ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเวลาสำหรับการเรียนรู้มีจำกัดเป้าหมายการเรียนรู้มุ่งที่ผลสัมฤทธิ์มากกว่าวิธีการเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนคาดหวังให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ควรใช้วิธีที่ผู้สอนมีบทบาทนำในการเรียนการสอน แต่หากเป้าหมาย การเรียนรู้คือวิธีการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำในการเรียนรู้

3. ภาระงานเพื่อการเรียนรู้ ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเป็นภาระงานที่เน้นการพัฒนาทักษะทางปัญญาระดับสูงหรือทักษะการแก้ปัญหา ควรให้ผู้เรียนมีบทบาทนำหากปัญหา มีความซับซ้อนมากผู้สอนควรเข้าไปมีบทบาทชี้แนะช่วยเหลือ หากงานที่มอบหมายอาจทำให้เกิด อันตรายแก่ร่างกาย กระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก หรือต้องใช้สมรรถภาพระดับสูง จำเป็นต้องให้ผู้สอน เข้าไปมีบทบาทนำในการเรียนการสอน

2.3 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีหลากหลายกระบวนการ เช่น กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการสร้างเจตคติ กระบวนการสร้างค่านิยม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการความรู้ความเข้าใจ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการทางคณิตศาสตร์กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กระบวนการทางภาษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ 9 ประการ ดังต่อไปนี้

1) กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด

ส่วนมากใช้ในการสอนคำนิยามศัพท์ แนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดเป็นเบื้องต้นก่อนการเรียนรู้เนื้อหาอื่น มีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 การรับรู้
- 1.2 สังเกตและคิด
- 1.3 จำแนกลักษณะร่วมและสรุป
- 1.4 ทดสอบความเข้าใจ
- 1.5 สรุปแนวทางการคิด

2) กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

เป็นกระบวนการซึ่งมีเทคนิคตั้งแต่การรับรู้ การจำ การเข้าใจ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ มีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 สร้างความคิดรวบยอด
- 2.2 การอธิบาย
- 2.3 การรับฟัง
- 2.4 การเชื่อมโยงความสัมพันธ์
- 2.5 วิเคราะห์ วิจารณ์
- 2.6 สรุป

3) กระบวนการปฏิบัติ

เป็นกระบวนการให้ผู้เรียนฝึกฝน มักใช้กับการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์ด้านทักษะ ดังนี้

- 3.1 สังเกตและรับรู้
- 3.2 ทำตามแบบ
- 3.3 ทำเองโดยไม่มีแบบ
- 3.4 ฝึกให้เกิดความชำนาญ

4) กระบวนการสร้างเจตคติ

ตามหลักสูตรมีการกำหนดคุณลักษณะและเจตคติที่พึงประสงค์ ต้องใช้กระบวนการและระยะเวลา สอดแทรกตามหัวข้อประสบการณ์ได้อย่างเหมาะสม มีขั้นตอนดังนี้

- 4.1 สังเกต
- 4.2 วิเคราะห์
- 4.3 สรุป

5) กระบวนการสร้างค่านิยม

ค่านิยม เป็นส่วนหนึ่งของคุณธรรมที่ต้องเน้นคล้ายเจตคติ แต่ค่านิยมเป็นการยอมรับและนำไปปฏิบัติ มีขั้นตอนดังนี้

- 5.1 สังเกตและตระหนัก
- 5.2 การวิเคราะห์
- 5.3 การเลือกกำหนดเป็นค่านิยม
- 5.4 เห็นคุณค่าและนำไปปฏิบัติ
- 5.5 สรุปเป็นค่านิยมของตนเอง

6) กระบวนการกลุ่ม

เป็นการฝึกฝนให้มีความคุ้นเคยและเกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดำเนินการดังนี้

- 6.1 เลือกผู้นำกลุ่ม
- 6.2 กำหนดจุดประสงค์และวิธีการ
- 6.3 รับฟังความคิดเห็นจากสมาชิก
- 6.4 สรุปผล

7) กระบวนการความรู้ความเข้าใจ

เป็นกระบวนการที่ใช้ในการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย สิ่งที่ต้องการพัฒนาคือเนื้อหาสาระ ดังนี้

- 7.1 สังเกตและตระหนัก
- 7.2 วางแผนกำหนดแนวทาง
- 7.3 แบ่งความรับผิดชอบไปแสวงหาความรู้
- 7.4 พัฒนาความรู้ความเข้าใจ
- 7.5 สรุปสาระสำคัญ

8) กระบวนการสร้างความตระหนัก

ให้ผู้เรียนสนใจรับรู้ในประสบการณ์ ปรัชญาการณ์ในด้านความหมาย ความ เป็นไปต่าง ๆ จนเห็นความสำคัญและความจำเป็นของปัญหา มีขั้นตอนดังนี้

- 8.1 สังเกต
- 8.2 วิจัย
- 8.3 สรุปผล

9) กระบวนการแก้ปัญหา

เป็นการหาคำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างมีหลักการ ดังนี้

- 9.1 สังเกต
- 9.2 วิเคราะห์
- 9.3 สร้างทางเลือก
- 9.4 เก็บรวบรวมข้อมูลหรือทดสอบ
- 9.5 สรุปผล

10) กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ให้ผู้เรียนคิดเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ใกล้กัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ให้รวมกันอยู่เป็นรูปแบบใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

- 10.1 เตรียมข้อมูล
- 10.2 รวบรวมข้อมูลและปล่อยความคิดไว้เฉย ๆ
- 10.3 เชื่อมโยงความคิด
- 10.4 ทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง

11) กระบวนการทางคณิตศาสตร์: ประกอบด้วยทักษะการคิดคำนวณและทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

11.1 ทักษะการคิดคำนวณ มีขั้นตอนดังนี้

- 1) สร้างความคิดรวบยอด
- 2) ยกตัวอย่างและสรุปเป็นกฎ
- 3) ฝึกประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่
- 4) สรุปผล

11.2 ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ทำความเข้าใจโจทย์ปัญหา
- 2) กำหนดแนวทางแก้โจทย์ปัญหา
- 3) หาคำตอบ

12) กระบวนการทางวิทยาศาสตร์

เป็นวิธีการคิดค้นและการทำงานด้านวิทยาศาสตร์เหมาะสมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์และนำไปประยุกต์ใช้ได้กับวิชาอื่น ๆ ได้บางหัวข้อประสบการณ์ มีขั้นตอนดังนี้

- 12.1 กำหนดปัญหา
- 12.2 ตั้งสมมติฐาน
- 12.3 ทดลอง/รวบรวมข้อมูล
- 12.4 วิเคราะห์ข้อมูล
- 12.5 สรุปผล

13) กระบวนการทางภาษาศาสตร์

ใช้ในการเรียนรู้ภาษา มุ่งให้เกิดการพัฒนาทางด้านทักษะภาษา มีขั้นตอนดังนี้

- 13.1 ทำความเข้าใจสัญลักษณ์
- 13.2 สร้างความคิดรวบยอด
- 13.3 ถ่ายทอดหรือสื่อความหมาย ความคิด
- 13.4 พัฒนาความสามารถ

14) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 9 ประการ

เป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนา ในด้านคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ พัฒนางานและเจตคติที่ดี เป็นกระบวนการที่สังเคราะห์ข้อดีของกระบวนการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การจัดการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องจัดให้ครบทุกลำดับขั้น เพราะบางขั้นไม่จำเป็นต้องใช้ การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งมีจุดเน้นที่แตกต่างกัน แต่ควรเรียงตามลำดับขั้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- 14.1 ตระหนักในปัญหาและความจำเป็น
- 14.2 คิด วิเคราะห์ วิจัย
- 14.3 สร้างทางเลือกหลากหลาย
- 14.4 ประเมินผลทางเลือก
- 14.5 วางแผนการปฏิบัติ
- 14.6 ปฏิบัติอย่างชื่นชม
- 14.7 ประเมินระหว่างปฏิบัติ
- 14.8 ปรับปรุงแก้ไข
- 14.9 ประเมินผลรวมเพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ

ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดั่งงานวิจัย สมพร โกมารทัต (2559) การศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพฯและปริมณฑล มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรีในกรุงเทพฯและปริมณฑล 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษา 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศกับผลการเรียนภาษาของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2558 ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพฯและปริมณฑล จำนวน 455 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ การใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศ พบว่า 1) การใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษา 3 สาขาวิชา คือ สาขาภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 2) นักศึกษาที่เรียนภาษาต่างประเทศที่แตกต่างกันมีการใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาไม่แตกต่างกัน 3) การใช้กลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับผลการเรียนทางภาษาของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษามีผลการเรียนสูงจะใช้กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จมากที่สุด 4) กลยุทธ์การเรียนมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษาต่างประเทศและจะใช้ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับและสถานการณ์การเรียนที่ต่างกัน 5) กลยุทธ์การเรียนส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ เมื่อเรียงลำดับจากความสำคัญมากไปหาน้อยเป็นดังนี้ คือ กลยุทธ์การจำ กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จ กลยุทธ์การแก้ไขข้อบกพร่อง กลยุทธ์ทางสังคม กลยุทธ์ทางความรู้ความเข้าใจ และกลยุทธ์ทางอารมณ์และความรู้สึก

จินดา พรหมณัฐ (2553) ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่องอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรีเขต 2 จำนวน 41 คน หลังจากเรียนรู้ตามแผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุม 7 แนวคิดย่อยในเรื่องอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี วิเคราะห์ข้อมูลโดยการตรวจคำตอบของนักเรียนแล้วคำนวณหาค่าร้อยละของนักเรียนที่มีแนวคิดถูกต้องในแต่ละแนวคิดย่อย ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานช่วยทำให้

นักเรียนมีแนวคิดถูกต้องเกี่ยวกับอัตราการเกิดปฏิกิริยาเพิ่มขึ้น โดยก่อนเรียนมีนักเรียนเพียงร้อยละ 30.29 ที่มีแนวคิดถูกต้อง ส่วนหลังเรียนนักเรียนมีแนวคิดถูกต้องเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 64.72 โดยแนวคิดเรื่องพลังงานกับการดำเนินไปของปฏิกิริยาเป็นแนวคิดที่นักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมาคือแนวคิดเรื่องความหมายของอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี กฎอัตราและอันดับของปฏิกิริยา ปัจจัยที่มีผลต่ออัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมีตามลำดับ อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนครึ่งหนึ่งที่มีแนวคิดคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการเกิดปฏิกิริยาเคมี การวัดอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี และกลไกของปฏิกิริยาเคมี

บุญยาพร ภูทอง (2559) โครงการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ “การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning” Active Learning การเรียนรู้แบบลงมือทำ (ปฏิบัติ) Active Learning คือกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ

1. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ
2. แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (C-creators) (Fedler and Brent, 1996)

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้นิเวศวิทยามีมากกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ "พูด บอกเล่า" ไม่สามารถจะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียน ไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคมเทคโนโลยี จากผู้สอนที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน "เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายโดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ

ศศิธร ลิจันทร์พร (2557) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โดยในบทความนี้จะขอนำเสนองานวิจัยในระยะที่ 1 ของงานวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยระยะที่ 1 คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาคุณธรรมจริยธรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สื่อการสอนบนแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา (2) กิจกรรมการเรียนรู้ (3) การติดต่อสื่อสาร (4) อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ และ 5) การประเมินผล และมีขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) การให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ผลสะท้อนกลับ และ 4) การประเมินผล

ธีราภรณ์ พลายนเล็ก (2561) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงมโนทัศน์เรื่องสัตศาสตร์ ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์เรื่องสัตศาสตร์ของนักศึกษา หลังจากการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานโดยให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 1 กลุ่มเรียน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แบบประเมินความคิดเชิงมโนทัศน์ เรื่องสัตศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า หลังจากการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน นักศึกษามีคะแนนความคิดเชิงมโนทัศน์เรื่อง สัตศาสตร์ ผ่าน

เกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถพัฒนา ความคิดเชิงมโนทัศน์เรื่องสัทศาสตร์ของนักศึกษาให้ดีขึ้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Podell (อ้างถึงใน มลฤดี ลีวเฉลิมวงศ์, 2541) ที่ได้กล่าวไว้ว่ากระบวนการสร้างความคิดรวบยอดว่ามี 2 กระบวนการ ได้แก่ 1) การมองเห็น ลักษณะร่วม และ 2) การทำกิจกรรมเพื่อค้นหาความคิดรวบยอด ซึ่งกระบวนการที่สองสามารถช่วยสร้างความคิดรวบยอดให้เกิดขึ้นกับนักศึกษาได้ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Iqbal Shah and Tayyaba Rahat (2014) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของเทคนิคการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานในรายวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า การสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพด้านความรู้ ความเข้าใจ และ ทักษะการประยุกต์ดีว่าการสอนแบบบรรยาย ซึ่งประสิทธิภาพด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการประยุกต์ที่ดีจะเป็นพื้นฐานในการสร้างความคิดรวบยอดต่อไป ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานครอบคลุม 3 กิจกรรมหลัก โดยหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักศึกษาจะได้ทำ Mind Mapping เพื่อสรุปความรู้ในแต่ละครั้ง พบว่า นักศึกษามีความคิดที่เป็นระบบมากขึ้น สามารถเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของความคิดหลัก ความคิดรอง และความคิดย่อยได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ไสว พิทขาว (อ้างถึง ใน อัจฉรา อินทร์น้อย, 2555: 42) ที่ได้สรุปประโยชน์ของแผนผังความคิดสำหรับการเรียนการสอนว่า แผนผังความคิดสามารถนำมาใช้ในการสรุปความคิดรวบยอดของบทเรียนได้เป็นอย่างดี 2. ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษาอยู่ในระดับ มาก ข้อที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดคือ การได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ รองลงมาคือ นักศึกษามีโอกาสศึกษาค้นคว้าหาความรู้และได้ใช้กระบวนการคิด การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาระหว่างการทำกิจกรรมต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่านักศึกษาชอบที่จะเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ มีความยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับบลูม (Bloom, 1976: 72-74) ที่มีความเห็นว่า ถ้าสามารถจัดให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ต้องการก็น่าจะคาดหวังได้ว่าผู้เรียนทุกคนได้เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้นพร้อมทั้งความมั่นใจและมีความพึงพอใจในการร่วมทำกิจกรรมนั้น ๆ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ (1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ (2) เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม แยกเป็นนักศึกษา คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 44 คน และนักศึกษามหาวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม จำนวน 6 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 10 คน และนักศึกษามหาวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม จำนวน 3 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยเลือกจากผู้เข้าร่วมแข่งขันโครงการ SPU'S GOT TALENT 2019 จำนวน 13 คน และ ผู้เข้าชมโครงการ SPU'S GOT TALENT 2019 จำนวน 37 คน)

