

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนา  
ภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

A DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA WITH ACTIVE LEARNING  
MANAGEMENT IN THAI CONVERSATION COURSES FOR CHINESE  
STUDENTS

กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

KAMONWAN LERDSUWAN



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

A DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA WITH ACTIVE LEARNING  
MANAGEMENT IN THAI CONVERSATION COURSES FOR CHINESE  
STUDENTS

KAMONWAN LERDSUWAN

SPU

A THESIS 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

THE ACADEMIC YEAR 2022

COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSIT

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก  
วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน  
A DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA WITH ACTIVE  
LEARNING MANAGEMENT IN THAI CONVERSATION  
COURSES FOR CHINESE STUDENTS

นักศึกษา

นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ รหัสประจำตัว 64501148

หลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน




คณะ

สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราวดี มากมี)  
  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา)  
  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม



.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

วันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2565

<b>วิทยานิพนธ์เรื่อง</b>	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน
<b>คำสำคัญ</b>	สื่อมัลติมีเดีย การเรียนรู้เชิงรุก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย
<b>นักศึกษา</b>	นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา
<b>หลักสูตร</b>	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
<b>คณะ</b>	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
<b>ปีการศึกษา</b>	2564

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) ออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียน และหลังเรียนจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research Design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน ซึ่งใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ E1/ E2 และสถิติ t-test

ผลวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.67/81.98 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน มีประสิทธิภาพมีผลรวมการพิจารณาคุณภาพระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.85, S.D. = 0.29$ ) 3) จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนจากการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

**คำสำคัญ** สื่อมัลติมีเดีย; การเรียนรู้เชิงรุก; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; วิชาการสนทนาภาษาไทย

TITLE A DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA WITH ACTIVE LEARNING  
MANAGEMENT IN THAI CONVERSATION COURSES FOR CHINESE  
STUDENTS

KEYWORD MULTIMEDIA ACTIVE LEARNING ACADEMIC ACHIEVEMENT  
THAI CONVERSATION COURSES

STUDENT KAMONWAN LERDSUWAN

ADVISOR ASST.PROF. WARAPORN THAIMA, ED.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 2020

#### Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop and find the effectiveness of using multimedia media in Thai conversation for Chinese students, 2) to design and find the effectiveness of active teaching and learning management plan in Thai conversation courses for Chinese students together with the use of multimedia, and 3) to compare the differences in the learning achievement scores earned before and after studying through using multimedia in Thai conversation course for Chinese students. This research was a Pre-Experimental Research Design. The samples used in the research were 50 second-year students in the Thai language program at Hainan Tropical Ocean University, which were obtained by Cluster Random Sampling. The research tools used in this study were: 1) multimedia media for Thai Conversation for Chinese Students, 2) active learning management plan, and 3) learning achievement test. The statistics used to for the data analysis were percentage, mean, standard deviation, E1/ E2, and t-test.

The results indicated that: 1) the multimedia media in Thai conversation for Chinese students showed efficiency at 82.67/81.98 which was higher than that of the 80/80 standard criteria. 2) The effectiveness of the active learning management plan was overall at the highest level. (= 4.85, S.D. = 0.29) the result meets the specified criteria. 3) The comparison of the students' learning achievement scores earned before and after studying through using multimedia revealed that students' scores after studying through using multimedia were higher than before studying at the statistical significance at a level of 0.5

Keywords: Multimedia, Active Learning, Learning achievement, Thai conversation courses

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาชี้แนะ และช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.วราภรณ์ ไทโยมา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี มากมี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินตวงศ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.วราภรณ์ ไทโยมา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณเมตตากรุณาจากท่านคณาจารย์ทุกท่านไว้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชุตินันท์ สุวัตถิพงษ์ อาจารย์ชญาณิน บุญสงค์ศักดิ์ และอาจารย์ DIAO CHAN ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ขึ้น

ขอบคุณนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย Hainan tropical university กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้อง ที่มีความตั้งใจ ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนให้ความร่วมมือร่วมใจอย่างเต็มที่ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

ทั้งนี้ผู้วิจัยขออ้อมรำลึกถึงคุณบิดามารดา และบูรพาจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ทำให้การศึกษาระดับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

# สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	V
สารบัญภาพ.....	VI
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.	5
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>9</b>
ตอนที่ 1 สื่อมัลติมีเดีย	10
ตอนที่ 2 การเรียนรู้แบบเชิงรุก	32
ตอนที่ 3 การเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ	50
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>54</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	54
แบบแผนของการวิจัย	54
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
การเก็บรวบรวมข้อมูล	63
การวิเคราะห์ข้อมูล	63

<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	65
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	65
ตอนที่ 2 ผลการออกแบบ และหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน	76
ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	78
<b>บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	80
สรุปผลการวิจัย	80
อภิปรายผลการวิจัย	81
ข้อเสนอแนะการวิจัย	83
<b>บรรณานุกรม</b>	85
ภาคผนวก ก. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	90
ภาคผนวก ข. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	122
ภาคผนวก ค. วิธีใช้งานสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	130
ภาคผนวก ง. หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ	136
ประวัติผู้วิจัย	140



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ขั้นตอนการดำเนินการทำวิจัย	55
3.2	แผนการดำเนินงาน	56
3.3	ระยะเวลาในการทดสอบ	58
3.4	ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ด้านเนื้อหา โดยอาจารย์ผู้สอนภาษาไทยให้แก่ในศึกษาชาวจีนในประเทศจีน จำนวน 3 ท่าน	59
3.5	ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	60
3.6	ผลการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	61
4.1	ผลการหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษา ชาวจีน ตามเกณฑ์ 80/80	73
4.2	ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	74
4.3	ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ t-test	78
4.4	ผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง หลังจากการใช้สื่อ มัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	79

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
2.1	กระบวนการออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model	16
2.2	ความสัมพันธ์ของหน่วยการเรียนรู้สู่การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	42
2.3	ความสัมพันธ์ของหน่วยการเรียนรู้สู่การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	43
4.1	ผังโครงสร้างการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน	71
4.2	สตอรี่บอร์ดของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน	72
4.3	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยใช้ โปรแกรม Animaker	72
4.4	กระบวนการจัดการเรียนรู้ ของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	76



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องบ่งบอกถึงสังคม วัฒนธรรม และประเพณี และใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติ เพื่อประโยชน์ทางการค้า การลงทุน เศรษฐกิจ การศึกษา การท่องเที่ยว ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

ในยุคของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้การเรียนรู้ภาษา และวัฒนธรรมของประเทศคู่ค้า จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งไม่น้อยไปกว่าการเรียนรู้ศาสตร์แขนงต่างๆ ดังที่ พัทธยา จิตต์เมตา (2550) กล่าวว่า ในปัจจุบันในทุก ๆ ส่วนของโลก การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นความจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้ผู้เรียนอาจมีเป้าหมายในการเรียนภาษาที่แตกต่างกัน แต่สิ่งสำคัญก็เพื่อไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในฐานะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับผู้ใ้ภาษานั้น ๆ จึงทำให้ปัจจุบันจะมีชาวต่างชาติเรียนภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งการเรียนในสถาบันต่างประเทศ และเข้ามาเรียนในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ สอดคล้องกับแนวคิดของ Krashene & Terrell (1983) ที่กล่าวว่า มนุษย์จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาอื่นเพื่อการสื่อสาร และนำไปใช้เพื่อพัฒนาตนเอง ตลอดจนสร้างความก้าวหน้าให้กับประเทศ ดังนั้นการเรียนภาษาต่างประเทศจะช่วยเพิ่มความเข้าใจกันระหว่างคน หรือความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างชาติกับชาติอื่น ๆ ดังนั้นความรู้หลายภาษาจึงเป็นหนึ่งในคุณสมบัติพื้นฐานของนักการศึกษา นักท่องเที่ยว และนักธุรกิจในการเปิดโลก และเผยแพร่ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ สรุปได้ว่า ยิ่งภาษาและการสื่อสารถึงกันเปิดกว้างเท่าไร มิติความคิด ความรู้สึกนึกคิดของคนเราย่อมเปิดกว้าง และขยายตัวมากขึ้น

จากความสำคัญดังกล่าว ส่งผลให้ภาษาไทยเป็นอีกหนึ่งภาษาที่ได้รับความนิยมในการจัดการเรียนการสอน และมีแนวโน้มที่ผู้เรียนชาวต่างชาติให้ความสนใจมากขึ้น มีการเปิดสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในระดับอุดมศึกษาทั้งใน และต่างประเทศ

ปัจจุบันมีชาวต่างชาติต้องการเรียนภาษาไทยมากขึ้น โดยการขยายตัวของความต้องการเรียนภาษาไทยเป็นไปตามการขยายตัวของการเมือง ธุรกิจ การตลาด การค้า และอุตสาหกรรมโลก โดยเฉพาะประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งเป็นประเทศที่มีการติดต่อทางธุรกิจ และมีสัมพันธ์ไมตรีอันดีกับประเทศไทยมายาวนาน ได้สนับสนุนให้สถาบันการศึกษาในประเทศสอนวิชาภาษาไทยเป็นวิชาเอกในระดับปริญญาตรี เช่น มหาวิทยาลัยปักกิ่ง มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศปักกิ่ง มหาวิทยาลัยภาษาและการค้าต่างประเทศกวาง

โจว มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศกวังโจว มหาวิทยาลัยชนชาติยูนนาน มหาวิทยาลัยชนชาติกวังสี มหาวิทยาลัยนานาชาติศึกษาแห่งนครเซี่ยงไฮ้ เป็นต้น

ปัจจุบันภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในการเรียนภาษาต่างประเทศของนักศึกษาจีน สำนักข่าวจีน (2556) ได้นำเสนอข่าว มณฑลยูนนาน เป็นมณฑลที่มีนักศึกษาจีนเรียนวิชาเกี่ยวกับภาษาไทยมากกว่า 4000 คน ในสถาบันการศึกษา 30 แห่ง ที่มณฑลยูนนาน

สำหรับหลักสูตรในประเทศไทยพบว่ามหาวิทยาลัยทั้งรัฐบาล และเอกชนมีหลักสูตรภาษาไทยที่รองรับนักศึกษาจีนที่มาเรียนสาขาวิชาภาษาไทย สังกัดได้จากการลงนามความร่วมมือ (MOU) ระหว่างมหาวิทยาลัยของจีน และไทย ในการแลกเปลี่ยนนักศึกษา ทั้งหลักสูตรระยะสั้น และหลักสูตรระยะยาว เช่น โครงการ 3+1 นักศึกษาจีนจะศึกษาภาษาไทยที่ประเทศจีนในชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2 ในชั้นปีที่ 3 นักศึกษาจะไปศึกษาต่อที่ประเทศไทย และกลับมาศึกษาต่อที่ประเทศจีนในชั้นปีที่ 4 ซึ่งมหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อนไหหลำ ประเทศจีน เป็นอีกหนึ่งมหาวิทยาลัยที่ได้ลงนามความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ในโครงการ 3+1 ซึ่งได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น และมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ซึ่งนอกจากการร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยแล้ว ยังมีโรงเรียนสอนภาษา และหน่วยงานเอกชนที่เปิดสอนภาษาไทยให้แก่ชาวต่างชาติเชิงธุรกิจอีกเป็นจำนวนมาก ทำให้จำนวนของชาวต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในสถาบันในประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทยทำให้ชาวต่างชาติเห็นถึงความสำคัญของการสนทนาภาษาไทย เนื่องจากการสนทนาภาษาไทยเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสาร และในการดำรงชีวิต

ในการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นอย่างมาก วิชาการสนทนาภาษาไทย เป็นวิชาที่จัดอยู่ในหลักสูตรของสาขาวิชาภาษาไทย ซึ่งที่เน้นทักษะการพูดเป็นสิ่งสำคัญ รุ่งฤดี แพ่งผ่องใส (2557) ได้กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะการใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงตลอดจนกิริยาท่าทางต่าง ๆ ส่งสารไปยังผู้รับสาร เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก หรือความต้องการของตนเอง การพูดจึงเป็นทักษะการส่งสารที่สำคัญอย่างหนึ่งในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการเรียนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดเป็นทักษะแรกๆ ที่ผู้เรียนต้องเริ่มเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพื่อใช้สื่อสารกับเจ้าของภาษาเบื้องต้น ในการเรียนภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนมักเริ่มให้ผู้เรียนชาวต่างประเทศสามารถพูดสื่อสารได้ในระดับหนึ่งก่อน เพื่อช่วยต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนต่อไป

จากประสบการณ์ในการสอนวิชาการสนทนาภาษาไทยให้นักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนมักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ จากการสังเคราะห์และสอบถามผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความกลัว ไม่กล้าแสดงออก และไม่มั่นใจในการใช้ภาษาไทย หรือไม่กล้าถามเมื่อมีปัญหาจึงทำให้พลาดโอกาสที่จะเรียนรู้ อีกทั้งผู้เรียนไม่มีโอกาสในการฝึกพูดภาษาไทยในสถานการณ์จริง เนื่องจากสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่เอื้อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาไทย เมื่อหมดชั่วโมงเรียนแล้วผู้เรียนแทบไม่มีโอกาสได้ฝึกทักษะดังกล่าวเลย

ดังนั้นการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะดังกล่าว ผู้สอนจะต้องเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์

ในยุคปัจจุบันสื่อมัลติมีเดีย และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เป็นการผสมผสานเชิงบูรณาการของสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาจากฐานแห่งการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ (Computer-Based Learning) ได้ก่อให้เกิดการพัฒนา รูปแบบและวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย สื่อประเภทมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งซึ่งกลายเป็นสื่อทางการศึกษาเรียนรู้ที่สำคัญและมีบทบาทอย่างยิ่งในวงการศึกษายุคปัจจุบัน และการศึกษาในศตวรรษที่ 21

สื่อมัลติมีเดียสามารถเชื่อมทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน ผู้ใช้บทเรียนได้ทดลองฝึกปฏิบัติในสิ่งที่ได้เรียนในห้องเรียน อีกทั้งยังเปลี่ยนให้ผู้เรียนจากสภาพการเรียนรู้ในเชิงรับ (passive) มาเป็นเชิงรุก (Active) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น เรียนรู้อย่างสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาได้ดี สามารถจดจำและเชื่อมโยงเนื้อหาของบทเรียนได้ดีกว่าการสื่อสารทางเดียว ผู้เรียนยังสามารถเรียน และทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ปัจจุบันผู้สอนต้องศึกษาเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และเลือกนำวิธีการสอนที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน

ดั่งที่ รุ่งฤดี แพลงคร (2560) กล่าวว่า สื่อการสอนเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะช่วยให้ผู้สอนประสบผลสำเร็จตามแผนการสอนที่กำหนดไว้อย่างดี เพราะการเลือกใช้สื่อการสอนอย่างเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน เวลาเรียน และสถานที่ จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนอย่างชัดเจนมากขึ้น ประเภทของสื่อการสอนตามลักษณะของสื่อที่ใช้สอน สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ สื่อวัสดุ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อประสม และสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Alessi & Trollip (1991) แนวคิดทางด้านจิตวิทยาพุทธิพิสัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการออกแบบสื่อการสอน ได้แก่ ความสนใจ และการรับรู้อย่างถูกต้อง การจดจำ ความเข้าใจ ความกระตือรือร้นในการเรียน แรงจูงใจ การควบคุมการเรียน การถ่ายโอนความรู้ และการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และสอดคล้องกับจิตวิทยาของ Skinner (1904 - 1990) ที่กล่าวว่า ผู้สอนที่ไม่มีเวลาที่จะเสริมแรงให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียน ดังนั้นจึงถือว่าสิ่งสำคัญของการสอนคือ การเสริมแรง และการเลือกเสริมแรงเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องใช้พิจารณาอย่างรอบคอบ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียน จะต้องมิตศนคคที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจคือการใช้ ภาพ แสง สี เสียง ภาพเคลื่อนไหว เทคโนโลยีที่เป็นแหล่งเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่ทันสมัย มาใช้ประกอบการเรียนการสอน จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

นอกจากการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมแล้ว การจัดการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทยซึ่งทักษะการพูด ดังนั้นจึงจะเน้นการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาไทย จาก การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นรูปแบบการ

เรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนวิชาการสนทนาภาษาไทย เนื่องจากเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชาการสนทนาภาษาไทย ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเกิดการฝึกฝน ลงมือปฏิบัติ ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เป็นที่ปรึกษาคอยชี้แนะ เพื่อให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนความรู้เกิดจากประสบการณ์ สร้างองค์ความรู้เป็นผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว

ตามแนวคิดการสอนภาษาของ Johnson and Morrow (1981) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนความรู้ความสามารถในการสื่อสารตั้งแต่เริ่มต้นเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้รวมทั้งได้รับประสบการณ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง ต้องให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษามาก ๆ การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ มีการฝึกให้แสดงความคิดเห็น หรือระดมพลังสมอง(Brainstorming activities) ฝึกกิจกรรมการใช้ภาษาเป็นคู่ ๆ หรือทำงานกลุ่ม เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ เกม การแก้ปัญหา สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

สื่อมัลติมีเดีย และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จึงเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะ พัฒนาความสามารถ และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวางพื้นฐานของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย ในฐานะภาษาต่างประเทศ และให้ผู้สอนใช้เป็นทางเลือกในการเรียนการสอนวิชาการสนทนาภาษาไทย

### คำถามการวิจัย

1. การพัฒนา และการหาประสิทธิภาพ ของสื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีนมีวิธีการอย่างไร
2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นอย่างไร

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน
2. เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียน และหลังเรียนจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

### สมมุติฐาน

1. สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน มีประสิทธิภาพสูงตามเกณฑ์ 80/80 ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### กลุ่มประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาจีน สาขาวิชาภาษาไทย ในมณฑลไหหลำ ประเทศจีน จำนวน 352 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน

## ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน และพิจารณาปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างสื่อการเรียนรู้แบบเรียนการสอนภาษาไทย ระดับ 1 จำนวน 7 บทเรียน ดังนี้

บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว

บทที่ 2 การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

บทที่ 3 อาหารการกิน

บทที่ 4 การซื้อของและการต่อรองราคา

บทที่ 5 การถามทางและการบอกทาง

บทที่ 6 เจ็บป่วยไม่สบาย

บทที่ 7 เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

### ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสอนภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

### ตัวแปรตาม ได้แก่

ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสอนภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

### ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย และแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสอนภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน และแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ตุลาคม - พฤศจิกายน 2564
2. การออกแบบ พัฒนา สื่อมัลติมีเดีย และแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสอนภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ธันวาคม - เมษายน 2565
3. การประเมินประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย และแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสอนภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน พฤษภาคม - มิถุนายน 2565



## นิยามศัพท์

**สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน (Multimedia in Thai conversation course for Chinese students)** หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการสนทนาภาษาไทยของนักศึกษาชาวจีน มีการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการนำเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์และเสียง ซึ่งอยู่ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Animation) สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว Animation ประกอบด้วย คำศัพท์ และบท

**การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นตัวกลางในการสอน ร่วมกับการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษา เช่น การจับคู่สนทนา การแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การตั้งคำถาม การระดมความคิด เป็นต้น

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning achievement)** หมายถึง ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่วัดจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