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey) 1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สาขาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ

กิจกรรม SPU Spelling Bees Competition

กิจกรรมพบนักแปลมืออาชีพ

กิจกรรม English Singing Contest

สาขาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ

กิจกรรมศึกษาดูงาน ณ พิพิธภัณฑ์ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

กิจกรรมการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1

กิจกรรมค่ายภาษาจีน (Chinese Camp 2561)

สาขาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ

กิจกรรมการเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4

กิจกรรมการเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3

กิจกรรม Japanese Day #1

และ (2) เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม

กิจกรรมการประกวดร้องเพลงภาษาอังกฤษ / ภาษาจีน / ภาษาญี่ปุ่น

กิจกรรมการประกวดพูดสุนทรพจน์

กิจกรรมการประกวดการเล่านิทาน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. จัดทำกรอบแนวคิดในการวิจัย
3. ศึกษาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ภาษา ของคณะศิลปศาสตร์
4. สร้างแบบสอบถามออนไลน์ (ปรับใช้จาก: Jonita Stepp-Greany)
5. ศึกษาโครงการ SPU'S GOT TALENT 2019
6. สรุป สังเคราะห์ องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาโครงการ
7. เขียนรายงานวิจัยของผลงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับประโยชน์จากกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 โดยปรับจากแบบสอบถามของ Jonita Stepp-Greany. STUDENT PERCEPTIONS ON LANGUAGE LEARNING IN A TECHNOLOGICAL ENVIRONMENT: IMPLICATIONS FOR THE NEW MILLENNIUM. เป็นแบบสอบถามแบบ Check list ผสมผสานกับ Open-end มีทั้งหมด 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 ประโยชน์ของกิจกรรม และ ตอนที่ 3 ภาพรวมของกิจกรรม/คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ โดยทดลองใช้มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงระดับ 0.5 – 1.0 และด้านความเชื่อมั่นมีค่า .965

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. วางแผนจัดการเรียนการสอน 3 สาขาโดยแยกเป็น 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น โดยให้เสนอกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาสาขาละ 3 กิจกรรม
2. จัดกิจกรรมตามแผนที่วางไว้โดยจัดแยกตามสาขา
3. คัดเลือกผู้ผ่านกิจกรรมทั้ง 3 สาขา จากการทำกิจกรรมที่วางแผนไว้
4. จัดเตรียมนักศึกษาในแต่ละสาขา เพื่อกิจกรรม Final Project; SPU's Got Talent 2019
5. จัดแข่งขัน Final Project; SPU's Got Talent 2019
6. เข้าร่วมกิจกรรมและสังเกตการณ์ Final Project; SPU's Got Talent 2019 ที่จัดขึ้น ณ ลานกิจกรรม อาคารสยามบรมราชกุมารี (อาคาร 5) มหาวิทยาลัยศรีปทุม ในวันพุธที่ 18 กรกฎาคม 2562

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามการวิจัย ด้วยการใช้สถิติพื้นฐาน ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม นำเสนอผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ผลสะท้อนกลับ และ 4) การประเมินผล โดยสามารถยกตัวอย่างกิจกรรมและแยกสาขาได้ดังนี้ 1. สาขาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ กิจกรรม คือ 1) SPU Spelling Bees Competition 2) พบนักแปลมืออาชีพ และ 3) English Singing Contest 2. สาขาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ กิจกรรม คือ 1) ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ 2) โครงการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1 และ 3) ค่ายภาษาจีน (Chinese Camp 2561) 3. สาขาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ กิจกรรม คือ 1) การเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4 2) การเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3 และ 3) Japanese Day ดังแสดงไว้ในตารางที่ 1-3

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 3 ภาษา

ภาษา	กิจกรรม 1	กิจกรรม 2	กิจกรรม 3
ภาษาอังกฤษ สื่อสารธุรกิจ	SPU Spelling Bees Competition	พบนักแปลมืออาชีพ	จัดสอบ TOEIC SUMMER
ภาษาจีน สื่อสารธุรกิจ	ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ	โครงการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1	ค่ายภาษาจีน (Chinese Camp 2561)
ภาษาญี่ปุ่น เพื่อการสื่อสารธุรกิจ	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3	Japanese Day

ตารางที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสู่สารธุรกิจ

กิจกรรม/ขั้นตอน	SPU Spelling Bees Competition	พบนักแปลมืออาชีพ	English Singing Contest
1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์	มีการวางแผนจัดกิจกรรม มีการนำเข้าสู่กิจกรรมโดยอธิบายวิธีการและหลักเกณฑ์การตัดสินในการแข่งขัน	การวางแผนจัดกิจกรรม/ มีการนำเข้าสู่กิจกรรมโดยอธิบายรายละเอียด ความสำคัญของการแปล รวมถึงแนวทางของอาชีพ การงานในอนาคต	การวางแผนจัดกิจกรรม/ มีการนำเข้าสู่กิจกรรมเป็นการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ	ดำเนินกิจกรรม 2 ส่วน 1. สะกดคำตามคำบอก จำนวน 20 คำด้วยการเขียน 2. สะกดคำตามคำบอกด้วยการพูด	นักศึกษาได้เรียนรู้เทคนิคการแปลที่มีประสิทธิภาพจากนักแปลที่มีความเชี่ยวชาญโดยเน้นการเรียนรู้พร้อมกันเป็นกลุ่มโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม	ศึกษาเนื้อหาของเพลงและอารมณ์ของเพลงเพื่อการสื่อสารใช้สื่อสารกับคณะกรรมการ ผู้แข่งขันและผู้ชม
3. ผลสะท้อนกลับ	นำความรู้จากการเข้าร่วมโครงการไปใช้ในการฝึกฝนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและสามารถนำไปต่อยอดการทำงานในอนาคตและนำผลการประเมินมาปรับปรุงการใช้กิจกรรม	นักศึกษาได้ซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการแปลรวมไปถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากวิทยากรและเพื่อนร่วมชั้น พร้อมทั้งสรุป	วิเคราะห์สถานการณ์ หลังจากการประกวดแข่งขันของตนเองและของผู้ร่วมแข่งขันท่านอื่น
4. การประเมินผล	ประเมินตนเองจากผลคะแนนการแข่งขันเพื่อนำไปพัฒนา แก้ไข ปรับปรุง สำหรับการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต	รู้และเข้าใจระดับความรู้ความสามารถของตนเอง สำหรับการประกอบอาชีพล่าม/นักแปลในอนาคตได้	ประเมินผลของการแข่งขันของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อศึกษาถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเองและของผู้อื่นเพื่อนำไปปรับปรุงหรือต่อยอดในอนาคต

จากตารางที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ของสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ยกตัวอย่าง 3 กิจกรรมดังต่อไปนี้