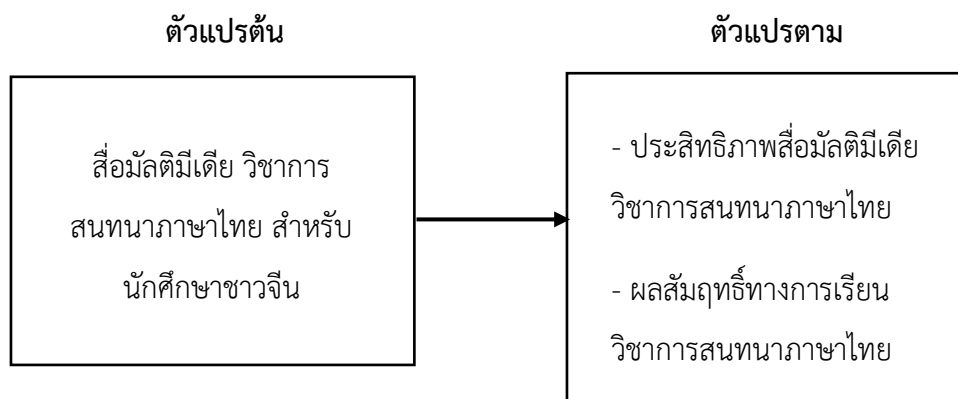
**นักศึกษาชาวจีน (Chinese students)** หมายถึง นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ที่เรียนรายวิชาการสนทนาภาษาไทย มหาวิทยาลัยการทะเลตะวันออก วิทยาเขตระยอง ภาคเรียนที่ 2/2565

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการเรียนรู้วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ
2. สามารถใช้ผลการวิจัยในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศเพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ดีมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษา  
ชาวจีน ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยแสดงดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจาก การใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโดยแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

#### ตอนที่ 1 สื่อมัลติมีเดีย

- 1.1 ความหมายของมัลติมีเดีย
- 1.2 กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
- 1.3 การออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model
- 1.4 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน
- 1.5 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน
- 1.6 การหาประสิทธิภาพสื่อ
- 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 2 การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

- 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.4 กระบวนการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.5 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.6 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 3 การเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

- 3.1 การสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ
- 3.2 การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
- 3.3 การสอนภาษาไทยที่ประเทศจีน

## ตอนที่ 1 สื่อมัลติมีเดีย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 1.1 ความหมายของมัลติมีเดีย
  - 1.2 กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
  - 1.3 การออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model
  - 1.4 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน
  - 1.5 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน
  - 1.6 การหาประสิทธิภาพสื่อ
  - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- โดยมีรายละเอียด ดังนี้

### 1.1 ความหมายของมัลติมีเดีย

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2553) สื่อมัลติมีเดีย คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบได้บูรณาการเอาข้อมูลรูปแบบต่างๆเข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสารและการให้ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ณัฐกร สงคราม (2553) มัลติมีเดีย เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่พัฒนาในรูปแบบ บทเรียนชุดคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากแผ่น CD - ROM โปรแกรมบทเรียนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลในระบบมัลติมีเดีย ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นและใช้กันอย่างแพร่หลาย

นลินพร แก้วศศิวิมล (2552) มัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดงข้อความ เสียงและภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพนิ่งหรือ ภาพเคลื่อนไหวได้พร้อมๆ กัน โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับข้อความ ภาพ และเสียงที่เห็นและได้ยิน

Holcomb (1992) มัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่ในการผสมผสานสิ่งที่เป็นข้อความ กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี วิดิทัศน์ในการนำเสนอ โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุม

Jeffcoate (1995) สื่อมัลติมีเดียคือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูล ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟฟิก ภาพ เสียงและวิดิทัศน์

Sloos (1997) สื่อมัลติมีเดียคือ การใช้สื่ออย่างหลากหลายโดยการมองเห็นและการฟัง โดยเน้นเพื่อการสื่อสารข้อมูล

Vaughan (1993) สื่อมัลติมีเดียคือ การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายโดยผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพศิลป์เสียง ภาพเคลื่อนไหวที่ สร้างด้วยคอมพิวเตอร์และภาพวีดิทัศน์ที่ถ่ายจากของจริง

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่ามัลติมีเดีย หมายถึง การนำเอาสื่อหลายประเภทมา ผสมผสานใช้งานร่วมกัน โดยประกอบไปด้วย ข้อความ ออดิโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ โดยการ นำเสนอข้อมูล หรือแสดงผลนั้น ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการผลิตควบคุมการ ทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งการผลิตมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้นั้นจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย และมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

## 1.2 กระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2552) ได้กล่าวถึงการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียไว้ว่า การออกแบบและการพัฒนาสื่อ มัลติมีเดีย นั้น ต่างไปจากการใช้เทคนิควิธีการสอนแบบอื่นๆ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียสามารถใช้ช่วยครูสอน (Assist) และใช้สอนแทนครู (Primary) หรือใช้ ฝึกอบรมเฉพาะรายบุคคลได้ การเรียนและการสอนกับเครื่อง และอุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องมีความละเอียดรอบคอบและมีความยืดหยุ่นให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำ ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะผู้เรียนจะต้องเรียนกับผู้สอน หรือผู้ดีวีที่เป็นคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต และจิตใจตลอดเวลาของการเรียนนั่นเอง

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2552) ซึ่งได้นำเสนอขั้นตอนในการออกแบบและการผลิตสื่อมัลติมีเดียไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ (Analyze) ขั้นที่ 2 ออกแบบ (Design) ขั้นที่ 3 พัฒนา (Develop) ขั้นที่ 4 นำไปใช้/ทดลอง (Implement/Tryout) ขั้นที่ 5 ประเมินและการปรับปรุงแก้ไข (Evaluate and Revise)

### ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ (Analyze)

การวิเคราะห์เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ดังนี้ การวิเคราะห์รายวิชา (Course Analysis) ขั้นตอนนี้ถือว่าสำคัญที่สุดของกระบวนการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยการวิเคราะห์ความต้องการของหลักสูตรที่จะนำมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ในส่วนของเนื้อหาบทเรียนจะได้มา จากการศึกษารายวิชาและวิเคราะห์รายวิชาและเนื้อหาของหลักสูตร รวมไปถึงแผนการเรียนการสอน และ คำอธิบายรายวิชา หนังสือตำรา และเอกสารประกอบในการสอนแต่ละวิชาหลังจากได้รายละเอียดของเนื้อหา ที่ต้องการแล้วให้ปฏิบัติ ดังนี้

#### 1.1.1 นำมากำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไป

1.1.2 จัดลำดับเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน โดยการเขียน Network Diagram แสดง ความสัมพันธ์ของเนื้อหา

#### 1.1.3 เขียนหัวข้อเรื่องตามลำดับของเนื้อหา

1.1.4 เลือกรหัสเรื่องและเขียนหัวข้อย่อย

1.1.5 เลือกเรื่องที่จะนำมาพัฒนาบทเรียน

1.1.6 นำเรื่องที่เลือกได้ในข้อ 5 มาแยกเป็นหัวข้อย่อย แล้วจัดลำดับ ความต่อเนื่องและความสัมพันธ์ในหัวข้อย่อยของเนื้อหา

1.2 การวิเคราะห์จุดประสงค์บทเรียน (Tutorial Objectives) จุดประสงค์ของ บทเรียน เป็นแนวทางที่กำหนดไว้ เพื่อคาดหวังให้ผู้เรียนมีความสามารถในเชิงรูปธรรม หลังจากที่ได้ ศึกษาจบบทเรียนแล้ว วัตถุประสงค์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของบทเรียน ปกติจะเขียนเป็นวัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดได้ หรือสังเกตได้ว่า ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอย่างไรออกมา ในระหว่างการ เรียนหรือหลังเรียนจบบทเรียนแล้ว เช่น อธิบายได้ แยกแยะได้ อ่านได้ เปรียบเทียบได้ วิเคราะห์ได้ เป็นต้น วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมดังกล่าวนี้ จะได้จากขอบข่ายของเนื้อหาที่ได้จากการ วิเคราะห์ในขั้นที่ 1 ซึ่งจะสอดคล้องกับหัวข้อย่อย ๆ ที่จะนำมา พัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย

1.3 การวิเคราะห์เนื้อหาและกิจกรรม (Content and Activities Analysis) การวิเคราะห์เนื้อหาและ กิจกรรมในขั้นตอนนี้ จะยึดหลักตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นหลัก โดยทำการขยายความ มีรายละเอียด ดังนี้

1.3.1 กำหนดเนื้อหา กิจกรรมการเรียนและแนวคิด (Concepts) ที่คาดหวังว่าจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

1.3.2 เขียนเนื้อหาสั้นๆ ทุกหัวข้อย่อยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิง พฤติกรรม

1.3.3 เขียนแนวคิดทุกหัวข้อย่อย จากนั้นนำมาดำเนินการดังนี้

1.3.3.1 จัดลำดับเนื้อหา ได้แก่ บทนำ ระดับของเนื้อหาและกิจกรรมความต่อเนื่องของ เนื้อหาแต่ละกรอบความยากง่ายของเนื้อหา เลือกและกำหนดสื่อที่จะช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้พิจารณาในแต่ละ กิจกรรมต้องใช้สื่อชนิดใด แล้วระบุลงในกิจกรรมนั้น

1.3.3.2 เขียนผังเนื้อหา (Layout Content) โดยการ แสดงการเริ่มต้น และจุดจบของเนื้อหา แสดงการเชื่อมต่อและความสัมพันธ์การเชื่อมโยงของบทเรียนแสดงการปฏิสัมพันธ์ของกรอบต่าง ๆ ของ บทเรียนแสดงโครงสร้างและลำดับเนื้อหา และการดำเนินบทเรียนและวิธีการเสนอเนื้อหาและกิจกรรม

1.3.3.3 การออกแบบจอภาพและแสดงผล ได้แก่ บทนำและวิธีการใช้ โปรแกรม, การจัด กรอบหรือแต่ละหน้าจอ, การให้ สี แสง เสียง ภาพ และกราฟิกต่างๆ การ พิจารณารูปแบบของตัวอักษร, การ ตอบสนองและการโต้ตอบ, การแสดงผลบนจอภาพและเครื่องพิมพ์

1.3.3.4 กำหนดความสัมพันธ์ ได้แก่ ความสัมพันธ์ของเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน

1.4 การกำหนดวิธีการเรียนการสอน (Pedagogy/Scenario) การกำหนด ขอบข่ายของสื่อมัลติมีเดีย หมายถึงการกำหนดความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยในกรณีนี้เนื้อหาในเรื่องดังกล่าวแยกเป็นหัวข้อ ย่อยหลายๆ ข้อ จำเป็นต้องกำหนดขอบข่ายของบทเรียนแต่ละเรื่อง เพื่อหาความสัมพันธ์กันระหว่างบทเรียน

1.5 การกำหนดวิธีการนำเสนอ (Pedagogy/Scenario) การนำเสนอเนื้อหาในขั้นนี้ได้แก่ การเลือกรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในแต่ละกรอบว่าจะใช้วิธีการแบบใด โดยสรุปผลจากขั้นตอนที่ 3 และ 4 นำมา กำหนดเป็นรูปแบบการนำเสนอเป็นต้น ว่าการจัดตำแหน่งและขนาดของเนื้อหา การออกแบบและแสดงภาพ และกราฟิกบนจอภาพ การประเมินผล แบบปรนัย จับคู่ และเติมคำตอบ

## ขั้นที่ 2 ออกแบบ (Design)

ขั้นนี้เป็นการวางแผนระบบการพัฒนาบทเรียน โดยทั่วไปจะปฏิบัติดังนี้

2.1 การออกแบบทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 การสร้างผังงาน (Flowchart) ผังงานจะเปรียบเสมือนพิมพ์เขียวในการสร้าง หรือพัฒนาบทเรียน ผังงานจะเป็นเหมือนแผนที่ (Site Map) เป็นแนวทางในการผลิตและพัฒนา บทเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนผังงาน (ตัวอย่างผังงานเหล่านี้ สามารถเรียกใช้ได้ที่ โปรแกรม MS-Word ด้านล่างซ้ายที่ Auto Shapes

2.3 จัดทำบัตรเรื่อง (Storyboard) บัตรเรื่อง หมายถึง บัตรเรื่องราวของ บทเรียนที่ประกอบด้วย เนื้อหาที่แบ่งเป็นกรอบ ๆ หรือหน้าตามวัตถุประสงค์และรูปแบบการนำเสนอ โดยร่างเป็นแต่ละกรอบเรียงตามลำดับตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้ายของแต่ละหัวข้อย่อยนอกจากนี้บัตรเรื่องยังต้องระบุภาพที่ใช้ในแต่ละกรอบพร้อมเงื่อนไขต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ลักษณะของภาพเสียงประกอบ ความสัมพันธ์ของกรอบเนื้อหากับกรอบอื่นๆ ของ บทเรียนในลักษณะบทสคริปต์ของวีดิทัศน์ เพียงแต่บัตรเรื่องจะมีเงื่อนไขประกอบอื่น ๆ โดยยึด หลักการและแนวทางตามขั้นที่ 2 ได้จากการวิเคราะห์การออกแบบบทเรียน (Courseware Design) มาแล้วบัตรเรื่องจะใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียต่อไป ดังนั้น การพัฒนาบัตรเรื่องทีละเอียดและสมบูรณ์มากขึ้นเท่าใด จะทำให้การพัฒนาบทเรียนด้วยโปรแกรมพัฒนาบทเรียนเป็นระบบ มากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่เขียนบัตรเรื่องเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มที่พัฒนาบทเรียน บัตรเรื่องจะยิ่งทวีความสำคัญขึ้น

2.4 การออกแบบพัฒนาสื่ออื่น ๆ ประกอบบทเรียน เช่น การเขียนบทเสียง บรรยาย บทการจัดทำ วิดีโอประกอบบทเรียน ฯลฯ เป็นต้น

## ขั้นที่ 3 พัฒนา (Develop)

การพัฒนาหรือการสร้างสื่อมัลติมีเดียนับว่ามีความสำคัญอีกประการหนึ่ง เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่จะได้เป็นผลงานออกมามากที่สุดที่ได้ทำตามขั้นตอนต่าง ๆ แล้ว ในขั้นนี้จะดำเนินการตามผังงาน และบัตรเรื่องที่กำหนดไว้ทั้งหมดนับตั้งแต่การออกแบบกรอบเปล่าหน้าจอ การกำหนดสีที่ใช้งานจริง รูปแบบของตัวอักษรที่จะใช้ ขนาดของตัวอักษร สีพื้นและสีตัวอักษร นอกจากนี้แล้วยังมีข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 3.1 การใส่เนื้อหาและกิจกรรม (Input Content) ได้แก่
  - 3.1.1 ข้อมูลที่แสดงบนจอ
  - 3.1.2 สิ่งที่คาดหวังและการตอบสนอง
  - 3.1.3 ข้อมูลสำหรับการควบคุมการตอบสนอง
  - 3.1.4 การใส่ข้อมูล/บันทึกการสอน (Input Teaching Plan)
- 3.2 พัฒนาคอร์สแวร์ (Generate Courseware) โดยใช้โปรแกรมพัฒนาคอร์สแวร์ ได้แก่
  - 3.2.1 การพัฒนาภาพ เช่น ภาพลายเส้น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ
  - 3.2.2 การผลิตเสียง
  - 3.2.3 การผลิตเงื่อนไขบทเรียน เช่น การโต้ตอบ การป้อนกลับ ฯลฯ
  - 3.2.4 การสร้างสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาแต่ละกรอบ แต่ละหัวข้อ

#### ขั้นที่ 4 นำไปใช้ ทดลองใช้ (Implement/Tryout)

ในขั้นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในงาน รวมทั้งการทดลองใช้ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องผ่านกระบวนการตรวจสอบและการประเมินบทเรียน (Courseware Testing and Evaluating) ก่อนเพื่อประเมินผลในขั้นแรกของตัวบทเรียนว่ามีคุณภาพอย่างไร ซึ่งมีข้อพิจารณา ดังนี้

4.1 การตรวจสอบ ในการตรวจสอบนั้นจะต้องทำตลอดเวลา หมายถึง การตรวจสอบในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบบทเรียน

4.2 การทดสอบการใช้งานบทเรียน สื่อมัลติมีเดียจำเป็นต้องมีการทดสอบบทเรียนก่อนที่จะมีการนำไปใช้งาน เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องในการใช้งานของบทเรียน

4.3 การประเมินบทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อการประเมินสื่อมัลติมีเดีย และการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนนอกจากนี้ในการประเมินสื่อมัลติมีเดียก่อนนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมก็ตาม เพื่อให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพจึงมีเกณฑ์ที่จะประเมินคุณภาพของบทเรียนเป็นแนวทางเป็นลำดับขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ตรวจสอบสื่อการสอนทุกชิ้นที่มีมากับบทเรียนด้วย เช่น คำแนะนำ คำสั่ง และคู่มือเป็นต้น

ขั้นที่ 2 ตรวจสอบจำนวนของอุปกรณ์ประกอบ (ถ้ามี) ว่ามีครบในโปรแกรม บทเรียนหรือไม่

ขั้นที่ 3 ทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์นั้นดู (Preview) ก่อนที่จะประเมินจริงๆ ว่าโปรแกรมทำงานเรียบร้อยตามผังงานที่ออกแบบไว้หรือไม่ และดีเพียงใด

ขั้นที่ 4 ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์นั้นเป็นรอบที่สอง เพื่อพิจารณาใน รายละเอียดยิ่งขึ้นและมีการบันทึกความเห็น จากการสังเกตไว้ทุกขั้นตอน



## ขั้นที่ 5 ประเมินและปรับปรุงแก้ไข (Evaluate and Revise)

การประเมินสื่อมัลติมีเดียจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะได้นำข้อมูลจากการประเมินมาแก้ไขบทเรียนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และการใช้งานครั้งต่อไปก่อนที่จะเผยแพร่บทเรียนจำเป็นต้องสร้างคู่มือการใช้งานของบทเรียนดังกล่าวเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ให้ใช้งานได้เกิดประโยชน์สูงสุด

สรุปได้ว่ากระบวนการและขั้นตอนการออกแบบสื่อมัลติมีเดียส่งผลต่อประสิทธิภาพของบทเรียน ดังนั้นขั้นตอนการวิเคราะห์รายวิชานับว่าสำคัญที่สุดของกระบวนการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบควรออกแบบให้ระบบและขั้นตอนที่น่าเสนอให้เข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน สร้างสรรค์สื่อให้เข้ากับเหตุการณ์หรือยุคสมัย ซึ่งจะทำให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น มีการนำไปทดลองใช้และประเมินผล และปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

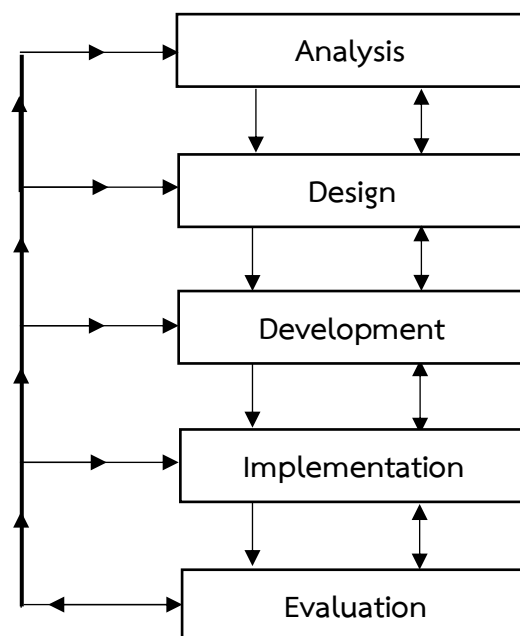
### 1.3 การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model

Glasgow (1998) ADDIE Model คือ การออกแบบการเรียนการสอน กล่าวคือ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอน จากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด กล่าวคือ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการบริหารจัดการห้องเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด มีแบบจำลองจำนวนมากมายที่นักพัฒนาระบบใช้ตามความประสงค์ทางการพัฒนาระบบต่างๆ กระบวนการพัฒนาระบบการบริหาร จัดการห้องเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์

สุไม บิลไบ (2557) ADDIE Model เป็นรูปแบบระบบการเรียนการสอนที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ง่ายและมีขั้นตอนชัดเจนสามารถนำไปใช้ได้กับการออกแบบและพัฒนาสื่อหลายรูปแบบโดยเฉพาะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียลักษณะต่าง ๆ

ขั้นตอนของ ADDIE Model ประกอบด้วย

1. Analysis (การวิเคราะห์)
2. Design (การออกแบบ)
3. Development (การพัฒนา)
4. Implementation (การนำไปใช้)
5. Evaluation (การประเมินผล)



ภาพที่ 2.1 Grafinger (1988) กระบวนการออกแบบออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model

### 1. Analysis (การวิเคราะห์)

ผู้สอนต้องทำการวิเคราะห์ส่วนประกอบต่าง ๆ ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ผู้เรียน เนื้อหา การวัดและประเมินผล สื่อหรือเทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีแนวทางในการวิเคราะห์ดังนี้

วิเคราะห์ผู้เรียน (Learners Analysis) ผู้สอนควรทำการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย การประเมินความรู้ของผู้เรียนในเนื้อหา นั้น ๆ สิ่ง que ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ หรือเหตุผลความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ นอกจากนี้ต้องวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ แรงจูงใจ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และเป้าหมายในการเรียนรู้ ซึ่งอาจทำได้โดยการสำรวจความต้องการของผู้เรียนด้วยการแจกแบบสอบถาม สอบถามข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับตัวผู้เรียนและหรือวิเคราะห์ได้จากผลการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาในรายวิชาที่ต้องการ

วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เนื้อหาเป็นส่วนสำคัญที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ควบคู่ไปกับการจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องกำหนดเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นหรือวัย ดังนั้นการวิเคราะห์เนื้อหาจึงจำเป็นที่ผู้สอนต้องระมัดระวังเป็นอย่างมากเพื่อไม่ให้เกิดการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) กลายเป็นหนังสือหรือตำราเนื้อหาใน CAI ต่างจากหนังสือและตำราทั้งในด้านภาษา ปริมาณเนื้อหา และลักษณะการนำเสนอ โดยใน CAI เน้นการสรุปเนื้อหาหรือแนวคิดหลักที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจมาอธิบายโดยอาศัยเสียง วิดิทัศน์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิกต่าง ๆ มาประกอบการนำเสนอ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและดีขึ้นกว่าในห้องเรียน และไม่เน้นนำเนื้อหาทุกอย่างใส่ลงในบทเรียน CAI เพียง 1 ชุด เพราะจะทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายได้ การวิเคราะห์เนื้อหาทำให้ผู้สอนสามารถกำหนดสิ่งเหล่านี้ได้

1. กำหนดเนื้อหาที่จำเป็นต้องสอนว่าจะสอนเนื้อหาบทใด เรื่องใด
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม
3. กำหนดหน่วยย่อยของเนื้อหาว่าควรมีกี่หน่วยย่อย
4. กำหนดตัวอย่างในการนำเสนอประกอบการอธิบายเนื้อหา
5. กำหนดแบบฝึกประกอบการเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหาย่อย

**การวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการประเมินผล (Assessment Methodology Analysis)** ผู้สอนควรวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ซึ่งการวัดและประเมินผลจะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอและเหมาะสมกับผู้เรียนที่แตกต่างกัน ไม่ควรยากหรือง่ายจนเกินไป ทั้งนี้ผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนทราบด้วยเมื่อผู้สอนทำการวิเคราะห์แต่ละส่วนประกอบเรียบร้อยแล้วต้องไม่ลืมประเมินความสอดคล้องของแต่ละส่วนประกอบด้วยว่าเกี่ยวข้องและสอดคล้องกันหรือไม่ ทั้งผู้เรียน เนื้อหา และวิธีการประเมินผล

## 2. Design (การออกแบบ)

การออกแบบเป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับการพัฒนาสื่อทุกประเภท เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ได้มาซึ่งเค้าโครง หรือโครงสร้างต่าง ๆ ของสื่อจะท ำให้การพัฒนาสื่อเป็นไปอย่างมีระบบและไม่ติดขัด การออกแบบสื่อมัลติมีเดียหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีส่วนประกอบสำคัญที่ต้องทำการออกแบบได้แก่ การออกแบบเนื้อหา การออกแบบการประเมินผล และการออกแบบหน้าจอ

### 2.1 การออกแบบเนื้อหา (Content Design)

ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ การเตรียมเนื้อหา การออกแบบเนื้อหาประเภทต่าง ๆ และการออกแบบข้อความสำหรับการประเมิน

#### 1. การเตรียมเนื้อหา

##### 1.1 วางโครงสร้างของเนื้อหา

หลังจากผู้ออกแบบได้วิเคราะห์เนื้อหาแล้วว่าจะใช้เนื้อหาบทใดมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย และแบ่งเป็นกี่หน่วยย่อย ผู้ออกแบบต้องทำการจัดโครงสร้างของเนื้อหาให้เป็นระบบ แบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน และในภาพรวมต้องมีความเป็นเอกภาพ (เนื้อหาทั้งหมดของบทเรียนต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความต่อเนื่องที่จะไปสู่เป้าหมายเดียวกัน) และต้องแบ่งน้ำหนักเนื้อหาแต่ละหัวข้อให้มีปริมาณที่ใกล้เคียงกัน

##### 1.2 คัดเลือกเนื้อหาที่จะนำเสนอ

ควรเป็นการนำเสนอที่กระชับได้ใจความ เน้นเฉพาะประเด็นสำคัญ เนื่องจากข้อจำกัดของพื้นที่ในการแสดงผลทำให้ไม่สามารถแสดงรายละเอียดได้มากเหมือนในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ผู้ออกแบบต้องคัดเลือกเนื้อหาที่จำเป็นเท่านั้นมานำเสนอ

### 1.3 เรียงลำดับหัวข้อเนื้อหา

เป็นส่วนที่ทำให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาได้นาน โดยเรียงลำดับตามความยากง่ายของเนื้อหา ซึ่งจะนำเนื้อหาที่ง่ายมานำเสนอก่อนและค่อย ๆ ยากขึ้นตามลำดับ

### 1.4 ใช้ภาษาให้เหมาะสม

ภาษาที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดียนั้นจะต้องง่ายต่อการเข้าใจและสอดคล้องกับระดับของผู้เรียน ยิ่งผู้เรียนเป็นเด็กเล็กยิ่งต้องใช้ภาษาหรือข้อความง่าย ๆ ไม่ใช่ประโยคยาวเกินไป และใช้คำที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม

## 2. การออกแบบเนื้อหาประเภทต่าง ๆ

### 2.1 เนื้อหาด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ

ผู้ออกแบบต้องกำหนดโครงสร้างของเนื้อหาให้ชัดเจนโดยแบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อย พยายามให้มีปริมาณเนื้อหาในแต่ละหัวข้อพอ ๆ กัน หรือแตกต่างกันเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของเนื้อหา ซึ่งในการนำเสนออาจใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียงประกอบการนำเสนอด้วยได้

### 2.2 เนื้อหาด้านทักษะและการปฏิบัติ

มักเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสอนกฎเกณฑ์ ทฤษฎีและทักษะต่างๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และคอมพิวเตอร์ นิยมใช้รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบการฝึกทักษะ (Drill) เนื้อหาส่วนใหญ่เน้นการสร้างโจทย์คำถาม ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น แบบเลือกตอบ แบบเติมคำ จับคู่ เป็นต้น และอาจมีการสรุปกฎหรือวิธีคิดให้ผู้เรียนทราบก่อนหรือหลังจากเรียนจากตัวอย่างไปแล้ว

### 2.3 เนื้อหาด้านเจตคติ

เป็นการยากที่จะนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนเปลี่ยนเจตคติ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงอาจทำได้โดยการใช้เกมที่จูงใจ และใช้เรื่องราวของบุคคลมาเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนได้เห็นและเข้าใจจนพร้อมจะเปลี่ยนแปลงตาม

## 3. การออกแบบข้อคำถามสำหรับการประเมิน

การออกแบบการวัดและประเมินผล (Assessment Design) การวัดผล เป็นกระบวนการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์แทนปริมาณหรือคุณภาพของคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งที่ต้องการวัด โดยสิ่งที่ต้องการวัดนั้นเป็นผลมาจากการกระทำหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างร่วมกัน เช่น การวัดผล การเรียนรู้ สิ่งที่วัดคือ ผลที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียน

การประเมินผล เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัด คือ นำตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่ได้จากการวัดมาตีค่าอย่างมีเหตุผล โดยเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้เช่น โรงเรียนกำหนดคะแนนที่น่าพอใจของวิชาคณิตศาสตร์ไว้ที่ร้อยละ 60 นักเรียนที่สอบได้คะแนนตั้งแต่ 60 % ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ที่น่าพอใจ หรืออาจจะกำหนดเกณฑ์ไว้หลายระดับ เช่น ได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 40 อยู่ในเกณฑ์ควรปรับปรุง ร้อยละ 40-59 อยู่ในเกณฑ์พอใช้ ร้อยละ 60-79 อยู่ในเกณฑ์ดีและร้อยละ 80 ขึ้นไป อยู่ในเกณฑ์ดีมาก เป็นต้น

การวัดและประเมินผลสามารถทำได้ 3 ช่วง คือ การประเมินก่อนเรียน (Pretest) การประเมิน

ระหว่างเรียน (Formative Assessment) และการประเมินหลังเรียน (Summative Assessment) ซึ่งการออกแบบวิธีวัดและประเมินผลต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ว่าต้องการวัดและประเมินด้านใด

ดังนั้นผู้สอนต้องกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลให้ชัดเจนว่าจะวัดและประเมินช่วงใด และด้านใดของผู้เรียน จากนั้นจึงทำการออกแบบการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับผู้เรียน เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

## 2.2 การออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design)

แนวคิดที่นำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน ได้แก่ กระบวนการเรียนการสอน 9 ขั้นของ กานเย่ (Gagne) ดังนี้

1. การกระตุ้นความสนใจ (Gaining Attention)
2. การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ (Informing Learner of Lesson objective)
3. การกระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม (Stimulating Recall of Prerequisite Learning)
4. การนำเสนอสิ่งเร้าหรือเนื้อหาใหม่ (Presenting the Stimulus Materials)
5. การแนะนำแนวทางการเรียนรู้ (Providing Learning Guide)
6. การกระตุ้นให้แสดงความสามารถ (Eliciting the Performance)
7. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Providing Feedback about Performance Correctness)
8. การประเมินผลการแสดงออก (Assessing the Performance)
9. การส่งเสริมความคงทนและการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Enhancing Retention and Transfer)

## 2.3 การออกแบบหน้าจอ (Interface Design)

เป็นส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและสร้างสิ่งดึงดูดใจให้แก่ผู้เรียนในการเรียนผ่านสื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งนับเป็นจุดเด่นของสื่อมัลติมีเดียที่สื่อชนิดอื่นไม่สามารถทำได้

การออกแบบหน้าจอ (Interface Design) มีหลักการสำคัญ ดังนี้ (ณัฐกร สงคราม, 2543)

1. ความเรียบง่าย (Simplicity) หมายถึง การผสมผสานข้อความ ภาพ เสียงอย่างลงตัว เพื่อให้เข้าใจง่าย ที่สำคัญต้องไม่ใส่อะไรลงไปมากเกินไป เช่น ภาพมากเกินไป หรือสีฉูดฉาดมากเกินไป หรือแม้แต่ข้อความที่ใช้ประโยชน์มากเกินไป ต้องเป็นการสรุปให้เข้าใจมากที่สุด

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) หมายถึง การใช้รูปแบบในการนำเสนอและองค์ประกอบต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งบทเรียน จะทำให้เกิดความคุ้นเคยหรือสนองต่อความคาดหวังของผู้เรียน ได้แก่ ความสม่ำเสมอด้านเสียง ความสม่ำเสมอของขนาดและรูปทรง ความสม่ำเสมอของรูปแบบการนำเสนอ ความสม่ำเสมอของสีสันทัน เป็นต้น

3. ความชัดเจนในประเด็นนำเสนอ (Clarity) เป็นการนำผลของการออกแบบเนื้อหาที่จัดไว้เป็นระบบมานำเสนอให้ตรงประเด็น กระชับ ชัดเจนให้มากที่สุด โดยไม่ต้องใช้ข้อความบรรยายมากเกินไปหรือเป็นวิชาการมากเกินไป ควรใช้ประโยคหรือข้อความที่เหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน ควรให้เป็นข้อความที่

ใกล้เคียงกับคำพูดที่ใช้สอนจริงในชั้นเรียน แต่ต้องไม่มีคำฟุ่มเฟือย เช่น อ่า เอ่อ นะคะ นะครับ หรือใช้ภาษาแสดง เช่น กิกิ มาแล้ว เลือกได้เรยยย เป็นต้น

4. ความสวยงามน่าดู (Aesthetic Consideration) มีความสำคัญที่ต้องนำมาใช้ควบคู่กับการออกแบบเนื้อหาในแต่ละหน้าจอต้งเรื่องของรูปแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร สีสีน จะต้องสอดคล้องกับเรื่องที่น่าเสนอ เช่น สอนภาษาไทย ต้องไม่ใช่ภาษาลายมือในการนำเสนอ ต้องใช้รูปแบบตัวอักษรที่เป็นภาษาไทยทางการ เช่น Th SarabunPSK, Angsana, Cordia เป็นต้น ทั้งนี้เนื้อหา ภาพ ข้อความแต่ละหน้าจอต้งมีความเป็นหน่วยเดียวกันหรือเรื่องเดียวกัน เช่น เนื้อหาเดียวกันมีหลายหน้าจอต้งใช้รูปแบบและองค์ประกอบแบบเดียวกันเพื่อสื่อให้เห็นเป็นเรื่องเดียวกัน

#### 2.4 การออกแบบส่วนประกอบของมัลติมีเดีย (Multimedia Design)

ส่วนประกอบของมัลติมีเดียที่นำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือสื่อออนไลน์ประเภทปฏิสัมพันธ์ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่งและกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และเสียง ซึ่งแต่ละส่วนประกอบต้องออกแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องซึ่งกันและกันเนื่องจากต้องนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกันในแต่ละหน้าจอ

##### 1) การใช้ข้อความ (Text)

- ต้องให้ผู้เรียนอ่านได้ชัดเจน ทั้งขนาดของตัวอักษร สีสีน และรูปแบบของตัวอักษรต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน ไม่ใช่ตัวอักษรขนาดเล็กสำหรับหัวข้อ และไม่ใช่ตัวอักษรสีเข้มบนพื้นหลังสีเข้ม เป็นต้น
- ควรใส่ข้อความในแต่ละหน้าให้พอเหมาะ ไม่หนาแน่นเกินไป ถ้าเนื้อหาเยอะทำให้น่าเบื่อและไม่อ่าน
- การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาโดยใช้ขนาดของตัวอักษรเป็นตัวแบ่ง เพื่อให้เห็นความแตกต่างและเข้าใจได้ง่าย
- การจัดตำแหน่งของข้อความ ควรจัดชิดซ้าย หรือตรงกลาง เพราะผู้เรียนสามารถหาจุดเริ่มต้นได้ง่ายกว่าการจัดชิดขวา เพราะจุดเริ่มต้นไม่ตรงกันทำให้ยากแก่การอ่าน

2) การใช้ภาพนิ่งและกราฟิก (Photo and Graphic) เป็นส่วนช่วยสื่อความหมายให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งยังช่วยให้สื่อมีความสวยงามดึงดูดใจผู้เรียนได้ดีอีกด้วย

- ควรเสนอภาพหรือกราฟิกที่สอดคล้องกับเนื้อหาและเป้าหมายของการนำเสนอ มีความชัดเจนและสื่อความหมายได้ดี ไม่ควรเสนอภาพที่ขัดแย้งกับเนื้อหาเพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน
- ลักษณะของภาพต้องเหมาะสมกับผู้เรียนซึ่งจะดึงดูดใจผู้เรียน เช่น ผู้เรียนระดับประถมศึกษาควรใช้ภาพที่เป็นของจริงหรือเหมือนจริงมากที่สุด แต่สามารถใช้ภาพการ์ตูนหรือสัญลักษณ์กับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาขึ้นไปได้
- การใช้กราฟิกเป็นพื้นหลัง ต้องระวังอย่าให้เป็นลวดลายมากเกินไป เพราะลวดลายจะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ทั้งยังทำให้อ่านข้อความได้ไม่ชัดเจน ทำให้น่าเบื่อในที่สุด



- ไม่ควรเติมแต่งภาพบนหน้าจอมากเกินไป แต่ควรใช้ภาพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง หรือสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้เรียน

- การนำแผนภูมิ แผนผังมาใช้แทนการบรรยายด้วยข้อความจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

3) การใช้ภาพเคลื่อนไหว (Motion) ส่วนใหญ่ในการนำเสนอเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมักนำภาพเคลื่อนไหวมาช่วยเพื่อให้การอธิบายเนื้อหาเข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวเมื่อไม่สามารถใส่ข้อมูลทั้งหมดลงในภาพนิ่งเดียวหรือหลายภาพได้ เพราะจะทำให้หน้าจอไม่น่าดู

- ไม่ควรให้มีภาพเคลื่อนไหววิ่งไปมาบนหน้าจอเพราะจะเป็นส่วนดึงดูดผู้เรียนไปจากเนื้อหา และหากมากเกินไปทำให้น่ารำคาญได้

4) การใช้วีดิทัศน์ (Video) นำมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้หมดหรือไม่ชัดเจนเพียงพอ แต่ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- การใช้วีดิทัศน์อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่นำมาใส่ในบทเรียน มีขนาดใหญ่กว่าภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการนำเสนอได้ เช่น โหลดช้า เล่นขาด ๆ หาย ๆ ซึ่งส่งผลทำให้สื่อที่น่าเบื่อมากกว่าน่าสนใจ

- ควรให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการทำงานของวีดิทัศน์ได้ โดยการใช้แผงควบคุมการทำงานเพื่อเล่น หยุด เดินหน้า ถอยหลัง เพิ่มลดเสียงได้ เพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน

5) การใช้เสียง (Sound and Sound Effect) เสียงพูด เสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Sound Effect) มีส่วนช่วยให้การนำเสนอบทเรียนมีมิติมีเดียมีความน่าสนใจมากขึ้น เสียงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการช่วยสร้างความเข้าใจและบรรยากาศในการนำเสนอเนื้อหา แต่สิ่งที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงได้แก่

- ควรหลีกเลี่ยงการบรรยายตามข้อความที่ปรากฏบนจอภาพ นอกจากผู้เรียนเป็นผู้ที่ไม่สามารถอ่านข้อความได้ เช่น เด็กเล็ก ๆ ผู้พิการทางสายตา เป็นต้น

- หากจำเป็นต้องนำเสนอด้วยเสียงประกอบภาพหรือข้อความควรออกแบบโดยกำหนดปุ่มควบคุมเสียงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเปิดปิดได้ตามต้องการ

- ไม่ควรบันทึกเสียงบรรยายและเสียงแบคราวนซ้อนไว้ด้วยกัน เพราะหากการบันทึกเสียงมีความดังค่อยไม่เหมาะสม จะทำให้การควบคุมเสียงใดเสียงหนึ่งส่งผลต่อความดังอีกเสียงหนึ่ง

- การให้โจทย์หรือเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับตัวเลขที่ต้องใช้เวลาในการทำหรือคิด ควรใช้การนำเสนอด้วยข้อความมากกว่าใช้เสียงพูดบรรยาย

## 2.5 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design)

เป็นการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสื่อมัลติมีเดีย หรือกับผู้เรียนคนอื่น ๆ (รูปแบบออนไลน์)