กิจกรรม SPU Spelling Bees Competition ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ มีการวางแผนจัดกิจกรรม มีการนำเข้าสู่กิจกรรมโดยอธิบายวิธีการและหลักเกณฑ์การตัดสินในการแข่งขัน
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ดำเนินกิจกรรม 2 ส่วน 1. สะกดคำตามคำบอกจำนวน 20 คำด้วยการเขียน 2. สะกดคำตามคำบอกด้วยการพูดขึ้นกิจกรรม หากสะกดคำได้ถูกต้องเกิน 10 คำขึ้นไปจะได้ผ่านเข้ารอบถัดไป คือ การสะกดคำด้วยการพูด โดยกรรมการจะพูดคำศัพท์แล้วให้ผู้เข้าแข่งขันสะกดคำไปเรื่อย ๆ หากสะกดไม่ถูกก็จะไม่ได้สะกดคำต่อและถูกปิดให้ตกรอบ ทำไปเรื่อย ๆ จนได้ผู้ชนะและรองตามลำดับ
3. ผลสะท้อนกลับ นำความรู้จากการเข้าร่วมโครงการ ไปใช้ในการฝึกฝนการเรียนภาษาอังกฤษและสามารถนำไปต่อยอดการทำงานในอนาคตและนำผลการประเมินมาปรับปรุงการใช้กิจกรรม
4. การประเมินผล ประเมินตนเองจากผลคะแนนการแข่งขันเพื่อนำไปพัฒนา แก้ไข ปรับปรุง สำหรับการใช้อังกฤษในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต

กิจกรรม พบนักแปลมืออาชีพ ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ การวางแผนจัดกิจกรรม/ มีการนำเข้าสู่กิจกรรมโดยอธิบายรายละเอียดความสำคัญของการแปลรวมถึงแนวทางของอาชีพการงานในอนาคต
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ นักศึกษาได้เรียนรู้เทคนิคการแปลที่มีประสิทธิภาพจากนักแปลที่มีความเชี่ยวชาญโดยเน้นการเรียนรู้พร้อมกันเป็นกลุ่ม โดยการใช้กิจกรรมกลุ่ม
3. ผลสะท้อนกลับ นักศึกษาได้ซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการแปลรวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากวิทยากรและเพื่อนร่วมชั้น พร้อมทั้งสรุป
4. การประเมินผล รู้และเข้าใจระดับความรู้ความสามารถของตนเอง สำหรับการประกอบอาชีพล่าม/นักแปลในอนาคตได้

กิจกรรม English Singing Contest ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ การวางแผนจัดกิจกรรม/ มีการนำเข้าสู่กิจกรรมเป็นการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ศึกษาเนื้อหาของเพลงและอารมณ์ของเพลงเพื่อการสื่อสารใช้สื่อสารกับคณะกรรมการ ผู้แข่งขันและผู้ชม

3. ผลสะท้อนกลับ วิเคราะห์สถานการณ์หลังจากการประกวดแข่งขันของตนเองและของผู้ร่วมแข่งขันท่านอื่น

4. การประเมินผล ประเมินผลของการแข่งขันของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อศึกษาถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเองและของผู้อื่นเพื่อนำไปปรับปรุงหรือต่อยอดในอนาคต

ตารางที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ

ภาษาจีน สื่อสารธุรกิจ	ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ	โครงการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1	ค่ายภาษาจีน (Chinese Camp 2561)
1. การกระตุ้นและ ให้ประสบการณ์	ฟังบรรยายจากเจ้าหน้าที่ และจดบันทึก	ฟังบรรยายวิธีการและกฎ กติกาจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบ	รับสมัครรับผู้ที่มีความ สนใจ พร้อมระบุเกณฑ์การ สมัคร
2. ให้ความรู้และลง มือปฏิบัติ	แบ่งกลุ่มให้ทำกิจกรรมตาม หัวข้อที่กำหนด	พิมพ์ภาษาจีนตามโจทย์ที่ ได้รับ	แบ่งทำกิจกรรมตามฐาน ต่าง ๆ ตามกลุ่มที่แยกไว้
3. ผลสะท้อนกลับ	ซักถามตามหัวข้อที่ได้รับ	แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการ พิมพ์ภาษาจีนของผู้ที่เข้า ร่วมโครงการ	แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเรียนรู้จากอาจารย์และ รุ่นพี่ที่เข้าร่วมโครงการ
4. การประเมินผล	สรุปความรู้ที่ได้รับและหา คำศัพท์ภาษาจีนที่มีความ สอดคล้องกับรายวิชาอย่าง น้อย 10 คำและวิเคราะห์ว่า สิ่งที่ได้เรียนรู้จะนำไปปรับ ใช้ในรายวิชาหรือการ ทำงานในอนาคตได้	สามารถนำความรู้ที่ได้จาก การเข้าร่วมโครงการไป ประยุกต์ใช้ในการเรียน ใน ชีวิตประจำวันและสามารถ นำไปต่อยอดใช้สำหรับการ ประกอบอาชีพในอนาคตได้	สามารถนำความรู้ที่ได้รับ จากการเข้าร่วมโครงการไป ใช้ในการเรียนภาษาจีน และมีความรู้ความเข้าใจต่อ ศิลปวัฒนธรรมและประ เพณีปฏิบัติต่อชาวจีนได้ อย่างถูกต้อง

จากตารางที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ของสาขาวิชาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ ยกตัวอย่าง 3 กิจกรรม
ดังต่อไปนี้

กิจกรรม ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ฟังบรรยายจากเจ้าหน้าที่และจดบันทึก
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ แบ่งกลุ่มให้ทำกิจกรรมตามหัวข้อที่กำหนด

3. ผลสะท้อนกลับ ชักถามตามหัวข้อที่ได้รับ

4. การประเมินผล สรุปความรู้ที่ได้รับและหาคำศัพท์ภาษาจีนที่มีความสอดคล้องกับรายวิชาอย่างน้อย 10 คำและวิเคราะห์ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้นำไปปรับใช้ในรายวิชาหรือการทำงานในอนาคตได้

กิจกรรม โครงการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1 ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ฟังบรรยายวิธีการและกฎกติกาจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบ

2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ พิมพ์ภาษาจีนตามโจทย์ที่ได้รับ

3. ผลสะท้อนกลับ แลกเปลี่ยนประสบการณ์และเทคนิคที่ใช้ในการพิมพ์ภาษาจีนของผู้ที่เข้าร่วมโครงการ

4. การประเมินผล สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียน ในชีวิตประจำวันและสามารถนำไปต่อยอดใช้สำหรับการประกอบอาชีพในอนาคตได้

กิจกรรม ค่ายภาษาจีน (Chinese Camp 2561) ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ รับสมัครรับผู้ที่มีความสนใจ พร้อมระบุเกณฑ์การสมัคร

2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ แบ่งทำกิจกรรมตามฐานต่าง ๆ ตามกลุ่มที่แยกไว้

3. ผลสะท้อนกลับ แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้จากอาจารย์และรุ่นพี่ที่เข้าร่วมโครงการ

4. การประเมินผล สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ ไปใช้ในการเรียนภาษาจีน และมีความรู้ความเข้าใจต่อศิลปวัฒนธรรมและประเพณีปฏิบัติต่อชาวจีนได้อย่างถูกต้อง