- ผู้ออกแบบต้องทำตั้งแต่หน้าแรกของการเรียนรู้เพื่อดึงดูดและเรียกร้องการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้เร็วที่สุด

- ส่วนเฟรมอื่น ๆ ก็ควรให้ผู้เรียนเป็นผู้บังคับบทเรียนด้วยตนเอง ทั้งการเชื่อมโยงไปยังหน้าต่อไป โดยการสร้างปุ่มในทุก ๆ หน้า ให้มีทางเลือกสำหรับผู้เรียนเสมอ

- การแสดงผลต้องให้เป็นแบบทันทีที่ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนหรือสื่อ

- การทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัดต่าง ๆ ต้องแสดงผลให้ผู้เรียนทราบผลทันทีว่าผิดหรือถูก หากมีตัวเลือกหลายตัวอาจออกแบบให้เลือกได้ 2 ครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดใหม่ช่วยทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียนได้มากขึ้น

จากการออกแบบส่วนต่าง ๆ 5 ส่วน คือ

- 1) การออกแบบเนื้อหา (Content Design)
- 2) การออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design)
- 3) การออกแบบหน้าจอ (Interface Design)
- 4) การออกแบบส่วนประกอบของมัลติมีเดีย (Multimedia Design)
- 5) การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Design) ผู้สอนต้องได้ชิ้นงานดังนี้

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกความคาดหวังของผู้สอนว่าผู้เรียนจะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมาหลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้แล้ว โดยที่พฤติกรรมนั้นต้องเป็นพฤติกรรมที่วัดได้ หรือสังเกตได้ คำที่ระบุในวัตถุประสงค์จึงเป็นคำกริยาที่ชี้เฉพาะ เช่น อธิบาย แยกแยะ บอก วิเคราะห์ เปรียบเทียบ เป็นต้น

2. เนื้อหาและโครงสร้างของบทเรียน

จากการวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาผู้สอนสามารถกำหนดเนื้อหาและเรียบเรียงเนื้อหาในแต่ละหน่วยย่อยได้อย่างเป็นระบบ

3. ร่างส่วนประกอบต่าง ๆ ในหน้าจอ (Interface Layout) เป็นการระบุส่วนประกอบของหน้าจอว่าบทเรียนประกอบด้วยอะไรบ้างในแต่ละเฟรม มีเนื้อหา เท่าไรจะใช้กี่เฟรมต่อเนื้อหาแต่ละหน่วย มีหัวข้อใหญ่ หัวข้อรอง มีภาพประกอบการอธิบาย หรือมีวิดีโอ ประกอบ แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบเป็นอย่างไร ให้แสดงผลแบบทันทีทันใด มีการใช้ปุ่มนำทางหรือเชื่อมโยง ข้อมูลอย่างไรบ้าง ฯลฯ

4. เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

อาจใช้วิธีการวาดหรือเขียนด้วยมือ หรือสร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้เขียน แต่ต้องมั่นใจว่าสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างชัดเจน ซึ่งสตอรี่บอร์ดเสมือนการเขียนบทสคริปต์ของสไลด์หรือแสดงเป็นภาพแบบภาพยนตร์แต่มีรายละเอียดที่มากกว่าเพราะต้องอธิบายในหน้าจอด้วยว่ามีปฏิสัมพันธ์และการทำงานของตัวเชื่อมโยงในหน้าหน้าจอเพิ่มลงไปด้วย



### 3. Development (การพัฒนา)

ขั้นตอนนี้เป็นการนำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ทำ การออกแบบไว้ในขั้นออกแบบมาใช้ในการพัฒนาบทเรียน มัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรมที่เหมาะสมหรือที่ผู้สอนมีความถนัด เช่น Adobe Flash, Adobe Authorware, Adobe Captivate เป็นต้น โดยสามารถดำเนินการได้ดังนี้

1. เตรียมสื่อในการนำเสนอเนื้อหา
  - 1.1 เตรียมข้อความ
  - 1.2 เตรียมภาพและกราฟิก
  - 1.3 เตรียมเสียง
  - 1.4 เตรียมวีดิทัศน์
2. เตรียมกราฟิกที่ใช้ตกแต่งหน้าจอ
3. การเขียนโปรแกรม
4. ทดสอบการใช้งานเบื้องต้น
5. สร้างคู่มือการใช้งานและบรรจุภัณฑ์

### 4. Implementation (การนำไปใช้)

เป็นขั้นตอนการนำบทเรียนมัลติมีเดียไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่เป็นเป้าประสงค์ของผู้สอน โดยผู้สอน จะทำหน้าที่ประเมินผลการใช้บทเรียนว่ามีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้างเพื่อนำไปปรับปรุงบทเรียนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

### 5. Evaluation (การประเมินผล)

เป็นการประเมินผลที่ผู้สอนต้องทำในทุกขั้นตอน เพื่อตรวจสอบว่าการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา และการนำไปใช้มีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้างเพื่อจะได้ทำการแก้ไขปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้สอน ไม่เสียเวลา เพราะหากรอประเมินผลตอนสุดท้ายหลังการพัฒนาและนำไปใช้แล้ว หากเกิดปัญหาขึ้นผู้สอนอาจ ต้องเสียเวลาในการรื้อโปรแกรมใหม่ทั้งหมด ซึ่งหลายครั้งที่ออกแบบได้ไม่ดีมักพบปัญหาต่อการนำไปใช้ว่า บทเรียนที่ผลิตขึ้นไม่สามารถส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริงนอกจากนี้ยังรวมถึงการ ประเมินสุดท้ายที่เป็นการประเมินผู้เรียนว่าสามารถเรียนรู้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยเน้นการ ประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียนเพื่อทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการใช้ บทเรียนมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้น

สรุปได้ว่า การออกแบบการเรียนการสอนเป็นหัวใจหลักของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สื่อ มัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพต้องมีกระบวนการออกแบบและพัฒนาที่ดี มีขั้นตอนที่ชัดเจนทำให้ผู้ออกแบบบรรลุ วัตถุประสงค์ของการพัฒนาสื่อได้ และทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model แสดงให้เห็นกระบวนการตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด

#### 1.4 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน

ณัฐกร สงคราม (2554) ได้กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนเป็นโปรแกรม คอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบหรือกลุ่มผู้ผลิต โปรแกรมได้ บูรณาการเอาข้อมูลรูปแบบต่างๆ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และข้อความและการให้ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีข้อแตกต่างจาก สื่อมัลติมีเดียที่ใช้เพื่อการนำเสนอข้อมูลหรือการประชาสัมพันธ์อยู่หลายด้านบทบาทของสื่อมัลติมีเดียทั้ง 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

##### 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย

- 1.1 เป้าหมาย คือใช้เป็นสื่อที่ช่วยในการเรียนการสอนหรือการสอนเสริมได้
- 1.2 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คน
- 1.3 มีวัตถุประสงค์ทั่วไปและวัตถุประสงค์เฉพาะ โดยให้ครอบคลุมทักษะ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และเจตคติ เน้นอย่างน้อยมากขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และโครงสร้างของเนื้อหา
- 1.4 เป็นลักษณะการสื่อสารแบบสองทาง
- 1.5 ใช้เพื่อการเรียนการสอน แต่ไม่จำกัดว่าต้องอยู่ในระบบโรงเรียนเท่านั้น
- 1.6 สื่อมัลติมีเดียเป็นชุดของฮาร์ดแวร์อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการรับ และส่งข้อมูล
- 1.7 เน้นการออกแบบการสอนด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ การตรวจสอบความรู้ โดยประยุกต์ทฤษฎีจิตวิทยา และทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลัก
- 1.8 โปรแกรมได้รับการออกแบบ ให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมกิจกรรมการเรียน ทั้งหมด
- 1.9 การตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ นับเป็นขั้นตอนสำคัญที่ต้องกระทำ

##### 2. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล

- 2.1 การนำเสนอข้อมูลเพื่อประกอบการคิด การตัดสินใจ ใช้กับทุกสาขาอาชีพ
- 2.2 ผู้รับข้อมูลอาจเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย จนถึงกลุ่มใหญ่
- 2.3 มีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อนำความรู้และทัศนคติ
- 2.4 เป็นลักษณะการสื่อสารแบบทางเดียว
- 2.5 ใช้มากในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และงานด้านธุรกิจ
- 2.6 อาจต้องใช้อุปกรณ์ต่อพ่วงอื่น ๆ เพื่อเสนอข้อมูลที่มีความซับซ้อน หรือเพื่อต้องการให้ผู้ชมได้ชื่นชมและคล้อยตาม

2.7 เน้นโครงการสร้างและรูปแบบการให้ข้อมูลเป็นขั้นตอนไม่ตรวจสอบความรู้ของผู้รับข้อมูล

2.8 โปรแกรมส่วนมากจะควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ หรือผู้นำเสนอสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน นับเป็นวัฒนธรรมทางการศึกษาที่นักการศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง

สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียมี 2 ลักษณะ คือ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนเป็นสื่อที่สามารถใช้ช่วยครูสอน และใช้สอนแทนครู ใช้ฝึกทักษะ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ เน้นทฤษฎีจิตวิทยา และทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลัก สำหรับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล เป็นสื่อมัลติมีเดียที่ช่วยนำเสนอข้อมูลให้แก่ผู้ชมหรือผู้ฟัง เน้นความรู้ส่วนมากจะใช้ในด้านธุรกิจ

ณัฐกร สงคราม (2554) มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนที่มีลักษณะการบูรณาการสื่อสารต่างๆ เข้าด้วยกันสามารถนำเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการบรรยายแบบปกติ มัลติมีเดียกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันและอนาคต ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนดังนี้

- 1) สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยการใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สามารถดึงดูดและคงความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้เกิดการจดจำ
- 2) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดี ขยายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมขึ้น
- 3) มีการออกแบบการใช้งานที่ง่าย
- 4) การโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีโอกาสเลือก ตัดสินใจและได้รับการเสริมแรงจากการได้ข้อมูลกลับทันที
- 5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง
- 6) การที่สามารถทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที เป็นการท้าทายผู้เรียนและเสริมแรงให้อยากเรียนต่อ
- 7) ประหยัดกำลังคน เวลา และงบประมาณ ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหา
- 8) เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ในวงกว้าง ลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนในเมืองและชนบท

สรุปได้ว่า มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบ อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนแบบเดิม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบอิสระ โดยมีครูผู้สอนให้คำปรึกษาช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหา และช่วยแก้ไขปัญหาคความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งช่วยการลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนระหว่างผู้เรียนในเมืองและชนบท

## 1.5 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน

สุปิ่น แพงบุปผา (2556) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียทางการเรียน การสอนไว้ 8 ประเด็น ดังนี้

1. เทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยในการออกแบบบทเรียนตอบสนองต่อแนวคิดและทฤษฎี การเรียนรู้มากยิ่งขึ้นรวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียว่าสามารถช่วยการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงได้

2. สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอมใช้งานง่ายเก็บรักษาง่ายพกพาได้สะดวก และสามารถทำสำเนาได้ง่าย

3. สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพความต้องการและความสะดวกของตนเองสามารถสร้างสถานการณ์จำลองจำลองประสบการณ์ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน (Authoring Tools) ที่ง่ายต่อการใช้งานทำให้บุคคลที่สนใจทั่วไปสามารถสร้างบทเรียนสื่อมัลติมีเดียใช้เองได้

5. ผู้สอนสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อสอนเนื้อหาใหม่ เพื่อการฝึกฝน เพื่อเสนอสถานการณ์จำลอง และเพื่อสอนการคิดแก้ปัญหา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้เป็นประการสำคัญ ทุกแบบต่าง ๆ ดังกล่าวนี้อาจส่งผลดีต่อการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และรูปแบบการคิดหาคำตอบ

6. สื่อมัลติมีเดียช่วยสนับสนุนให้มีสถานที่เรียนไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียนเท่านั้นผู้เรียนอาจเรียนรู้ที่บ้านที่ห้องสมุดหรือภายใต้สภาพแวดล้อมอื่น ๆ ตามเวลาที่ตนเองต้องการ

7. เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดียสนับสนุนให้เราสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียกับผู้เรียนได้ทุกระดับอายุ และความรู้ หลักสำคัญอยู่ที่การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียนเท่านั้น

8. สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ นอกจากจะช่วยให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนของโรงเรียน หรือหน่วยงานแล้ว ความก้าวหน้าของระบบเครือข่าย ยังช่วยส่งเสริมในการใช้สื่อมัลติมีเดียเป็น ประโยชน์ต่อสถานศึกษาอื่นๆ อีกด้วย

สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เหมาะสำหรับผู้เรียนทุกเพศทุกวัย และไม่จำกัดการเรียนให้อยู่แค่ในห้องเรียนเท่านั้น อีกทั้งยังสามารถสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเหมาะกับการนำมาพัฒนาเพื่อการเรียนการสอน วิชาการสนทนา เนื่องจากผู้สอนสามารถจำลองสถานการณ์การสนทนาเพื่อฝึกทักษะการพูดและการฟังของนักศึกษาได้ เห็นได้ว่าสื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอย่างมาก สามารถบูรณาการได้กับทุกวิชา

## 1.6 การหาประสิทธิภาพสื่อ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานมีความสำเร็จโดยใช้เวลา ความพยายามและค่าใช้จ่ายค้ำค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้ากระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between input, process and output ประสิทธิภาพเน้นการดำเนินการที่ถูกต้องหรือกระทำสิ่งใดๆ อย่างถูกวิธี (Doing the thing right) คำว่า ประสิทธิภาพ มักสับสนกับคำว่า ประสิทธิภาพ (Effectiveness) ซึ่งเป็นคำที่คลุมเครือ ไม่เน้นปริมาณ และมุ่งให้บรรลุวัตถุประสงค์และเน้น การทำสิ่งที่ถูกต้องที่ควร (Doing the right thing) ดังนั้นสองคำนี้จึงมักใช้คู่กัน คือ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

ประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง ความสามารถของสื่อในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวังประสิทธิภาพที่วัดออกมาจะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์ทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียนแสดงค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น  $E/E2 = 80/80$ ,  $E/E2 = 85/85$ ,  $E/E2 = 90/90$  เป็นต้น

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ กระทำได้ 2 วิธีคือ โดยใช้สูตรและโดยการคำนวณธรรมดา

วิธีการคำนวณโดยใช้สูตร กระทำได้โดยใช้สูตรต่อไปนี้

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

สูตรที่ 1

$E_1$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$  คือ คะแนนรวมของแบบฝึกปฏิบัติกิจกรรมหรืองานที่ทำระหว่างเรียนทั้งที่เป็นกิจกรรมในห้องเรียน นอกห้องเรียนหรือออนไลน์

$N$  คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกปฏิบัติทุกชิ้นรวมกัน

$N$  คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum y}{B} \times 100$$

สูตร 2

$E_2$  ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$  คะแนนรวมของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน

$B$  คะแนนเต็มของการประเมินสุดท้ายของแต่ละหน่วย ประกอบด้วยผลการสอบ

หลังเรียนและคะแนนจากการประเมินงานสุดท้าย

$N$  จำนวนผู้เรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตรดังกล่าวข้างต้น กระทำได้โดยการนำคะแนนรวมแบบฝึกปฏิบัติ หรือผลงานในขณะประกอบกิจกรรมกลุ่ม/เดี่ยวและคะแนนสอบหลังเรียน มาเข้าตารางแล้วจึงคำนวณหาค่า E1/E2

วิธีการคำนวณโดยไม่ใช่สูตร

หากจำสูตรไม่ได้หรือไม่อยากใช้สูตรผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอนก็สามารถใช้วิธีการคำนวณธรรมดาหาค่า E1 และ E2 ได้ ด้วยวิธีการคำนวณธรรมดา

สำหรับ E1 คือค่าประสิทธิภาพของงานและแบบฝึกปฏิบัติกระทำได้โดยการนำคะแนนงานทุกชิ้นของนักเรียนในแต่ละกิจกรรม แต่ละคนมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วนโดยเป็นร้อยละ

สำหรับค่า E2 คือประสิทธิภาพผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียนของแต่ละสื่อหรือชุดการสอน กระทำได้โดยการเอาคะแนนจากการสอบหลังเรียนและคะแนนจากงานสุดท้ายของนักเรียนทั้งหมดรวมกันหาค่าเฉลี่ย แล้วเทียบส่วนร้อยละ เพื่อหาค่าร้อยละ

กล่าวโดยสรุปว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนจะนิยมตั้งเป็น ตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่ นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มี เนื้อหาที่ง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น

## 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ด้านสื่อมัลติมีเดีย

วรัญญา เสนสม (2563) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/ E2 = 80/ 80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านมาบตาพุด จังหวัดระยอง จำนวน 38 คน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/ E2 = 80/ 80 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เท่ากับ 81.58/ 82.86 และคะแนนทดสอบของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับรูปแบบการ



จัดการเรียนรู้แบบ Active learning สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ อีกทั้งยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจประโยค และพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยได้ดีขึ้น

ธวัชชัย สหพงษ์ (2563) ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Mode ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาคู่มือสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน และหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จำนวน 12 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผลพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน และผลการหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก จากผลงานวิจัยจะเห็นได้ว่า กระบวนการพัฒนาสื่อโดยใช้ ADDIE Model ทำให้สามารถพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และเจตคติที่ดีต่อการเรียน

อัจฉราพรรณ ปานศิล และพรรณราย เทียมทัน (2563) การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคู่มือบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 33 คน

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 ค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2) เท่ากับ 81.60/84.762. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มัลติมีเดียอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.53 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

นุชรินทร์ พรหมเมือง (2561) การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐาน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพื่อศึกษาความพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐาน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย จำนวน 31 คน

ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐานมีประสิทธิภาพสูง เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เท่ากับ 81.07/ 82.59 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลศึกษาความพึงพอใจพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมในทุกด้านอยู่ระดับมากถึงมากที่สุด การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษา เป็นสื่อที่มีความเหมาะสมอย่างมาก จากผลการวิจัยที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐานได้ และสามารถบูรณาการสื่อมัลติมีเดียกับการพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้อีกด้วย

สุทธิณีภาพพิมพ์ใจ (2561) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย และเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลชลบุรี จำนวน 35 คน ในปีการศึกษา 2560

ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 91.14/ 85.44 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เจตคติของนักเรียนต่อ สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัยทำให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้สื่อมัลติมีเดียที่ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สื่อมัลติมีเดียเรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้ เป็นสื่อด้านการนำเสนอข้อมูลซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้

พัชรี โคเพิ่มพูน (2560) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะการออกเสียงสระเกร็ง-คลาย ภาษาอังกฤษ สำเนียงอเมริกัน ผู้วิจัยพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะ เพื่อแก้ไขปัญหาการออกเสียงสระเกร็ง-คลาย ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยงานวิจัยครั้งนี้ต้องการศึกษาว่า หลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะจะทำให้มีจำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์การออกเสียงสระเกร็ง-คลาย ภาษาอังกฤษ สำเนียงอเมริกัน ได้ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาเพิ่มขึ้น และศึกษานักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียบทพูด เข้าจังหวะในระดับใด โดยผู้เข้าร่วมวิจัยถูกคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนางรอง (สังขกฤษฎณ์อนุสรณ์) จังหวัดบุรีรัมย์



ผลการวิจัยพบว่า แม้ว่าจะได้รับการฝึกทักษะการออกเสียงแล้วจากสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะที่ใช้ทำการวิจัย แต่มีจำนวนนักเรียนที่ไม่สามารถออกเสียงได้ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษามากอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งอาจจะเกิดจากการกลมกลืนเสียงตามหลักการกลมกลืนเสียง หรือ Perceptual Assimilation Model (Best, 1994) หรือจำนวนคำที่ใช้ในแบบฝึกหัดในสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้การออกเสียงสระดังกล่าว อย่างไรก็ตามเมื่อทำการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์สื่อมัลติมีเดีย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมในทุกด้านอยู่ระดับมากถึงมากที่สุด จากผลการวิจัยทำให้เห็นถึงกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการฝึกทักษะการออกเสียง โดยผู้วิจัยใช้สื่อมัลติมีเดียในการพัฒนาทักษะการออกเสียงของนักเรียน และมีการพัฒนาเกมท้ายบทเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและฝึกทักษะได้ดียิ่งขึ้น

เอกชน มั่นปาน (2559) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดี เรื่องสังข์ทอง ผู้วิจัยทำการทดลองวิจัยเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วรรณคดี เรื่องสังข์ทอง ตอนกำเนิดพระสังข์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อมัลติมีเดีย และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง ตอนกำเนิดพระสังข์ โดยมีกลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลยอดไม้งาม จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 80 คน

ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย วรรณคดี เรื่องสังข์ทอง ตอนกำเนิดพระสังข์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์  $E1/E2 = 80/80$  เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เท่ากับ  $83.00/83.22$  และพบว่าคะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมเพิ่มสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง ตอนกำเนิดพระสังข์อยู่ในระดับมากที่สุด ในการเรียนการสอนวรรณคดี หากมีสื่อการสอนที่ดีและเหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีได้ง่ายขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นสื่อที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการนำเสนอเนื้อหา เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียจะประกอบด้วย ภาพเคลื่อนไหว เสียง และดนตรีต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งยังเพิ่มความน่าสนใจของบทเรียน ซึ่งจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมาก

Doube (1998) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับนักศึกษาทางไกล โดยได้ผสมผสานหลักการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดีย กับขั้นตอนการสอนของกานเย่ (Gagne's Events of Instruction) โดยนำเสนอในรูปของปัญหา และให้แนวทางแก้ปัญหา มีการปฏิสัมพันธ์และการจำลองสถานการณ์ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียโดยอาศัยยุทธวิธีการเรียนการสอนมาใช้ในการออกแบบจะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสโต้ตอบกับระบบมัลติมีเดียมากขึ้น มากกว่าการออกแบบโดยนำเสนอเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

**ตอนที่ 2 การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)** ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ประกอบด้วย

- 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.4 กระบวนการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.5 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
- 2.6 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้กล่าวถึงความหมายของคำว่า Active Learning เอาไว้โดยนักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทยคำว่า “การเรียนรู้เชิงรุก” แทน Active Learning ซึ่งมีการนิยามความหมายดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถามและถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

แพทยศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2559) กล่าวว่า Active learning เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทมาก และสำคัญที่สุดในกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ การรวบรวมข้อมูลและสรุปความเห็น โดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมของตน และเชื่อมโยงองค์ความรู้ใหม่จากการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning นั้นผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีสอนได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Cooperative/Collaborative learning, Discovery learning, Experiential learning, Problem-Based learning, Inquiry-Based learning, Project- Based learning

วิจารณ์ พานิช (2556) Active learning ให้ความสำคัญต่อลักษณะของกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ (Process of Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำกิจกรรม มีทักษะทั้งในเชิงความคิด และเทคนิควิธีที่จะใช้ปฏิบัติงานและแก้ปัญหาในชีวิตจริง ผู้เรียนสามารถพูดคุยและเขียนสื่อสารในสิ่งที่เรียน วิจารณ์โต้แย้งระหว่างเพื่อน และอาจารย์ผู้สอนได้ ผู้เรียนยังสามารถจัดระบบการคิด และสร้างวินัยต่อ

กระบวนการแก้ปัญหารับมือต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีชื่อเรียกเป็นภาษาไทยหลายอย่าง เช่น การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ และการเรียนรู้เชิงรุก(active learning) โดยการสร้างความรู้ด้วยตนเองนั้นมีทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism)

จิตณรงค์ เอี่ยมสำอาง (2558) ได้กล่าวว่า Active Learning คือ แนวทางหรือวิธีการ จัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรม การเรียนรู้ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วม รับผิดชอบในผลของการปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ โดยผสมผสานเทคนิคการสอนที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน ห้องเรียนและในโลกแห่งความเป็นจริง

ดิเรก พรสีมา (2559) มีความเห็นว่า Active Learning คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มี ลักษณะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนกระตือรือร้น คิดค้นหาความรู้และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Site-based Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและ ครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการแก้ปัญหาจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง

สถาพร พงษ์พิบูล (2558) Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา(Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Bonwell (2003) กล่าวว่า Active Learning หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และสร้างความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงในระหว่างการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

Prince (2004) กล่าวว่า การเรียนเชิงรุก หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ได้ใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน และไตร่ตรองความคิด

Felder and Brent (2009) กล่าวว่า Active Learning หมายถึง กิจกรรมใดๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ผู้เรียนทุกคนได้ถูกเรียกให้ทำสิ่งต่างๆ นอกเหนือจากการนั่งดู ฟัง และจดบันทึก อย่างเดียว

Gifkins (2015) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับ เนื้อหาในรูปแบบใดๆ ที่สามารถแสดงความคิดผ่านกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้หรือผ่านกระบวนการจัดทำ ข้อมูลเพื่อกระตุ้น

ความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาแทนที่จะถ่ายทอดข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เป้าหมายคือ การ พัฒนาทักษะการมีส่วนร่วม ในกิจกรรม การอภิปราย การประยุกต์ใช้หลักการเพื่อส่งเสริมความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิเคราะห์

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึงวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานแนวคิดจาก ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สร้างระบบความรู้ จัดระเบียบ ระบบการเรียนรู้ ทำกระบวนการคิดระดับสูงด้วยตัวเอง คิดวิเคราะห์ คิดอย่างครอบคลุม ความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปรายความรู้และการเรียนรู้เชิงโต้ตอบร่วมกัน Active Learning เน้นที่กระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่แค่เนื้อหาของหลักสูตร เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ และ รับข้อมูลเชิงลึกและให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของสิ่งที่ได้เรียนรู้

## 2.2 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับ ผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครู เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้ คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและ พี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการ เรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียน สร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึง การมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการ เรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

Morable (2000) แนวคิดของ Active Learning มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จากข้อสมมติฐาน 4 ข้อ คือ

1. นัยสำคัญของการเรียนรู้ คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์ กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน
2. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือ ต้องเรียนผ่านการกระทำ
3. การเรียนรู้คือ การอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อ กระบวนการเรียนรู้
4. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเอง และเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์ และสติปัญญา

สรุปได้ว่า แนวคิดดังกล่าวสนับสนุนสิ่งที่ผู้ใหญ่เรียนรู้ได้ดีที่สุด คือ การได้มีส่วนร่วมในกระบวนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้น Active Learning คือ ผู้สอนเป็นผู้นำผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กลยุทธ์การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมด้วยตนเอง ที่เป็นจุดเด่น และสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

### 2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นันทลี พรธาดาวิทย์ (2559) กล่าวถึง Active Learning ว่าเป็นวิธีการที่ผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เช่น เตรียมตัวอย่างภาพ วิดีทัศน์ และวีดิทัศน์การ เมื่อผู้เรียนดำเนินกิจกรรมจะเกิดแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยผู้เรียนทำกิจกรรมในระหว่างเวลาเรียน เช่น การอภิปราย การปฏิบัติ การตอบคำถาม การอ่านซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ก่อนเข้าชั้นเรียน ดังนั้นต้องเป็นผู้รู้และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ทันสมัย รู้กระบวนการที่จะพัฒนาวิธีการเรียนรู้ และใช้วิธีการเพื่อที่จะถ่ายทอดเนื้อหา สร้างมาตรฐานการเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน เป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อ ปรับปรุง Active Learning จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตน (Transformative Learning) เกิดภาวะผู้นำ มีทักษะในการนำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) เน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นเนื้อหาการบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงภายใต้กิจกรรมวิธีการ และกระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้น มีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และได้ฝึกทักษะการคิดในระดับสูง ผู้สอนมีบทบาทหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ คือ เกิดทักษะการเรียนรู้ และทักษะการดำรงชีวิตอย่างถาวร สรุปได้ว่าลักษณะของ Active Learning

1. ผู้สอนควรกำหนด เป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรม/งานที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าการเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิด การวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอผลงาน
3. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากกิจกรรม และสามารถผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใดในการทำกิจกรรม
4. ควรมีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบ และไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้

6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ ต้องมีความหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง แก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)

7. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และ การประเมินผล เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือ สถานการณ์นั้น

8. การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง หรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริงได้

9. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่ม และมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียน เพื่อนและผู้สอน

10. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้าน และสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้องทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขตจำกัด

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงโดยคำนึงถึง ความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์สร้างสรรค์ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริงได้ ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร และการแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากเป็นผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วม ในการสร้างความรู้ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

## 2.4 กระบวนการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง



4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ ร่วมกันสร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่ง หน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่างๆ
6. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะ เป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการ ความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วย ตนเอง
10. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุป ทบทวนของผู้เรียน

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือ กระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป Bonwell (1991) โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-Creators) ความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ดังนั้น กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน การวิเคราะห์ปัญหา และใช้กระบวนการคิด ขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้นาน กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก จะสอดคล้องกับการทำงานของสมอง และความจำ โดยผู้เรียนสามารถเก็บข้อมูล และจำสิ่งที่เรียนรู้โดยมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บความจำ ในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก อาจแยกการออกแบบกิจกรรมได้ 2 ลักษณะ คือ

- 1) การออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในหน่วยการเรียนรู้หรือแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือกิจกรรมเสริมทักษะอื่น ๆ

### ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้” โดย ดร.สถาพร พงษ์พิบูล (3 ธันวาคม 2558) คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้

แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ เพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการใน การเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการ ประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วีดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวีดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจ โดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based Learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน(problem-based Learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ได้ อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทาง แก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม เกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ



12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียน ออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดย การใช้ เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้น เปิด โอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

วิทวัส ดวงภูเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร (2560) และเยาวเรศ ภัคดีจิตร (2557) สรุปได้รูปแบบหรือ เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด หรือเทคนิคคู่คิด (Think-pair-share) คือ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียน ทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-6 คน สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถ แตกต่างกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบ ร่วมกันทั้งในส่วนตน และส่วนรวม เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led Review Sessions) คือ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอน นำเกมเข้ามา บูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or Reactions to Videos) คือ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิด เกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student Debates) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม โดยผู้สอนกำหนดหัวข้อหรือประเด็น ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม แบ่งกลุ่มเพื่อให้สมาชิกแต่ละกลุ่ม ไปค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อใช้สำหรับนำเสนอหน้าชั้นเรียน ฝึกซ้อมและเตรียมตัวด้านการพูดนำเสนอ เป็นการฝึกฝนด้านความคิดและฝึกทักษะการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การออกเสียง สำเนียงการพูดให้ผู้อื่น สนใจ คล้อยตาม และแฝงไปด้วยความสนุกสนาน

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student Generated Exam Questions) คือ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้เช่น ให้ผู้เรียนเขียนคำถาม และตัวเลือกของคำตอบ จากเรื่องที่เรียน และผลัดกันถามตอบกับเพื่อน

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research Proposals or Project) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือ อาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (Project-based Learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning)

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

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping Journals or Logs) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and Produce a Newsletter) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูล สารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept Mapping) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

13. การเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้แบ่งกลุ่มและกำหนดสถานการณ์ให้ และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น หาข้อมูลในสถานการณ์ที่ได้และออกมาแสดงท่าทาง ใช้บทสนทนา รวมถึงเปิดโอกาสให้แสดงความคิดความรู้สึกร่วมต่อสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

14. การสอนโดยใช้คำถาม (Questioning Method) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนตั้งคำถามในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นคำถามเชิงท้าทาย มุ่งเน้นพัฒนาความคิดของผู้เรียน ซึ่งลักษณะคำถามตามระดับขั้นของ Bloom คือ ถามความรู้ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถตอบข้อเท็จจริงได้ เช่น ใคร (who) อะไร (what) เมื่อไหร่ (when) ที่ไหน (where) ถามความเข้าใจ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถอธิบายด้วยคำพูด มักใช้คำว่า อย่างไร (how) ถามการนำไปใช้ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้ถามการวิเคราะห์ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถจำแนกแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ได้ถามการสังเคราะห์ เป็นคำถามที่ผู้เรียน

ใช้กระบวนการคิด สรุปลงเป็นหลักการหรือแนวคิดใหม่ ถ้ามการประเมินค่า เป็นคำถามที่ให้ผู้เรียน ตีคุณค่าโดยใช้ความรู้ความรู้สึก

#### 15. การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division)

คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการร่วมมือกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยทุกคนจะต้องพัฒนา ความรู้ของตนเองในเรื่องที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งจะมีการช่วยเหลือทบทวนความรู้ให้แกกัน มีการทดสอบ เป็นรายบุคคลแทนการแข่งขัน และรวมคะแนนเป็นกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ เหมาะสำหรับการใช้ในการเรียนการสอนในบทเรียนที่มีเนื้อหาไม่ยากเกินไป

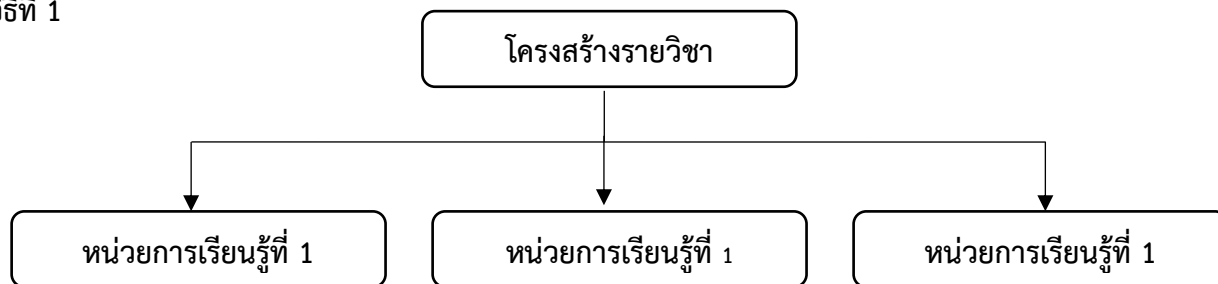
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ หลากหลาย โดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ทั้งรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยพิจารณา ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ เวลา และผู้เรียน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอน และการให้ความรู้โดยตรงของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ ด้วยตนเอง พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ซึ่งมีรูปแบบหรือเทคนิคใน การออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) การเรียนรู้ แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) หรือ การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) เป็นต้น ซึ่งรูปแบบการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ซึ่งผู้สอนควรพิจารณา เลือกใช้เทคนิคหรือจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

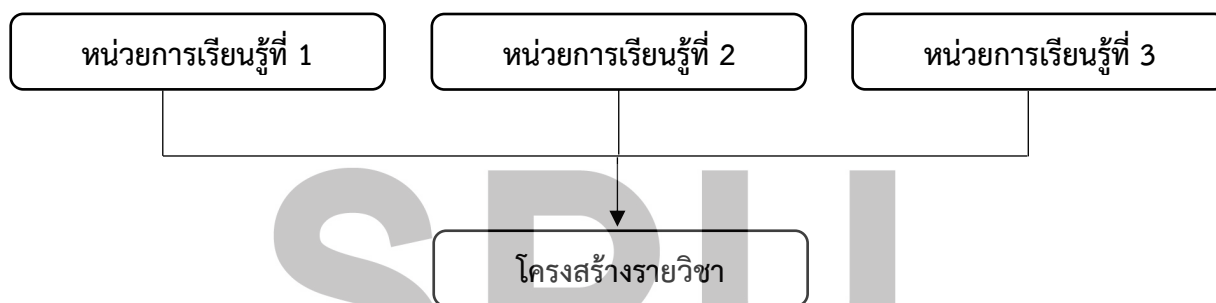
### 2.5 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2562) การออกแบบหน่วยการ เรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) ครูผู้สอนจะมีการพิจารณา ตรวจสอบโครงสร้างรายวิชาที่สอนก่อน จึงดำเนินการออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ เน้นการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) ให้สอดคล้องกับหลักสูตรในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชา โครงสร้างรายวิชา โครงสร้างรายวิชา เป็นการกำหนดขอบข่ายของรายวิชาที่จะจัดสอนเพื่อช่วยให้ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง เห็นภาพรวมของแต่ละรายวิชาว่า ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ จำนวนเท่าใด เรื่องใดบ้าง แต่ละ หน่วยพัฒนาให้ผู้เรียนบรรลุตัวชี้วัดใด เวลาที่ใช้จัดการเรียนการสอน และสัดส่วนการเก็บคะแนนของ รายวิชา นั้นเป็นอย่างไร กระบวนการจัดทำโครงสร้างรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้ อาจดำเนินการ โดยมี ขั้นตอน เริ่มต้น หรือลงท้ายที่แตกต่างกันได้หลายวิธี เช่น

## วิธีที่ 1



## วิธีที่ 2



ภาพที่ 2.2 ความสัมพันธ์ของหน่วยการเรียนรู้สู่การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำโครงสร้างรายวิชาจะช่วยให้ครูผู้สอนเห็นความสอดคล้องเชื่อมโยงของลำดับการเรียนรู้ของรายวิชาหนึ่ง ๆ ว่าครูจะสอนอะไร ใช้เวลาสอนเรื่องนั้นเท่าไร และจัดเรียงลำดับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างไร ทำให้มองเห็นภาพรวมของรายวิชาอย่างชัดเจน

โครงสร้างรายวิชา มีองค์ประกอบหลัก ๆ ดังนี้

- มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ที่เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนสำหรับหน่วยนั้น ๆ ซึ่งอาจมาจากกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกันหรือต่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด อาจมีการสอนหรือฝึกซ้ำให้เกิดความชำนาญ และมีความรู้กว้างขวางขึ้น ในหน่วยการเรียนรู้มากกว่า 1 หน่วยได้