ตารางที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ

ภาษาญี่ปุ่น เพื่อการสื่อสารธุรกิจ	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3	Japanese Day #1
1. การกระตุ้นและ ให้ประสบการณ์	ฟังคำแนะนำเบื้องต้นของ ความสำคัญและจำเป็น สำหรับการสอบวัดระดับ ความรู้ภาษาญี่ปุ่น	ฟังคำแนะนำเบื้องต้นของ ความสำคัญและจำเป็น สำหรับการสอบวัดระดับ ความรู้ภาษาญี่ปุ่น	ประชาสัมพันธ์โครง การ ให้แก่ผู้ที่สนใจและรับ สมัคร
2. ให้ความรู้และลง มือปฏิบัติ	ฟังบรรยายเกี่ยวกับเทคนิค การทำข้อสอบและฝึกทำ ข้อสอบระหว่างการบรรยาย	ฟังบรรยายเกี่ยวกับเทคนิค การทำข้อสอบและฝึกทำ ข้อสอบระหว่างการบรรยาย	ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน 1. พุดสุนทรพจน์ 2. ร้องเพลง และ 3. การแต่งคอสเพลย์

ตารางที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ (ต่อ)

ภาษาญี่ปุ่น เพื่อการสื่อสารธุรกิจ	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4	การเตรียมความพร้อม สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3	Japanese Day #1
3. ผลสะท้อนกลับ	ตรวจสอบผลคะแนนการทดสอบและอภิปรายเกี่ยวกับข้อถูก ข้อผิด และความเข้าใจของผู้เรียน	ตรวจสอบผลคะแนนการทดสอบและอภิปรายเกี่ยวกับข้อถูก ข้อผิด และความเข้าใจของผู้เรียน	ฟังคำแนะนำและความคิดเห็นจากคณะกรรมการและประกาศผลรางวัล
4. การประเมินผล	นำความรู้และเทคนิคที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการเรียนและการสอบวัดระดับความรู้ได้จริง	นำความรู้และเทคนิคที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการเรียนและการสอบวัดระดับความรู้ได้จริง	นำเทคนิคและคำแนะนำของคณะกรรมการไปประยุกต์ใช้ในการเรียน และการทำงานร่วมกับคนญี่ปุ่นพร้อมทั้งทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการใช้ภาษาญี่ปุ่น

จากตารางที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ของสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ 3 กิจกรรมดังต่อไปนี้

กิจกรรมการเตรียมความพร้อมวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่นระดับ N3 ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ฟังคำแนะนำเบื้องต้นของความสำคัญและจำเป็นสำหรับการสอบวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่น
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ฟังบรรยายเกี่ยวกับเทคนิคการทำข้อสอบและฝึกทำข้อสอบระหว่างบรรยาย
3. ผลสะท้อนกลับ ตรวจสอบผลคะแนนการทดสอบและอภิปรายเกี่ยวกับข้อถูก ข้อผิด และความเข้าใจของผู้เรียน
4. การประเมินผล นำความรู้และเทคนิคที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการเรียนและการสอบวัดระดับความรู้ได้จริง

กิจกรรมการเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่น ระดับ N4 ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ฟังคำแนะนำเบื้องต้นของความสำเร็จและจำเป็นสำหรับการสอบวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่น
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ฟังบรรยายเกี่ยวกับเทคนิคการทำข้อสอบและฝึกทำข้อสอบระหว่างการบรรยาย
3. ผลสะท้อนกลับ ตรวจสอบผลคะแนนการทดสอบและอภิปรายเกี่ยวกับข้อถูก ข้อผิด และความเข้าใจของผู้เรียน
4. การประเมินผล นำความรู้และเทคนิคที่ได้จากการเรียน ไปใช้ในการเรียนและการสอบวัดระดับความรู้ได้จริง

กิจกรรม Japanese Day ประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ

1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ประชาสัมพันธ์ โคร่ง การให้แก่ผู้ที่สนใจและรับสมัคร
2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน 1. พุดสุนทรพจน์ 2. ร้องเพลง และ 3. การแต่งคอสเพลย์
3. ผลสะท้อนกลับ ฟังคำแนะนำและความคิดเห็นจากคณะกรรมการและประกาศผลรางวัล
4. การประเมินผล นำเทคนิคและคำแนะนำของคณะกรรมการไปประยุกต์ใช้ในการเรียน และการทำงานร่วมกับคนญี่ปุ่นพร้อมทั้งทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการใช้ภาษาญี่ปุ่น

ตอนที่ 2 ประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

ตารางที่ 5 เพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	17	34.0
หญิง	33	66.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 และเพศชายจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00

ตารางที่ 6 อายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
18 – 19	18	36.0
20 – 21	24	48.0
22	8	16.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 20 – 21 ปี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมา มีอายุ 18 – 19 ปี มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 และอายุ 22 ปี มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00

ตารางที่ 7 นักศึกษาสังกัดคณะ

นักศึกษาสังกัดคณะ	จำนวน	ร้อยละ
วิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม	7	14.0
คณะศิลปศาสตร์	43	86.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาของคณะศิลปศาสตร์ มีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 86.00 และนักศึกษาของวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00

ตารางที่ 8 ศึกษาอยู่ในระดับชั้น

ศึกษาอยู่ในระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
ปี 1	7	14.0
ปี 2	26	52.0
ปี 3	6	12.0
ปี 4	11	22.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองลงมาเป็นนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 และนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3 มีจำนวนน้อยที่สุด คือ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00

ตารางที่ 9 นักศึกษาเคยเข้าร่วมประกวดแข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย

นักศึกษาเคยเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
เคย	17	34.0
ไม่เคย	33	66.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 และผู้ตอบแบบสอบถามเคยเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ เท่ากับ 34.00

ตารางที่ 10 นักศึกษาเข้าร่วมประกวดแข่งขัน ในทักษะภาษา

นักศึกษาเข้าร่วมประกวดแข่งขัน ในทักษะภาษา	จำนวน	ร้อยละ
เข้าร่วมการประกวดแข่งขัน	37	74.0
แข่งขันทักษะภาษาอังกฤษ	8	16.0
แข่งขันทักษะภาษาจีน	3	6.0
แข่งขันทักษะภาษาญี่ปุ่น	2	4.0
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้เข้าร่วมประกวดแข่งขัน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 74.00 ส่วนผู้ที่เข้าประกวดแข่งขันทักษะภาษาอังกฤษมีจำนวน 8 คน

คิดเป็นร้อยละ 16.00 รองลงมาคือผู้ที่เข้าประกวดแข่งขันทักษะภาษาจีน มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 และผู้ที่เข้าประกวด/แข่งขันทักษะภาษาญี่ปุ่น มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00

ตารางที่ 11 กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ด้าน

กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ด้าน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านการฟัง	4.34	0.59	มาก
ด้านการพูด	4.16	0.81	มาก
ด้านการอ่าน	3.84	0.91	มาก
ด้านการเขียน	3.66	0.93	มาก
ด้านการบริหารจัดการ	3.96	0.85	มาก
ด้านความคิดสร้างสรรค์	4.30	0.64	มาก
ด้านความกล้าแสดงออก	4.36	0.74	มาก
รวม	4.08	0.62	มาก

จากตารางที่ 11 พบว่า กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านความกล้าแสดงออก มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 รองลงมาคือกิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านการฟัง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 และกิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านการเขียน น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.93

ตารางที่ 12 กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้าน

กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้าน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านการฟัง	4.40	0.63	มาก
ด้านการพูด	4.26	0.69	มาก
ด้านการอ่าน	3.96	0.83	มาก
ด้านการเขียน	3.94	0.84	มาก
ด้านการบริหารจัดการ	4.10	0.78	มาก
ด้านความคิดสร้างสรรค์	4.32	0.68	มาก
ด้านความกล้าแสดงออก	4.34	0.74	มาก
รวม	4.18	0.59	มาก