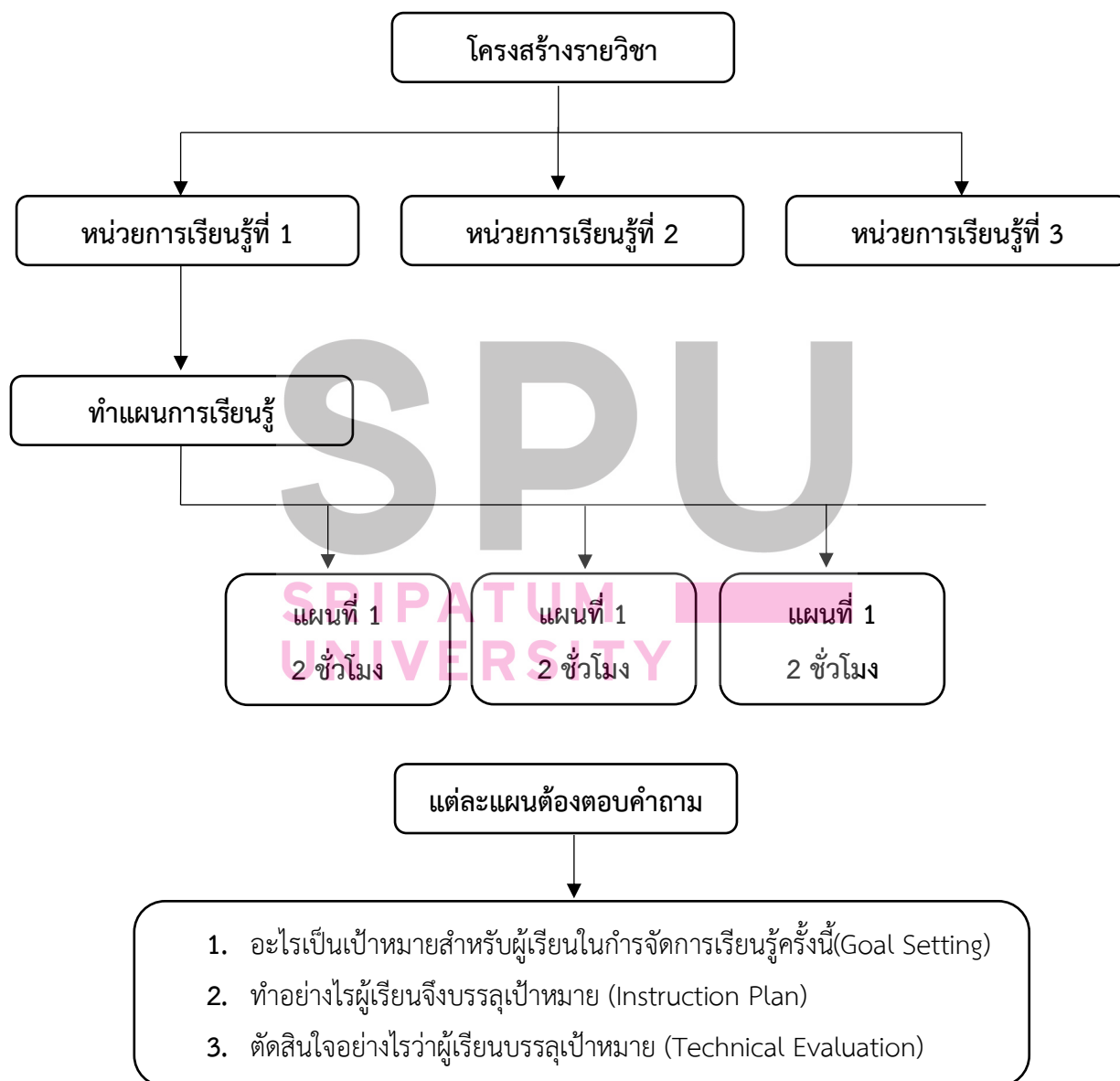
- สาระสำคัญ เป็นความรู้ความคิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง หรือความรู้ที่เป็นแก่น เป็นหลักการของเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่เกิดจากการหลอมรวมของมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้

- ชื่อหน่วยการเรียนรู้ จะต้องสะท้อนให้เห็นสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ น่าสนใจ เหมาะสมกับวัย มีความหมายและสอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน

- เวลา การกำหนดเวลาเรียนควรมีความเหมาะสมและเพียงพอกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถตามที่ระบุไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด และควรพิจารณาในภาพรวมของทุกหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ อย่างเหมาะสม

- นำหนักคะแนน การกำหนดน้ำหนักคะแนนเป็นส่วนช่วยให้เห็นทิศทาง การจัดเวลา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล ให้สอดคล้องกับสำคัญของมาตรฐาน/ตัวชี้วัด ในหน่วยการเรียนรู้นั้นว่าเป็นมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่เป็นความรู้ ประสบการณ์พื้นฐานในการต่อยอดความรู้หรือพัฒนาการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ หรือพิจารณาจากศักยภาพผู้เรียน ธรรมชาติวิชา ฯลฯ

### การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้



ภาพที่ 2.3 ความสัมพันธ์ของหน่วยการเรียนรู้สู่การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

จากแผนภาพ ภายหลังจากการออกแบบหน่วยการเรียนรู้เสร็จสิ้น ครูผู้สอนควรวางแผนจัดแบ่งเนื้อหาสาระ เวลา ให้ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ จากนั้น นำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลา และการพัฒนา ผู้เรียน การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะต้องกำหนดเป้าหมายสำหรับผู้เรียนในการ

จัดการเรียนรู้ โดยสามารถกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการเรียนรู้ นั้น ๆ เพื่อนำพาผู้เรียนไปสู่ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ จากนั้นต้องกำหนดกิจกรรมการ เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย ครูควรใช้เทคนิค/วิธีการสอนที่ หลากหลาย โดยพิจารณาเลือกนำกระบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รวมทั้งให้ศึกษาการนำเทคนิค วิธีการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วย และ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ สื่อที่นำมาใช้ต้องกระตุ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยไม่ยึดถือสื่อใดสื่อ หนึ่งเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ กิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ ผู้เรียนมีความสามารถที่จะทำชิ้นงาน/ภาระงาน เมื่อครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยเรียนรู้นั้น ๆ ผู้เรียนต้องสร้างชิ้นงาน/ภาระงาน ของหน่วยการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ต้องกำหนดว่าจะใช้เครื่องมือใดวัดและ ประเมินผลผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้นในการวัดและประเมินผลครูผู้สอนต้องประเมินผู้เรียน ตลอดการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้เครื่องมือ ที่เหมาะสมกับลักษณะกิจกรรมและสิ่งที่ต้องการวัด นอกเหนือจากการประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของแผนการ จัดการเรียนรู้เป็นไปตาม ที่โรงเรียนกำหนด โดยควรมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ ทักษะ/กระบวนการ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เจตคติ/คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ภาระงาน/ชิ้นงาน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ ความคิดเห็น ของผู้บริหารโรงเรียน และภาคผนวกแนบท้าย แผนการจัดการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนั้น ทุกองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้ต้อง เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดเพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพได้ มาตรฐานอย่างแท้จริง และควรมีมาตรฐาน/ตัวชี้วัด ที่หลากหลายลักษณะ เช่น มาตรฐานที่เป็นเนื้อหา มาตรฐานที่เป็นกระบวนการ เพื่อช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะต่อผู้เรียน สามารถสร้างเป็นแก่น ความรู้ได้ชัดเจนขึ้น และนำไปปรับใช้กับสถานการณ์จริงได้ นอกจากนี้ผู้สอนควรใช้เทคนิค/วิธีการสอนที่ หลากหลาย และควรเลือกเครื่องมือใดวัดและประเมินผลที่เหมาะสมเพื่อผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

## 2.6 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการในการตรวจสอบผลการ ดำเนินกิจกรรมว่า บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ มีส่วนใดต้องปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาต่อไป โดยประเมินทั้ง กระบวนการในการจัดกิจกรรม และประเมินคุณภาพของผู้เรียน ใช้การประเมิน หลากหลายวิธี ให้ทุกฝ่ายได้มี



โอกาสในการประเมิน เช่น ครูประเมินผู้เรียน ผู้เรียนประเมินเพื่อน ผู้เรียน ประเมินตนเอง วิธีการในการประเมินควรถูกต้องเหมาะสมกับความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียน ที่กำหนดไว้ในเป้าหมายของการจัดกิจกรรมนั้นๆ การประเมินผลการเรียนรู้เชิงรุก ควรใช้หลักการประเมินตามสภาพจริงและนำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้ผู้ประเมินจากหลายฝ่าย เช่น ผู้เรียน เพื่อน ผู้สอน ผู้เกี่ยวข้อง
2. ใช้วิธีการหลากหลายวิธี/ชนิด เช่น การสังเกต การปฏิบัติ การทดสอบ การรายงานตนเอง
3. ประเมินหลายๆ ครั้งในแต่ละช่วงเวลาของการเรียนรู้ เช่น ก่อนเรียน ระหว่าง

เรียน สิ้นสุดการเรียน ติดตามผล

4. สะท้อนผลการประเมินแก่ผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน
- การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผู้สอน สามารถใช้วิธีการประเมินผล

ดังนี้

1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่ หลากหลาย เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมิน การปฏิบัติ (Performance Assessment) ร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น และกำหนดเกณฑ์ในการ ประเมิน (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง

2. การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือ กิจกรรมที่ ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติงาน เพื่อให้ทราบถึงผลการพัฒนาของผู้เรียน การประเมิน ลักษณะนี้ผู้สอน ต้องเตรียมสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ ภาระงาน (Tasks) หรือเกณฑ์การประเมินกิจกรรม ที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ (Scoring Rubrics) การประเมินการปฏิบัติ จะช่วยตอบคำถามที่ทำให้เรารู้ว่า “ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไป ใช้ได้ดีเพียงใด” ดังนั้น เพื่อให้การปฏิบัติในระดับชั้นเรียนเป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องทำความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้

- 2.1 สิ่งที่เราต้องการจะวัด (พิจารณาจากมาตรฐาน/ตัวชี้วัด หรือผลลัพธ์ที่เราต้องการ)
- 2.2 การจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการประเมินการปฏิบัติ
- 2.3 รูปแบบหรือวิธีการประเมินการปฏิบัติ
- 2.4 การสร้างเครื่องมือประเมินการปฏิบัติ
- 2.5 การกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics)

3. การประเมินโดยการใช้คำถาม (Questioning) คำถามเป็นวิธีหนึ่งในการกระตุ้น/ชี้แนะ ให้ผู้เรียน แสดงออกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงเป็นเครื่องมือวัดและประเมินเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ตั้งนั้น เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่งที่ ผู้สอนต้องเรียนรู้และนำไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผู้เรียนจึงเป็นกลยุทธ์ สำคัญที่ผู้สอนใช้ประเมินการเรียนรู้ของ ผู้เรียน รวมทั้งเป็นเครื่องสะท้อนให้ผู้สอนสามารถช่วยเหลือ ผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

4. การประเมินโดยการสนทนา (Communication) เป็นการสื่อสาร 2 ทางอีกประเภท หนึ่ง ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สามารถดำเนินการเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ โดยทั่วไปมักใช้อย่างไม่เป็น ทางการ

เพื่อติดตามตรวจสอบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพียงใด เป็นข้อมูลสำหรับพัฒนา วิธีการนี้อาจใช้ เวลา แต่มีประโยชน์ต่อการค้นหา วินิจฉัย ข้อปัญหา ตลอดจนเรื่องอื่นๆ ที่อาจเป็นปัญหา อุปสรรคต่อ การเรียนรู้ เช่น วิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เป็นต้น

5. การประเมินการสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) เป็นการเก็บข้อมูลจาก การดูการ ปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนโดยไม่ขัดจังหวะการทำงานหรือการคิดของผู้เรียน การสังเกต พฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำ ได้ตลอดเวลา แต่ควรมีกระบวนการและจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมิน อะไร โดยอาจใช้เครื่องมือ เช่น แบบมาตรประมาณค่า แบบตรวจสอบรายการ สมุดจดบันทึก เพื่อ ประเมินผู้เรียนตามตัวชี้วัด และควร สังเกตหลายครั้ง หลายสถานการณ์ และหลายช่วงเวลา เพื่อขจัด ความลำเอียง

6. การประเมินตนเองของผู้เรียน (Student Self-assessment) การประเมินตนเอง นับเป็นทั้ง เครื่องมือประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่า ได้ เรียนรู้อะไร เรียนรู้ อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง การประเมินตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วย พัฒนาผู้เรียนให้เป็น ผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เป็นเทคนิคการประเมินอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ น่าจะ นำมาใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าถึงคุณลักษณะของงานที่มีคุณภาพ เพราะการที่ผู้เรียนจะบอกได้ว่า ชิ้นงานนั้น เป็นเช่นไร ผู้เรียนต้องมีความเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนว่าเขากำลังตรวจสอบอะไรในงานของ เพื่อน ฉะนั้นผู้สอน ต้องอธิบายผลที่คาดหวังให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะลงมือประเมิน การที่จะสร้างความ มั่นใจว่าผู้เรียนเข้าใจการ ประเมินรูปแบบนี้ ควรมีการฝึกผู้เรียน

สรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการในการตรวจสอบผลการดำเนิน กิจกรรมว่าบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ มีส่วนใดต้องปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาต่อไป โดยการวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) การประเมินโดยการใช้ คำถาม (Questioning) ซึ่งในการวัดและประเมินผลต้องกำหนดว่าจะใช้เครื่องมือใดวัดและประเมินผลผู้เรียน ให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้น ในการวัดและประเมินผลครูผู้สอนต้องประเมินผู้เรียนตลอดการจัดการ เรียนรู้ โดยเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับลักษณะกิจกรรมและสิ่งที่ต้องการวัด



## 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ด้านการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

ไอลดา เกิดนาค (2563) การพัฒนากิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยระหว่างก่อนและหลังเรียน และศึกษาพฤติกรรมการอ่านและการเขียนภาษาไทย รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่เรียนด้วยกิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 9 คน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีพฤติกรรมการอ่านและการเขียนที่บ่งบอกถึงความสนใจรวมทั้งมีความมั่นใจในการอ่านและการเขียนภาษาไทยมากขึ้น และมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ได้ลงมือฝึกฝนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ และจุฑารัตน์ เกตุปาน (2563) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3 ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังแร่ อำเภอสุวรรณโคโลก จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 10 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชา ศัพท์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.79/83.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีคะแนนเท่ากับ 14.20 คิดเป็นร้อยละ 47.33 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนเท่ากับ 25.50 คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรภัทร เฉลิมวงศ์ บุษราคัม ทองเพชร ไชยยะ ธนพัฒน์ศิริ บุญยอนุช พรหมเพชร และ ชลิตา เรืองนุ่น (2563) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย ( MMCAI ) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) เรื่อง พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน ในรายวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต คณะผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก เรื่องพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง คือผู้เรียนชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 ภาค จำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี และมีคุณภาพด้านเทคนิคอยู่ในระดับดี ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 หลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย ( MMCAI ) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียอยู่ในระดับดีมาก การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย อีกทั้งมีการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และทบทวนเนื้อหาได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และเพลิดเพลินในการเรียนอีกด้วย

มนตรี ดีโนนโพธิ์ (2562) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมก่อนและหลังทดลอง ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้น และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้น ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน จำนวน 30 คน ระยะเวลาในการทดลอง 14 สัปดาห์

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 91.36: 94.67 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 หลังทดลองใช้กิจกรรมสูงกว่าก่อนทดลอง และผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นมีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกทำให้สามารถจัดการกิจกรรมได้หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง และในกิจกรรมยังมีสื่อการสอนที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน จึงทำให้การจัดการกิจกรรมในลักษณะนี้น่าสนใจยิ่งขึ้น

วรรณภรณ์ มะลิรัตน์ (2562) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลป้อมแดงไฟฟ้า ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ การคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

ระดับชั้นอนุบาลปีที่3 และ3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่3/3 โรงเรียนเทศบาลป้อมแดงไฟฟ้า สังกัดเทศบาลเมืองพระประแดง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 29คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.92/82.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบสื่อประสม มีค่าเฉลี่ยการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบสื่อประสม โดยรวมอยู่ในระดับมาก

นายวิรุยุทธ พลายนเล็ก (2563) การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะและกระบวนการและจิตคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอน และ 3. เพื่อขยายผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 1 ห้องเรียนมีนักเรียนจำนวน 26 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1.รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะและกระบวนการและจิตคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา (5C Model) มีค่าประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนเท่ากับ 81.44/80.80 2.หลังจากนักเรียนเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอน (5C Model) นักเรียนมีพัฒนาการ ความสามารถด้านทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น และมีพัฒนาการด้านจิตคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนและนักเรียนมีความเห็นต่อการใช้รูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด 3. ผลการขยายผลรูปแบบการเรียนการสอน (5C Model) พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะและกระบวนการและจิตคณิตศาสตร์สูงขึ้น

### ตอนที่ 3 แนวคิดพื้นฐานทางการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานทางการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วย

- 3.1 การสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ
- 3.2 การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
- 3.3 การสอนภาษาไทยที่ประเทศจีน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### 3.1 การสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ

การสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ หมายถึง การสอนภาษาไทยให้แก่ผู้เรียนที่ไม่ได้พูดภาษาไทย เป็นภาษาแม่ ซึ่งภาษาแม่ (Native Language, Mother Language) นั้น หมายถึง ภาษาที่บุคคลใช้เป็นภาษาหลักในการสื่อสารของตัวบุคคลในพื้นที่หรือประเทศเดียวกันและเป็นภาษาที่พูดได้ตั้งแต่กำเนิด ชาวต่างชาติเหล่านี้ขาดความรู้ทักษะของภาษาไทย ในอดีตที่ผ่านมาพวกเขาประสงค์ที่จะเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมไทยเพราะความรักความชอบส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นด้านรสชาติของอาหาร สถานที่ท่องเที่ยวหรืออุปนิสัยของคนไทยต่างจากในปัจจุบันที่ชาวต่างชาติมีความต้องการที่จะเรียนภาษาไทยเป็นภาษาที่สองหรือเป็นภาษาต่างประเทศด้วยเหตุผลด้านการลงทุนทางธุรกิจอุตสาหกรรม หรือตามยุทธศาสตร์ของประเทศนั้น ๆ ซึ่งความต้องการในการเรียนรู้ภาษานั้นจะเป็นความต้องการที่จะเรียนรู้ในทุกทักษะของภาษา ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

ชาวต่างชาติดังกล่าวมีทั้งผู้ที่พำนักอยู่ในประเทศไทยบ้าง อยู่ต่างประเทศบ้างเป็นนิสิตนักศึกษาต่างชาติเข้ามาเรียนในไทย หรือเป็นนิสิตนักศึกษาที่ต้องการเรียนในสถาบันการศึกษาในประเทศของตนเอง นอกจากนี้ ยังมีชาวต่างชาติอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องการทำงานในประเทศไทยโดยต้องสอบผ่านภาษาไทยตามข้อกำหนดของกระทรวงศึกษาธิการ จะเห็นได้ว่า ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีจำนวนผู้ต้องการเรียนสูงขึ้นซึ่งอาจมีเหตุผลสำคัญมาจากที่มีผู้สนใจที่จะรู้จักประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น อันเนื่องมาจากการที่เราก้าวเข้าสู่ยุคที่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ประเทศต่าง ๆ ตื่นตัวที่จะเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมของประเทศคู่ค้ามากขึ้น โดยหวังผลทางการตลาดและเศรษฐกิจ จึงทำให้มีนักธุรกิจต่างประเทศสนใจเรียนภาษาไทยมากขึ้น นอกจากทางด้านธุรกิจแล้ว ชาวต่างชาติยังสนใจที่จะศึกษาภาษา วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา สังคมและประวัติศาสตร์ไทย ซึ่งต้องอาศัยภาษาไทยเป็นพื้นฐานในการศึกษา และพัฒนาสู่ความสัมพันธ์ด้านอื่น ๆ ต่อไป ส่งผลให้มีการเปิดสอนหลักสูตรภาษาไทยให้แก่ชาวต่างชาติในการศึกษาระดับต่าง ๆ ในสถาบันการศึกษาในประเทศและต่างประเทศเป็นจำนวนมาก

เมื่อปีพุทธศักราช 2544 ทบวงมหาวิทยาลัย (ชื่อในขณะนั้น) ได้จัดการสัมมนาในระดับภูมิภาคว่าด้วยการเรียนการสอนภาษาไทยในบริบทไทยศึกษาขึ้น ระหว่างวันที่ 20 - 21 กันยายน 2544 ซึ่งเป็นการขยายผล

จากการประชุมปฏิบัติการว่าด้วยการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในบริบทของไทยศึกษาที่จัดเมื่อวันที่ 2 – 4 สิงหาคม 2544

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศสำหรับชาวต่างชาติ นั้น ผู้สอนควรมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความสำคัญของภาษาไทย มีความรู้เกี่ยวกับระบบของภาษาไทย เข้าใจเนื้อหาสาระที่นำมาสอนในบทเรียน ตระหนักถึงความสำคัญและมีความเข้าใจที่ถูกต้องในด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์การเมือง ฯลฯ กล่าวคือ มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง รวมทั้งมีศักยภาพในการปรับตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจต่อพัฒนาการของการใช้ภาษาไทยที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องอีกด้วย

### 3.2 การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

นวลทิพย์ เพิ่มเกสร (2552) ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศพบว่า สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้จัดหลักสูตรการเรียนสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศใน 5 ลักษณะด้วยกันดังนี้

1. หลักสูตรระดับปริญญาบัตร เป็นหลักสูตรที่จัดให้แก่ผู้เรียนที่เลือกวิชาภาษาไทยเป็นวิชาเอกหรือวิชาโท เมื่อสำเร็จหลักสูตรจะได้รับปริญญาตรีวิชาเอกภาษาไทย หรือวิชาโทภาษาไทย เช่น หลักสูตรในประเทศจีน เกาหลี และเวียดนาม

2. หลักสูตรเฉพาะด้าน เป็นหลักสูตรภาษาไทยที่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรใหญ่ เช่น วิชาภาษาไทยที่อยู่ในหลักสูตรเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา (Southeast Asian Studies) ที่มหาวิทยาลัยวอชิงตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา หรือวิชาภาษาไทยที่อยู่ในหลักสูตรเอเชียศึกษา (Asian Studies) ที่มหาวิทยาลัยแห่งชาติออสเตรเลีย ประเทศออสเตรเลีย

3. หลักสูตรระยะสั้น เป็นหลักสูตรที่สถาบันการศึกษาจัดให้ผู้เรียนได้เรียนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เช่น รายวิชาละ 36 ชั่วโมง 50 ชั่วโมง 100 ชั่วโมง โดยอาจแบ่งเป็นภาษาไทยในระดับพื้นฐาน (Basic Thai) ภาษาไทยระดับกลาง (Intermediate Thai) และภาษาไทยระดับสูง (Advanced Thai) เช่น ศูนย์ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. หลักสูตรพิเศษ เป็นหลักสูตรที่ผู้สอนจัดตามจุดประสงค์ของผู้เรียน เช่น หลักสูตรที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเปิดสอนให้แก่เจ้าหน้าที่กระทรวงการต่างประเทศอาเซียนโดยทุนของ สพร. (สำนักงานพัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศ หรือกรมความร่วมมือระหว่างประเทศ กระทรวงต่างประเทศ)

5. หลักสูตรเร่งรัด เป็นหลักสูตรในช่วงเวลาสั้น ๆ ที่สถาบันการศึกษาจัดให้ผู้เรียนที่มีเวลาน้อยหรือจำกัด แต่ต้องการเรียนรู้ภาษาด้วยความจำเป็นเร่งด่วน เช่น หลักสูตรที่ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดให้นิสิตนักศึกษาต่างชาติที่มาทำวิจัยที่สถาบันวิจัยจุฬาภรณ์

จากการสำรวจของกองวิเทศสัมพันธ์ สำนักงานปลัดทบวงมหาวิทยาลัย กระทรวงการต่างประเทศเมื่อปี 2544 พบว่า ขณะนี้มีสถาบันอุดมศึกษาทั้งในเอเชีย ยุโรป สหรัฐอเมริกา และออสเตรเลีย กว่าหนึ่งร้อย

สถาบันเปิดสอนวิชาภาษาไทยหรือหลักสูตรเกี่ยวกับประเทศไทย เช่น หลักสูตรเอเชียศึกษาหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา ส่วนในประเทศไทยก็มีสถาบันอุดมศึกษาทั้งของรัฐและเอกชนกว่า 25 สถาบัน เปิดสอนหลักสูตรภาษาไทยให้แก่ชาวต่างประเทศ และหลักสูตรไทยศึกษาที่มีเนื้อหาแตกต่างกัน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ มี 5 ลักษณะ คือ หลักสูตรระดับปริญญาบัตร หลักสูตรเฉพาะด้าน หลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรพิเศษ และหลักสูตรเร่งรัด ซึ่งในปัจจุบัน การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติอย่างมาก ทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศขยายวงกว้างมากขึ้น ทำให้หลายสถาบันทั้งในและต่างประเทศเปิดสอนหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศมากขึ้นเรื่อย ๆ

### 3.3 การสอนภาษาไทยที่ประเทศจีน

กองวิเทศสัมพันธ์ สนง.ปลัดทบวงมหาวิทยาลัย (2544) ปัจจุบันชาวจีนสนใจเรียนภาษาต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นรวมทั้งภาษาไทย มีสถาบันการศึกษาที่สอนภาษาไทยหลายแห่ง และมีประวัติการเผยแพร่และการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในจีนมายาวนานรองศาสตราจารย์ ฟู เจิงโหย่ว รองผู้อำนวยการสถาบันไทยศึกษา มหาวิทยาลัยปักกิ่ง ได้กล่าวถึงประวัติของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในประเทศจีน จากการสัมมนาระดับภูมิภาคว่าด้วยการเรียนการสอนภาษาไทยในบริบทไทยศึกษา (2544) ดังนี้

- ค.ศ. 1497 – 1578 ไทยได้ส่งคณะทูตไปเยือนจีน 3 ครั้ง และนาพระราชสาสน์ไปด้วย แต่จีนไม่มีล่ามภาษาไทย

- ค.ศ. 1578 จีนได้จัดตั้ง สำนักชี่อี่กว่าน ขึ้นที่เมืองนานกิง โดยเชิญเอกอัครราชทูตไทยและอาจารย์ไทยไปสอนภาษาไทย วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีไทย

- เดือนกันยายน ค.ศ. 1946 วิทยาลัยภาษาตะวันออกนานกิงได้จัดตั้งแผนกภาษาสยาม

- ค.ศ. 1949 แผนกภาษาสยามนานกิงได้ย้ายไปอยู่มหาวิทยาลัยปักกิ่งและเปลี่ยนชื่อเป็นแผนกวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยปักกิ่งจึงเป็นมหาวิทยาลัยแห่งแรกของจีนที่สอนภาษาไทย มีอาจารย์ชาวไทยคนแรก ซึ่งเปรียบเสมือนผู้ริเริ่มการสอนภาษาไทยในจีน คือ อาจารย์สิทธิชัย

สังฆรักษ์ โดยสอนรวมประมาณ 41 ปี (ค.ศ. 1550 – 1991)

- ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา มีการจัดตั้งแผนกการสอนภาษาไทยที่สถาบันภาษาต่างประเทศปักกิ่งสถาบันภาษาต่างประเทศกวางเจา สถาบันชนชาติส่วนน้อยที่กวางสี ตามลำดับ

- ค.ศ. 1990 สถาบันชนชาติส่วนน้อยยูนนาน มหาวิทยาลัยยูนนาน ได้จัดสอนภาษาไทย



- ค.ศ. 1996 มหาวิทยาลัยปักกิ่งได้ก่อตั้งสถาบันไทยศึกษาขึ้น โดยมีการจัดสัมมนาและโครงการวิจัยต่าง ๆ
- ค.ศ. 1999 ภาควิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย มหาวิทยาลัยปักกิ่งได้เปิดรับนักศึกษาปริญญาโท
- ค.ศ. 2000 สถาบันต่างประเทศเชียงใหม่ได้เริ่มก่อตั้งวิชาภาษาไทยขึ้น นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยปักกิ่งยังมีสถาบันที่เกี่ยวข้องกับไทยศึกษา คือ สถาบันเอเชียอาคเนย์ศึกษา และหลักสูตรวัฒนธรรมเอเชียอาคเนย์ มหาวิทยาลัยปักกิ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่เก่าแก่ที่สุดในจีนก่อตั้งขึ้นเมื่อปีค.ศ. 1898 มี 31 คณะ เปิดสอนภาษาต่างประเทศรวม 27 ภาษา เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส เกาหลี อินโดนีเซีย พม่า ไทย และภาควิชาภาษาไทย ซึ่งมีนักศึกษาเรียนเป็นจำนวนมาก



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อ มัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) เพื่อออกแบบ และหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน วิธีดำเนินการวิจัยมีดังนี้

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

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาจีน สาขาวิชาภาษาไทย ในมณฑลไหหลำ จำนวน 352 คน  
 Hainan Tropical Ocean University จำนวน 200 คน  
 Hainan College of Foreign Studies จำนวน 49 คน  
 Hainan normal University 80 คน  
 Haikou University of Economics จำนวน 23 คน

(อ้างอิงจาก สถิติจำนวนนักศึกษาปัจจุบัน ของแต่ละมหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2564)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย

Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

#### แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research Design) โดยมีการดำเนินการและจัดทำตามรูปแบบและกระบวนการดังนี้



## ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

### ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ/เครื่องมือ
1. พัฒนา และหา ประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของ การวิจัยข้อที่ 1	<b>1.1 ศึกษาและวิเคราะห์</b> ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการสร้างสื่อมัลติมีเดีย และศึกษา เนื้อหา และวิเคราะห์เนื้อหาวิชาการสนทนาภาษาไทย รวมทั้งเก็บ ข้อมูลด้านเนื้อหาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญอาจารย์ผู้สอน ภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน	สัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินสื่อ
	<b>1.2 ออกแบบและพัฒนาสื่อ</b> ผู้วิจัยออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับผล การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1.1 ผู้วิจัยสร้างผังโครงสร้าง (Flowchart) เขียนและเรียบเรียงเนื้อหาในรูปแบบสตอรี่บอร์ด (storyboard)	
	<b>1.3 ตรวจสอบ ปรับปรุง และ หาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย</b> นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นตรวจสอบเนื้อหาโดยอาจารย์ผู้สอนภาษาไทย แก่นักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยปรับปรุงเนื้อหาจากข้อเสนอแนะของ อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน จากนั้นนำเครื่องมือ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	แบบประเมินสื่อมัลติมีเดีย ด้านเนื้อหา แบบประเมินสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญ
2. ศึกษาและ ออกแบบ แผนการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อ ตอบวัตถุประสงค์ของการ วิจัยข้อที่ 2	<b>2.1 ออกแบบ และประเมินแผนการจัดการเรียนรู้</b> ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ	แบบประเมินแผนการจัดการ เรียนรู้เชิงรุก
	<b>2.2 นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง</b> นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา ภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน	แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และสื่อมัลติมีเดีย วิชาการ สนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน
3.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักศึกษา หลังจากการใช้สื่อ มัลติมีเดีย วิชาการสนทนา ภาษาไทยเพื่อตอบ วัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 3	<b>3.1 ประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน</b> ผู้วิจัยนำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน แบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
	<b>3.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา</b> ประเมินผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย	

## ตารางที่ 3.2 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.											
	ต.ค. 2564	พ.ย. 2564	ธ.ค. 2564	ม.ค. 2565	ก.พ. 2565	มี.ค. 2565	เม.ย. 2565	พ.ค. 2565	มิ.ย. 2565	ก.ค. 2565	ส.ค. 2565	
<b>ระยะที่ 1 พัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน</b>												
1. ศึกษาและวิเคราะห์	X	X										
2. ออกแบบและพัฒนาสื่อ			X	X								
3. ตรวจสอบ และปรับปรุง				X	X							
4. ประเมินคุณภาพสื่อ						X						
<b>ระยะที่ 2 ออกแบบ และหาประสิทธิภาพแผนการเรียนรู้เชิงรุก</b>												
1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้					X	X						
2. ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก							X					
3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง								X	X			
<b>ระยะที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทย</b>												
1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน										X		
<b>ระยะที่ 4 การเผยแพร่ผลงานวิจัย (Publication)</b>												
1. จัดเตรียมต้นฉบับบทความวิจัย											X	
2. ส่งบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่												X

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน
2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 7 แผน
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 50 ข้อ

## 1. สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

การสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย วิจัยได้ยึดหลักการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการพัฒนา 5 ขั้นตอน ดังนี้

### ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

1. วิเคราะห์หลักสูตรการเรียนการสอนรายวิชาการสนทนาภาษาไทย ของ Hainan Tropical Ocean University
2. วิเคราะห์ผู้เรียน คุณลักษณะ และความสามารถในการใช้ภาษาไทย
3. วิเคราะห์เนื้อหารายวิชาการสนทนาภาษาไทยจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. วิเคราะห์หัวข้อการสนทนาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สํารวจหัวข้อและเลือกพิจารณาให้เหมาะสมต่อผู้เรียน
5. วิเคราะห์กลวิธีการสอนภาษาไทยจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. วิเคราะห์การออกแบบ และการสร้างสื่อมัลติมีเดีย รวมถึงคัดเลือกโปรแกรม และทรัพยากรที่จะใช้สร้างสื่อมัลติมีเดีย ที่เหมาะสม เว็บไซต์ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ขั้นออกแบบ (Design)

1. จากขั้นตอนการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งเนื้อหาบทเรียนที่กำหนดไปเขียนเป็นผังโครงสร้าง และสตอรี่บอร์ด ผู้วิจัยได้สื่อมัลติมีเดีย แบ่งเป็น 7 บทเรียนดังต่อไปนี้

บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว

บทที่ 2 การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

บทที่ 3 อาหารการกิน

บทที่ 4 การซื้อของและการต่อรองราคา

บทที่ 5 การถามทางและการบอกทาง

บทที่ 6 เจ็บป่วยไม่สบาย

บทที่ 7 เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

2. ผังโครงสร้าง (Flowchart) และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน เพื่อนำไปดำเนินการสร้างตามลำดับซึ่งจะช่วยให้สามารถควบคุมการผลิตให้เป็นไปตามแนวทางที่กำหนดไว้

### ขั้นการสร้างและพัฒนา (Development)

1. สร้างสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ด้วยโปรแกรมระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมตัดต่อภาพ และโปรแกรมตัดต่อเสียงตามที่ได้ออกแบบไว้
2. นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ให้อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน จำนวน 3 ท่าน จากมหาวิทยาลัยในประเทศจีน ตรวจสอบด้านเนื้อหา
  - 1 Southwest forestry university
  - 2 Chengdu Institute Sichuan International Studies University (SISU)
  - 3 Qujing Normal University
3. นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีนให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพด้วยแบบประเมิน
4. นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง

### ขั้นการนำไปทดลองใช้ (Implementation)

ผู้วิจัยนำเสนอสร้างสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน

### ตารางที่ 3.3 ระยะเวลาในการทดสอบ

สัปดาห์ที่	วันที่	รายการทดสอบ
1	2 พฤษภาคม 2565	บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว
2	9 พฤษภาคม 2565	บทที่ 2 การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี
3	16 พฤษภาคม 2565	บทที่ 3 อาหารการกิน
4	23 พฤษภาคม 2565	บทที่ 4 การซื้อของและการต่อรองราคา
5	30 พฤษภาคม 2565	บทที่ 5 การถามทางและการบอกทาง
6	13 มิถุนายน 2565	บทที่ 6 เจ็บป่วยไม่สบาย
7	20 มิถุนายน 2565	บทที่ 7 เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย
8	22 และ 27 มิถุนายน 2565	ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษา ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University จำนวน 50 คน
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน
3. ประเมินประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556)  
จากการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน สื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.67/81.98 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80

- 1.2 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยนำสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)

**ตารางที่ 3.4** ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
1. การแบ่งภาคเนื้อหา	+1	+1	+1
2. การจัดลำดับการเรียนรู้	+1	+1	+1
3. หัวข้อและจำนวนบทเรียน	+1	+1	+1
4. สถานการณ์ในบทสนทนา	+1	+1	+1
5. การใช้ภาษา	+1	+1	+1

จากตารางที่ 3.4 แสดงว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.00

สรุปได้ว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้ประกอบประกอบการเรียนการสอนได้

## 2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

### 2.1 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

โดยพิจารณาเกณฑ์ ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2535)

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพมาก
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพน้อยที่สุด

ตารางที่ 3.5 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			(X)	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ด้านองค์ประกอบ</b>					
แผนมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	5	5	5	5	0
<b>ด้านตัวชี้วัด/วัตถุประสงค์</b>					
ระบุชัดเจน สามารถวัดได้	5	5	5	5	0
สอดคล้องกับแนวการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>					
ชัดเจน ครบถ้วน	5	5	5	5	0
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0
เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	0
<b>ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>					
กระบวนการจัดการเรียนรู้ ชี้้นำ	5	5	4	4.66	0.57
กระบวนการจัดการเรียนรู้ ชี้สอน	5	5	4	4.66	0.57
กระบวนการจัดการเรียนรู้ ชี้สรุป	5	5	4	4.66	0.57
<b>ด้านกิจกรรม</b>					
กิจกรรมเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถและวัยของผู้เรียน	5	5	4	4.66	0.57

กิจกรรมการเรียนรู้ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	5	5	4	4.66	0.57
กิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	5	4	4.66	0.57
กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง และสรุปรสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	5	5	4	4.66	0.57
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b>					
สอดคล้องกับกิจกรรมและวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0
ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการและการแสวงหาความรู้	5	5	5	5	0
เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0
<b>ด้านวิธีการวัดผลและเครื่องมือ</b>					
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0
ชัดเจน และเหมาะสม	5	5	5	5	0

### 3.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### 3.1 การประเมินคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

โดยพิจารณาเกณฑ์ดังนี้ Riviovelli and Hambleton (1997)

- 1 คือ แนใจ ว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด
- 0 คือ ไม่แนใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
- +1 คือ แนใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด

#### ตารางที่ 3.6 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

จำนวน ข้อ	บทที่	ข้อ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	2	1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



8		5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9		6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10		7	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
11		8	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12		9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13		10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14		1	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
15		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18		5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19		6-10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	3	2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	4	2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	5	5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35		5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	6	1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

42		5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
43		1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
46		4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
47		5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	7	1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
49		2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
50		3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. นำหนังสือขออนุญาตหัวหน้าภาควิชาภาษาไทย Hainan Tropical Ocean University เพื่อเก็บข้อมูลวิจัยจากนักศึกษา
2. ใช้แจ้งรายละเอียด การใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยแก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง และอธิบายวิธีการศึกษาบทเรียนในแต่ละบท
3. ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย ประกอบการเรียนวิชาการสนทนาภาษาไทย
4. เมื่อนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเรียนครบทุกบทเรียนแล้ว ให้นักศึกษาทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. เก็บข้อมูลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. เก็บข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย

1.1 วิเคราะห์การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน หาค่าโดยใช้ ค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  โดยใช้สูตรต่อไปนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2553)

โดยพิจารณาเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2535)

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพมาก
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพน้อย

1.2 วิเคราะห์การประเมินประสิทธิภาพสื่อโดยเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน

2. วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน จากการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน หาค่าโดยใช้ ค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบ และหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนการ สอน วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

หาค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  โดยใช้สูตรต่อไปนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556)

โดยพิจารณาเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2535)

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพมาก
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพน้อยที่สุด

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ ค่าเฉลี่ย  $\bar{x}$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ การทดสอบที (t-test) และการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการ สนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

โดยพิจารณาเกณฑ์ดังนี้ Riviovelli and Hambleton (1997)

-1	คือ	แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด
0	คือ	ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
+1	คือ	แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1** ผลการพัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

**ตอนที่ 2** ผลการออกแบบแผนจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

**ตอนที่ 3** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

**ตอนที่ 1** ผลการพัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น

- 1.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน
- 1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

#### 1.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามขั้นตอนของ ADDIE Mode เป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดย ADDIE Model มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (Kurt, 2018)

- 1) การวิเคราะห์ (Analysis)
- 2) การออกแบบ (Design)
- 3) การพัฒนา(Development)
- 4) การนำไปใช้ (Implementation) และ