จากตารางที่ 12 พบว่า กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านการฟัง มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 รองลงมาคือ กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้าน

ความกล้าแสดงออก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 และกิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านการเขียน น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84

ตารางที่ 13 ประโยชน์ของการเข้าร่วมประกวดแข่งขันทักษะทางภาษา

ประโยชน์ของการเข้าร่วมการประกวดการแข่งขัน ทักษะทางภาษา	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ช่วยในการเรียนภาษา	4.26	0.59	มาก
ได้รับความรู้และประโยชน์เพิ่มขึ้น	4.36	0.63	มาก
มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น	4.20	0.69	มาก
มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	4.30	0.67	มาก
มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.32	0.68	มาก
สามารถนำทักษะด้านต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.28	0.70	มาก
ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	4.44	0.61	มาก
สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน	4.44	0.57	มาก
รวม	4.32	0.52	มาก

จากตารางที่ 13 พบว่า ประโยชน์ของการประกวดแข่งขันทักษะทางภาษา ช่วยให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 รองลงมา คือ ประโยชน์ของการประกวดแข่งขันทักษะทางภาษา ช่วยให้สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และประโยชน์ของการประกวดแข่งขันทักษะทางภาษา ช่วยให้ช่วยในการเรียนภาษา ได้ดีถึงขั้นน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59

ตารางที่ 14 ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019

ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.12	0.68	มาก
กิจกรรมนี้ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้	4.24	0.71	มาก
นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้	4.26	0.63	มาก
สถานที่และเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.16	0.76	มาก
ภาพรวมของกิจกรรมครั้งนี้มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน	4.24	0.68	มาก
รวม	4.20	0.59	มาก

จากตารางที่ 14 พบว่า ภาพรวมของกิจกรรมนี้ นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/เข้าชมกิจกรรมนี้ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 รองลงมาคือ ภาพรวมของกิจกรรมนี้ ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 และภาพรวมของกิจกรรมนี้ มีลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68

ตารางที่ 15 ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด

ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด	\bar{x}	S.D.	แปลผล
กิจกรรมนี้ช่วยให้เรียนรู้ภาษา	4.08	0.62	มาก
กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะภาษา	4.18	0.59	มาก
ประโยชน์ของการเข้าร่วม	4.32	0.52	มาก
รวม	4.20	0.52	มาก

จากตาราง 15 พบว่า ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .52 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านกิจกรรมนี้ประโยชน์ของการเข้าร่วมทางภาษาสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 รองลงมาคือ กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะภาษา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 และกิจกรรมนี้ช่วยให้เรียนรู้ภาษา มีค่าต่ำที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาการเรียนรู้อาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาการจัดการเรียนรู้อาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และ 2.) เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุมที่ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random sampling) โดยการเลือกนักศึกษาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 จำนวน 50 คน ประกอบด้วย นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 43 คน และ นักศึกษาวิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม จำนวน 7 คน เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการจัดการเรียนรู้อาษาต่างประเทศ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีรายละเอียดของกิจกรรมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ กิจกรรมภาษาอังกฤษของสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ได้แก่ 1. SPU Spelling Bees Competition 2. พบนักแปลมืออาชีพ และ 3. English Singing Contest กิจกรรมภาษาจีนของสาขาวิชาภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ ได้แก่ 1. ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ 2. โครงการพิมพ์ภาษาจีน ครั้งที่ 1 และ 3. ค่าภาษาจีน (Chinese Cam) และกิจกรรมภาษาญี่ปุ่นของสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ ได้แก่ 1. การเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N4 2. การเตรียมความพร้อมสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่น N3 และ 3. Japanese Day ซึ่งกิจกรรมแต่ละสาขาทั้ง 3 สาขา รวมทั้งหมด 9 กิจกรรม ได้ดำเนินการด้วยการเรียนรู้ของกิจกรรม 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2. ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3. ผลสะท้อนกลับ และ 4. การประเมินผล

2. การศึกษาประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

ภาพรวมของกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 ทั้งหมด ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่า ด้านกิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางการฟัง สูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 รองลงมาคือ กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านความกล้าแสดงออก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 และกิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านการเขียน ต่ำที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 ด้านประโยชน์ของการประกวดแข่งขัน ช่วยให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 รองลงมาคือ ช่วยให้สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และช่วยให้คุณเรียนภาษาได้ดียิ่งขึ้นต่ำที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 ด้านภาพรวมของกิจกรรมนี้ นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้ สูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 รองลงมาคือ ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 และภาพรวมของกิจกรรมนี้ มีลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ต่ำที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน พบว่าขั้นตอนของการเรียนรู้โดยกิจกรรมเป็นฐานของศศิธร ลิจันท์พร (2557) ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นและให้ประสบการณ์ ได้แก่ การเริ่มบทเรียนที่น่าสนใจ การให้คำแนะนำ กติการคำสั่งต่าง ๆ การแบ่งกลุ่ม การรับมอบหมายงานที่กำหนดให้ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไปเกิดความเข้าใจตรงกันและสามารถดำเนินไปได้ด้วยดี รวมไปถึงการทบทวนและสำรวจความรู้เดิม การคิดและการปฏิบัติ 2) ให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ได้แก่ การศึกษาเนื้อหาบทเรียนและทำงาน/แบบฝึกหัดรวม ไปถึงการดำเนินบทบาทและหน้าที่หรือกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย การแยกย้ายตามกลุ่ม การเสนอความคิดเห็น การหาข้อสรุปคำตอบที่ต้องการ การเสนอผลงานและการแสดงออก 3) ผลสะท้อนกลับ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์สถานการณ์และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การซักถาม การวิพากษ์วิจารณ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ และการเสนอแนววิธีการต่าง ๆ และ 4) การประเมินผล ได้แก่ การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การประมวลเนื้อหา กิจกรรม ประสบการณ์ และความคิดเห็นใน 2 ลักษณะ คือ สรุปสิ่งที่

เรียนรู้ทั้งหมดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และเกิดความคิดรวบยอดเป็นหลักการแนวคิดที่ชัดเจน มีแนวทางข้อเสนอหลาย ๆ ด้านที่เป็นประโยชน์และสามารถปฏิบัติได้

2. เพื่อศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรม SPU's Got Talent 2019 จากผลการวิจัยการศึกษา ประโยชน์ของกิจกรรม SPU'S GOT TALENT 2019 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม พบว่า มีเกณฑ์อยู่ในระดับ มาก จากผลการประเมินแบบสอบถาม ซึ่งพิจารณารายข้อแล้วพบว่า สามารถช่วยเพิ่มพูนทักษะทางด้านภาษาให้แก่นักศึกษาได้ถึง 3 ทักษะด้วยกัน คือ ทักษะด้านการพูด ทักษะด้านการอ่าน และ ทักษะด้านการฟัง สอดคล้องกับงานวิจัยของสมพร โกมารทัต (2559) การศึกษาการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพฯ และปริมณฑล มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกับผลการเรียนภาษาของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2558 ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 455 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ พบว่า 1) การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับผลการเรียนทางภาษาของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษามีผลการเรียนสูงจะใช้กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จมากที่สุด 2) กลยุทธ์การเรียนมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษาต่างประเทศและจะใช้ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับและสถานการณ์การเรียนที่ต่างกัน 3) กลยุทธ์การเรียนส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ เมื่อเรียงลำดับจากความสำคัญมากไปหาน้อยเป็นดังนี้ คือ กลยุทธ์การจำ กลยุทธ์การนำไปสู่ความสำเร็จ กลยุทธ์การแก้ไขข้อบกพร่อง กลยุทธ์ทางสังคม กลยุทธ์ทางความรู้ความเข้าใจ และกลยุทธ์ทางอารมณ์และความรู้สึก

ข้อเสนอแนะ

ประโยชน์ของ จากการดำเนินการวิจัย และผลการวิจัย ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้และสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

(1) ควรนำผลการวิจัยไปใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมเป็นฐานไปประยุกต์ในการสอนวิชาทางด้านภาษา

(2) ควรนำกิจกรรมภาษาไปสอนการเรียนรู้พร้อมกันในชั้นเรียน ได้แก่ SPU Spelling Bees ในภาษาอังกฤษ Chinese Camp ในภาษาจีน และ Japanese Day ในภาษาญี่ปุ่น

(3) ควรจัดกิจกรรมย่อย (แข่งขัน) แต่ละสาขาแล้วมีความเชื่อมโยงการจัดกิจกรรมรวม (Final) เพื่อให้ให้นักศึกษามีส่วนร่วมและเรียนรู้ด้านภาษา

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ผู้วิจัยควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมเป็นฐานระหว่างภาษาที่แตกต่างกัน
- (2) ผู้วิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้องควรรักษาเกี่ยวกับประเด็นการเปรียบเทียบระหว่างการใช้กิจกรรมเป็นฐานกับการใช้กระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ
- (3) การศึกษาผลหลังการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ควรจัดให้มีการใช้ AAR: After Action Review เพื่อทราบถึงความคิดเห็นในมุมมองต่าง ๆ ประโยชน์ที่ได้รับ ข้อดี และ ข้อเสียต่าง ๆ ของกิจกรรมนั้น ๆ



บรรณานุกรม

- จินดา พรหมณัฐ, เอกรัตน์ ศรีศัญญ และ ลัดดา มีสุข. 2553. “ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.” วารสารศรีนครินทร์วโรดวิทย์และพัฒนา 2, พิเศษที่ 1: 32-41.
- ตรรกพร สุขเกษม. 2560. “ผลการสอนโดยใช้วงจรพีดีซีเอที่ส่งผลต่อคุณภาพของผลงานของนักศึกษาโปรแกรมวิชารัฐประศาสนศาสตร์ ในรายวิชารรมาภิบาลในการจัดการภาครัฐภาคเรียนที่ 2/2560.” โปรแกรมวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ธีราภรณ์ พลายนเล็ก. 2561. “การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความคิดเชิงโนทัศน์เรื่องสัทศาสตร์ ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.” สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- นราลักษณ์ ผ่องปัญญา. 2560. “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้แนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านกระบวนการกลุ่มเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5.” ปริญญาคณะครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษาภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี หล้าเบญจสะ. 2559. “การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล: โครงการบริการวิชาการ ทำสาบ โมเดล.” สาขาการวัดและประเมินผล. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- เสกสรร สุขเสนา, อุบลวรรณ ส่งเสริม. 2561. “การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 2: 2967-2980.
- “การออกแบบการเรียนการสอนบนเครือข่าย: ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้.”
<https://sites.google.com/site/bthreiy123/khwam-hmay-khxng-thvsdi-kar-reiyn-ru>
- ครูเชียงราย. 2558. “การหาค่า IOC คืออะไร.” <https://www.kruchiengrai.net/2015/11/30/>
- สมจิต จันทรฉาย. 2557. “การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน: 7.1 การกำหนดขั้นตอนการเรียนการสอน.” คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
<https://sites.google.com/site/wjhdede/u7-1>
- วารภรณ์ ศรีวิโรจน์. “เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 1022230: หลักการจัดการเรียนรู้.” คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

SPU
ภาคผนวก
SRIPATUM UNIVERSITY

SPU
ภาคผนวก ก
แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ

ของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019

เรื่อง SPU's Got Talent 2019

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นข้อความเพื่อใช้ในแบบสอบถาม ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019 แต่ละข้อว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ เมื่อพิจารณาแล้ว ให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1	หมายถึง	เห็นด้วย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
-1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 1/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1	เคยเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยมาก่อนหรือไม่	✓			
	1.1 เคย	✓			
	1.2 ไม่เคย	✓			
2	กิจกรรมครั้งนี้คุณเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน ในทักษะภาษาใด	✓			
	2.1 ภาษาอังกฤษ: English language	✓			
	2.2 ภาษาจีน: Chinese language	✓			
	2.3 ภาษาญี่ปุ่น: Japanese language	✓			
	2.4 ไม่ได้ประกวด/แข่งขัน/เป็นผู้ชม: Participant	✓			
3	กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านใด	✓			
	3.1 ด้านการฟัง	✓			
	3.2 ด้านการพูด	✓			
	3.3 ด้านการอ่าน	✓			
	3.4 ด้านการเขียน	✓		✓	

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 2/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	3.5 ด้านการบริหารจัดการ		✓		
	3.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	3.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
4	กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านใด				
	4.1 ด้านการฟัง	✓			
	4.2 ด้านการพูด	✓			
	4.3 ด้านการอ่าน		✓		
	4.4 ด้านการเขียน		✓		
	4.5 ด้านการบริหารจัดการ		✓		
	4.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	4.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
5	ประโยชน์ของการประกวด/แข่งขันทักษะทางภาษา	✓			
	5.1 ช่วยให้เรียนภาษาได้ดียิ่งขึ้น	✓			
	5.2 ได้รับความรู้และประโยชน์เพิ่มขึ้น	✓			
	5.3 มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น			✓	
	5.4 มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	✓			
	5.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	✓			
	5.6 สามารถนำทักษะด้านต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	✓			
	5.7 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	✓			
	5.8 สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน	✓			
6	ภาพรวมของกิจกรรมนี้	✓			
	6.1 ลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.2 กิจกรรมนี้ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้	✓			

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 3/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	6.3 นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้	✓			
	6.4 สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.5 ภาพรวมของกิจกรรมครั้งนี้มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน	✓			
7	ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	✓			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
 (.....
 ตำแหน่ง อธิการบดี สำนัก CBC



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ

ของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019

เรื่อง SPU's Got Talent 2019

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นข้อคำถามเพื่อใช้ในแบบสอบถาม ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019 แต่ละข้อว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ เมื่อพิจารณาแล้วให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง เห็นด้วย
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 1/3)

คุณ, กาน, น.ศ.

fact

fact

Opinion

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1	เคยเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย มาก่อนหรือไม่	✓			ปรับลด
	1.1 เคย	✓			
	1.2 ไม่เคย	✓			
2	กิจกรรมครั้งนี้คุณเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน ในทักษะภาษาใด	✓			ปรับลด
	2.1 ภาษาอังกฤษ: English language	✓			
	2.2 ภาษาจีน: Chinese language	✓			
	2.3 ภาษาญี่ปุ่น: Japanese language	✓			
	2.4 ไม่ได้ประกวด/แข่งขัน/เป็นผู้ชม: Participant	✓			
3	กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านใด	✓			
	3.1 ด้านการฟัง	✓			
	3.2 ด้านการพูด	✓			
	3.3 ด้านการอ่าน	✓			
	3.4 ด้านการเขียน	✓			

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 2/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	3.5 ด้านการบริหารจัดการ	✓			
	3.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	3.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
4	กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านใด	✓			
	4.1 ด้านการฟัง	✓			
	4.2 ด้านการพูด	✓			
	4.3 ด้านการอ่าน	✓			
	4.4 ด้านการเขียน	✓			
	4.5 ด้านการบริหารจัดการ	✓			
	4.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	4.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
5	ประโยชน์ของการประกวด/แข่งขันทักษะทางภาษา	✓			
	5.1 ช่วยให้เรียนภาษาได้ดียิ่งขึ้น	✓			
	5.2 ได้รับความรู้และประโยชน์เพิ่มขึ้น	✓			
	5.3 มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น	✓			
	5.4 มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	✓			
	5.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	✓			
	5.6 สามารถนำทักษะด้านต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	✓			
	5.7 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	✓			
	5.8 สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน	✓			
6	ภาพรวมของกิจกรรมนี้	✓			
	6.1 ลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.2 กิจกรรมนี้ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้	✓			

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 3/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	6.3 นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้	✓			
	6.4 สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.5 ภาพรวมของกิจกรรมครั้งนี้มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน	✓			
7	ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง
.....

เพิ่ม ช่วงเวลาพักก่อนการแข่งขัน?



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ

ของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019

เรื่อง SPU's Got Talent 2019

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นข้อคำถามเพื่อใช้ในแบบสอบถาม ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม/ประกวด/แข่งขัน SPU's Got Talent 2019 แต่ละข้อว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ เมื่อพิจารณาแล้วให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1	หมายถึง	เห็นด้วย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
-1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 1/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1	เคยเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยมาก่อนหรือไม่				ไม่เห็นด้วย
	1.1 เคย	✓			
	1.2 ไม่เคย	✓			
2	กิจกรรมครั้งนี้คุณเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน ในทักษะภาษาใด				
	2.1 ภาษาอังกฤษ: English language	✓			
	2.2 ภาษาจีน: Chinese language	✓			
	2.3 ภาษาญี่ปุ่น: Japanese language	✓			
	2.4 ไม่ได้ประกวด/แข่งขัน/เป็นผู้ชม: Participant	✓			
3	กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านใด				ไม่เห็นด้วย
	3.1 ด้านการฟัง	✓			
	3.2 ด้านการพูด	✓			
	3.3 ด้านการอ่าน	✓			
	3.4 ด้านการเขียน	✓			

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 2/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	3.5 ด้านการบริหารจัดการ	✓			
	3.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	3.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
4	กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านใด				
	4.1 ด้านการฟัง <i>ฟัง</i>	✓			
	4.2 ด้านการพูด	✓			
	4.3 ด้านการอ่าน	✓			
	4.4 ด้านการเขียน	✓			
	4.5 ด้านการบริหารจัดการ	✓			} ไม่มี กิจกรรมที่ช่วยด้าน พัฒนา
	4.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	✓			
	4.7 ด้านความกล้าแสดงออก	✓			
	4.8 ด้านการฟัง	✓			
5	ประโยชน์ของการประกวด/แข่งขันทักษะทางภาษา				
	5.1 ช่วยให้เรียนภาษาได้ดียิ่งขึ้น	✓			
	5.2 ได้รับความรู้และประโยชน์เพิ่มขึ้น	✓			
	5.3 มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น	✓			
	5.4 มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	✓			
	5.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	✓			
	5.6 สามารถนำทักษะด้านต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	✓			
	5.7 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	✓			
	5.8 สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน	✓			
6	ภาพรวมของกิจกรรมนี้				
	6.1 ลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.2 กิจกรรมนี้ให้ข้อคิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้	✓			

ทำ
สถิติ
ดม
๒

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: 3/3)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	6.3 นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้	✓			
	6.4 สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	✓			
	6.5 ภาพรวมของกิจกรรมครั้งนี้มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน	✓			
7	ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	✓			

ลงชื่อ *อมตวงษ์ ทิลา* ผู้ประเมิน

(.....)
ตำแหน่ง *คณบดี คณะศิลปศึกษา*





Got Talent

SPU's Got Talent 2019

1) แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยของนักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

2) แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม
ตอนที่ 3 ภาพรวมของกิจกรรม คำแนะนำ / ข้อเสนอแนะ

*จำเป็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ *

ชาย

หญิง

อื่นๆ: _____

2. อายุ *

18 ปี

19 ปี

20 ปี

21 ปี

22 ปี

3. เป็นนักศึกษาสังกัดคณะใด *

เลือก

4. กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นใด *

ปี 1

ปี 2

ปี 3

ปี 4

5. เคยเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน กิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยมาก่อนหรือไม่ *

- เคย
- ไม่เคย

6. กิจกรรมครั้งนี้คุณเข้าร่วมประกวด/แข่งขัน ในทักษะภาษาใด *

- ภาษาอังกฤษ: English language
- ภาษาจีน: Chinese language
- ภาษาญี่ปุ่น: Japanese language
- ไม่ได้ประกวด/แข่งขัน: Participant

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม

7. กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเรียนรู้ในด้านใด *

	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
7.1 ด้านการฟัง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.2 ด้านการพูด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.3 ด้านการอ่าน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.4 ด้านการเขียน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.5 ด้านการบริหารจัดการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.7 ด้านความกล้าแสดงออก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านใด *

	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
8.1 ด้านการฟัง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.2 ด้านการพูด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.3 ด้านการอ่าน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.4 ด้านการเขียน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.5 ด้านการบริหารจัดการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.7 ด้านความกล้าแสดงออก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. ประโยชน์ของการประกวด/แข่งขันทักษะทางภาษา *

	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
9.1 ช่วยให้เรียนภาษาได้ดียิ่งขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.2 ได้รับความรู้และประโยชน์เพิ่มขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.3 มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.4 มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.6 สามารถนำทักษะด้านต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.7 ไขว่คว้าหาให้เกิดประโยชน์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.8 สนุกสนาน/ผ่อนคลาย/ลดความตึงเครียดจากชั้นเรียน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ตอนที่ 3 ภาพรวมของกิจกรรม คำแนะนำ / ข้อเสนอแนะ

10. ภาพรวมของกิจกรรมนี้

	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
10.1 ลำดับขั้นตอน/เนื้อหา/รูปแบบของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.2 กิจกรรมนี้ก่อให้เกิดและพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.3 นักศึกษามีความประทับใจที่ได้เข้าร่วมแข่งขัน/ชมกิจกรรมนี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.4 สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.5 ภาพรวมของกิจกรรมครั้งนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ *

คำตอบของคุณ

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอรัม





SPU



SRIPATUM UNIVERSITY

49TH
SPU

คณะศิลปศาสตร์
School of Liberal Arts
Sripatum University

SPUIC
Sripatum University
International Center
Sripatum University

OIR
Office of International Relations

SPU's Got Talent 2019

18-19 July 2019

Sripatum University



SPU













ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายกิมพัฒน์ วรรณโชติธีรวัชร
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	221 หมู่ 9 ถนนผาสุก ตำบลสีคิ้ว อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา 30140
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	เจ้าหน้าที่ประจำสำนักงานเลขานุการคณะศิลปศาสตร์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2554 ศศ.บ. ภาษาญี่ปุ่น จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2563 ศษ.ม. นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน จาก มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผลงานด้านการวิจัย	

SRIPATUM
UNIVERSITY