## 5) การประเมินผล (Evaluation)

ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการสร้างสื่อมัลติมีเดีย และศึกษาเนื้อหา และวิเคราะห์เนื้อหาวิชาการสนทนาภาษาไทย รวมทั้งสำรวจหัวข้อการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้สอนภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน และได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการสร้างสื่อมัลติมีเดียจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี และนวัตกรรม

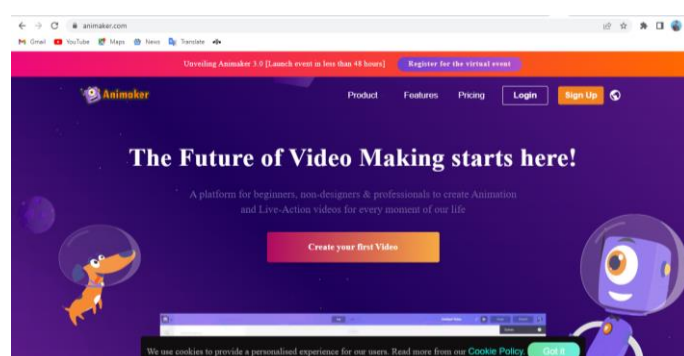
ผู้วิจัยได้เลือกใช้ โปรแกรม Animaker โปรแกรม Animaker สามารถสร้างสื่อหรือการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้นำเสนอ และยังสามารถประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

### จุดเด่นของโปรแกรม Animaker สาวาวีรตี วงษ์อนุสาสน์ (2560)

1. เป็นโปรแกรมออนไลน์-ไม่เสียค่าใช้จ่าย : ไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมลงเครื่องคอมพิวเตอร์ และไม่เสีย ค่าใช้จ่าย (นอกจากผู้ใช้งานต้องการซื้อ Template จากโปรแกรมเพิ่มเติม)
2. สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา : เนื่องจาก Animaker เป็นโปรแกรมออนไลน์ ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงาน-แก้ไขผลงานได้ทุกที่ ทุกเวลา
3. ใช้งานง่าย : สามารถ Log In ผ่าน Facebook Google plus หรือสมัครสมาชิกสำหรับใช้งาน โดยเฉพาะผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการใช้งานโปรแกรมกราฟิกต่างๆ เนื่องจาก Animaker มี Template สำเร็จรูป กราฟิก กราฟ-แผนภูมิ ให้เลือกใช้งานหลากหลายรูปแบบ
4. รองรับภาษาไทย : Animaker รองรับการพิมพ์ข้อความภาษาไทย
5. Export Video : สามารถ Export video ผ่านเว็บไซต์ YouTube หรือ Facebook ได้

### ขั้นตอนการเข้าใช้งาน Animaker

1. เปิดเว็บไซต์ <https://www.animaker.com/> จากนั้นคลิกที่ Create your first Video



2. จะปรากฏหน้าต่าง SIGN UP สามารถเข้าใช้งานได้ 3 ทางคือ บัญชี Google บัญชี Facebook และสมัครสมาชิก

Let's get started

Google Facebook

or

User name

Email address

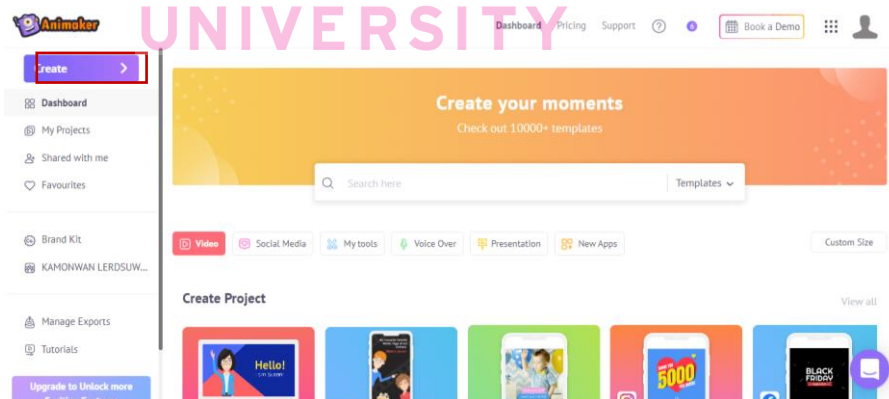
Password

I agree to all terms of service and privacy policy

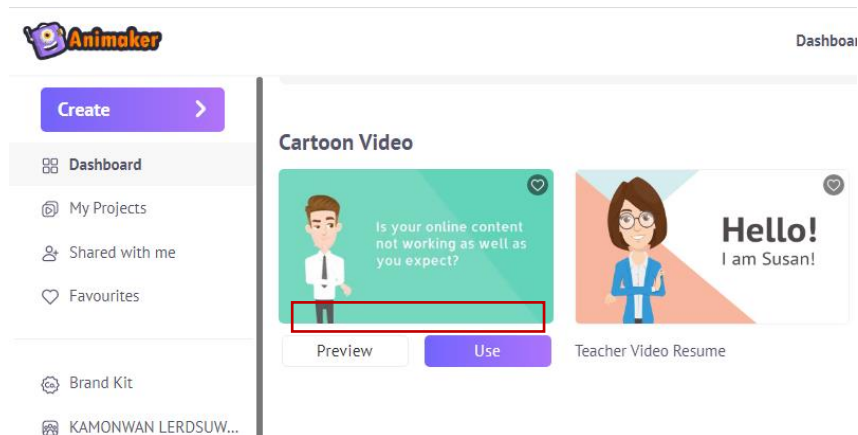
Sign Up

Already have an account? [Log In](#)

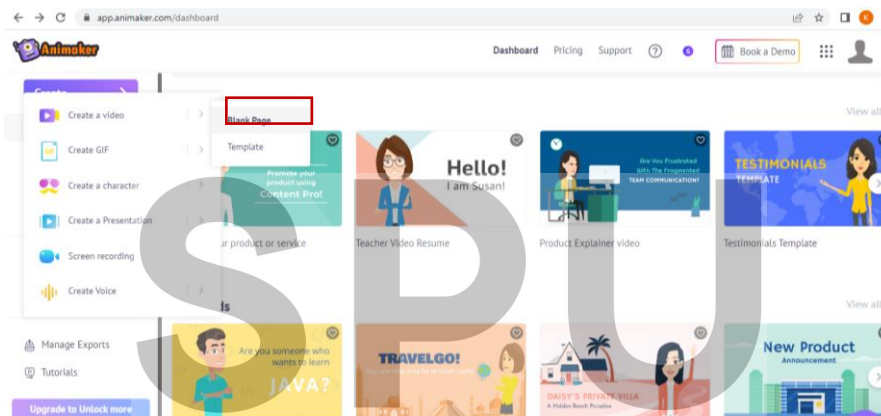
3. จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม Animaker ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึงหน้า Dashboard ของ Animaker ได้แล้วซึ่งในหน้า Dashboard มี Templates มากมายขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกได้อย่างหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นขนาด หรือ สีสีน ผู้ใช้สามารถเลือกใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความต้องการและมีหมวดหมู่ Template สามารถเลือก Template เพื่อสร้างวิดีโอได้ หรือสามารถเลื่อนเมาส์มาด้านล่างเพื่อเลือก Template อื่น ๆ หรือเลือก Template เปล่าได้ที่ ปุ่ม Create



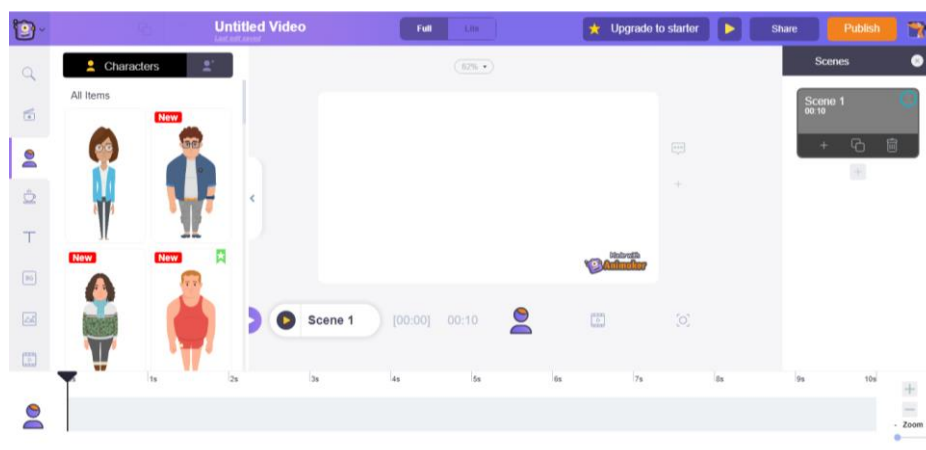
4. เมื่อชี้เมาส์ที่ Template ปรากฏปุ่ม Preview และปุ่ม Use สามารถกดปุ่ม Preview เพื่อดูตัวอย่าง และกดปุ่ม Use เพื่อเริ่มสร้างชิ้นงาน



หรือสามารถเลือก Template เปล่าและอื่น ๆ ได้จากหน้า Dashboard ขั้นตอนแรกในการสร้าง Animation 2D ให้คลิกไปที่ Create ที่อยู่แถบด้านซ้าย และคลิก Blank page



5. หลังจากนั้นจะขึ้นแถบเครื่องมือด้านข้างเมนู Create ให้คลิกไปที่ Create a video เพื่อเป็นการเลือกหน้ากระดาษเปล่าที่ใช้สร้าง Animation 2D หลังจากนั้นจะได้หน้าจอการสร้าง Animation 2D ซึ่งหน้าจอการสร้างจะมีแถบเครื่องมือสำคัญต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานอยู่ ผู้ใช้งานสามารถสร้าง Animation ได้ตามความต้องการ





### 1.1.2 ผลการสัมภาษณ์ข้อมูลด้านเนื้อหา ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

#### 1. เก็บข้อมูลด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้านเนื้อหา ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้สอนภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน จำนวน 3 ท่าน จากมหาวิทยาลัยในประเทศจีน ได้แก่

1. Southwest forestry university
2. Chengdu Institute Sichuan International Studies University (CISISU)
3. Qujing Normal University

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ประกอบด้วยประเด็นคำถามดังต่อไปนี้

1. การแบ่งภาคเนื้อหา
2. การจัดลำดับการเรียนรู้
3. หัวข้อและจำนวนบทเรียน
4. สถานการณ์ในบทสนทนา
5. การใช้ภาษา

#### ประเด็นที่ 1 การแบ่งภาคเนื้อหา

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 “ในแต่ละบทควรประกอบด้วย คำศัพท์ พร้อมความหมายภาษาจีน บทสนทนา และอธิบายการใช้ไวยากรณ์เพิ่มเติม”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 “ในแต่ละบทควรประกอบด้วย คำศัพท์ไทย พร้อมแปลจีน ควรมีสัทอักษรช่วยในการถอดเสียง และบทสนทนา”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 “ในแต่ละบทควรประกอบด้วย คำศัพท์ และบทสนทนา อธิบายการใช้คำเป็นภาษาจีนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดี”

#### ประเด็นที่ 2 การจัดลำดับการเรียนรู้

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 “จัดคำศัพท์ การใช้ไวยากรณ์ไว้ก่อนบทสนทนา”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 “จัดคำศัพท์ไว้ก่อนบทสนทนา”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 “จัดคำศัพท์ไว้ก่อนบทสนทนา”

#### ประเด็นที่ 3 หัวข้อและจำนวนบทเรียน

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 “เห็นด้วยกับหัวข้อและจำนวนขอบทเรียนของผู้วิจัย แต่ในบทที่ 4 การซื้อของและการต่อรองราคา ควรเพิ่มเติมในเรื่องของการคืนสินค้า”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 “เห็นด้วยกับหัวข้อและจำนวนขอบทเรียนของผู้วิจัย เพิ่มเติมหัวข้อเกี่ยวกับ ดินฟ้าอากาศ”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 “เห็นด้วยกับหัวข้อและจำนวนขอบทเรียนของผู้วิจัย”

#### ประเด็นที่ 4 สถานการณ์ในบทสนทนา

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 “ในแต่ละบทเรียน ควรมีสถานการณ์อย่างน้อย 2 สถานการณ์ เช่น ในบทเรียน เรื่องการซื้อสินค้า ควรแบ่งสถานการณ์ออกเป็น การซื้อของกิน และการซื้อของใช้ เป็นการซื้อของที่ตลาด และการซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเพิ่มสถานการณ์ในการคืนสินค้า”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 “บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว แบ่งสถานการณ์ออกเป็น การทักทายเพื่อนใหม่ การทักทายเพื่อนเก่า และการทักทายอาจารย์หรือผู้ใหญ่ การทักทายเพื่อนบ้านคนรู้จัก และการแนะนำตัว ควรเพิ่มสถานการณ์ในการแนะนำบุคคลที่ 3 บทที่ 6 เจ็บป่วยไม่สบาย ควรเพิ่มสถานการณ์การซื้อยา ณ ร้านขายยากับเภสัชกร”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 “บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว เพิ่มสถานการณ์ในการแนะนำบุคคลที่ 3 และการแนะนำตัวกับเพื่อนใหม่ บทที่ 7 เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย ควรเพิ่มสถานการณ์การจองตั๋วเครื่องบิน”

#### ประเด็นที่ 5 ภาษาและการใช้คำ

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 “ควรเลือกใช้ภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริงในปัจจุบัน ไม่ใช่คำศัพท์โบราณเกินไป เลือกใช้ประโยคที่คนไทยใช้จริงในชีวิตประจำวัน”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 “เลือกใช้คำและประโยคที่เจ้าของภาษาใช้จริง ไม่ยากเกินไป”

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 “ใช้ภาษาถูกต้อง ปรับคำศัพท์บางคำ”

สรุปประเด็นสำคัญของการปรับปรุงแก้ไขข้อมูลด้านเนื้อหา ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ดังนี้

1. เพิ่มการอธิบายคำศัพท์บางคำเพิ่มเติม
2. เพิ่มสถานการณ์ในบทเรียน
3. ปรับปรุงภาษาและการใช้คำในบางบท

## 2. ออกแบบและพัฒนาสื่อ

ผู้วิจัยออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

1.2.1 จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งเนื้อหาบทเรียนทั้งหมด 7 บทเรียน และได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย แบ่งเป็น 7 บทเรียนดังต่อไปนี้

บทที่ 1 การทักทายและการแนะนำตัว

บทที่ 2 การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

บทที่ 3 อาหารการกิน

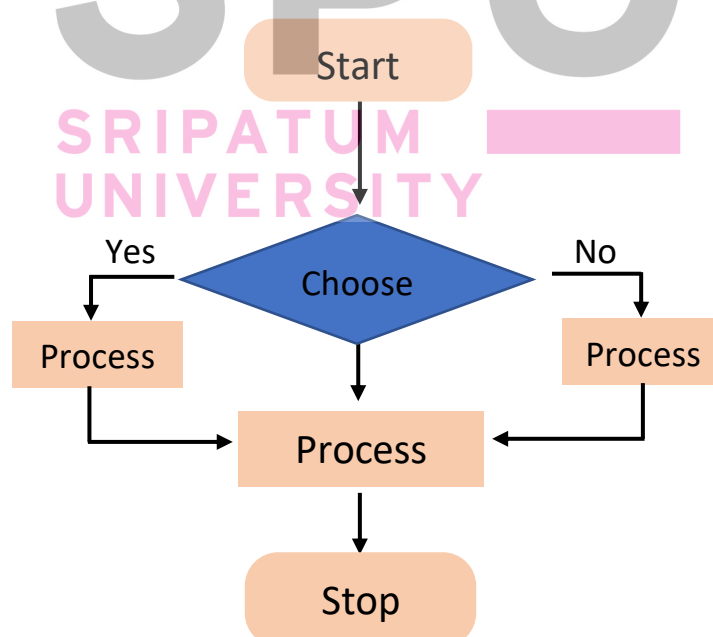
บทที่ 4 การซื้อของและการต่อรองราคา

บทที่ 5 การถามทางและการบอกทาง

บทที่ 6 เจ็บป่วยไม่สบาย

บทที่ 7 เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

1.2.2. ผู้วิจัยสร้างผังโครงสร้าง (Flowchart) และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน เพื่อนำไปดำเนินการสร้างตามลำดับซึ่งจะช่วยให้สามารถควบคุมการผลิตให้เป็นไปตามแนวทางที่กำหนดไว้

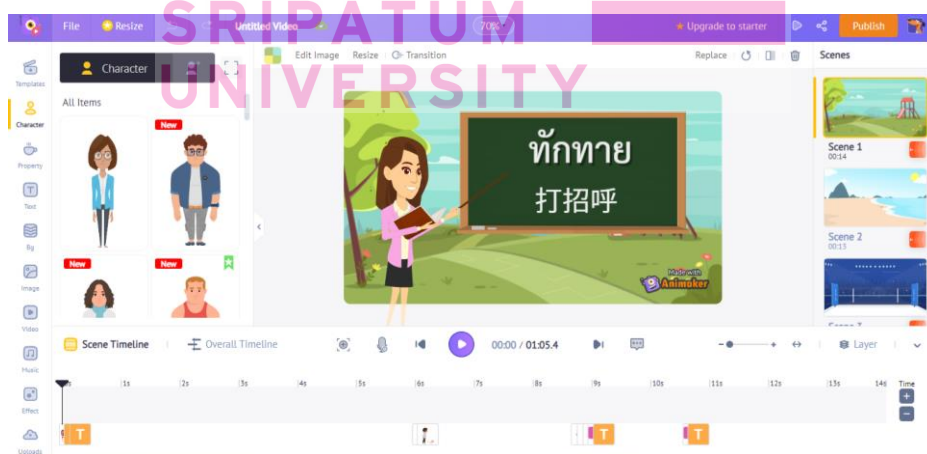


ภาพที่ 4.1 ผังโครงสร้างการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน



ภาพที่ 4.2 สตอรี่บอร์ดของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน

2.2.2 ผู้วิจัยออกแบบกราฟิก การจัดวางเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้ภาพประกอบ เสียงดนตรี สำหรับสื่อมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม Animaker



ภาพที่ 4.3 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยใช้โปรแกรม Animaker

### 3. ตรวจสอบ และปรับปรุง

นำสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน ที่สร้างขึ้นตรวจสอบเนื้อหาโดย อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยปรับปรุงเนื้อหาจากข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้สอน ภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวจีน ผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับ นักศึกษาชาวจีน ด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้เป็นสื่อ ประกอบการเรียนการสอนได้

#### 1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย

ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ตาม เกณฑ์ 80/80 พรหมวงศ์ (2556)

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนจากคะแนนร้อยละของการทดสอบระหว่างเรียน 7 ครั้ง ครั้งละ 10 คะแนน มีค่าประสิทธิภาพของ E1 82.67 และมีค่าทดสอบหลังเรียน มีประสิทธิภาพ E2 เท่ากับ 81.98. ดังนั้นสื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.67/81.98 ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยใช้เกณฑ์ 80/80

จำนวน นักเรียน (N)	กระบวนการ (ระหว่างเรียน)			การทดสอบหลังเรียน (ผลลัพธ์)		
	คะแนนเต็ม (A)	คะแนนรวม $\Sigma X$	ประสิทธิภาพ E1	คะแนนเต็ม B	คะแนนที่ได้ $\Sigma F$	ประสิทธิภาพ E2
50	70	2893.5	82.67	100	4099	81.98

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.67/81.98 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80

โดยพิจารณาเกณฑ์ ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2535)

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพมาก
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับ นักศึกษาชาวจีน

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			(X̄)	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ส่วนนำของบทเรียน</b>					
1. น่าสนใจ ดึงดูดใจ กระตุ้นให้เกิดความสนใจ	5	5	5	5	0
2. ความน่าสนใจของเสียงประกอบ	4	5	5	4.66	0.57
3. เมฆุหลักมีโครงสร้าง/องค์ประกอบ ครบถ้วนเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.57
<b>การออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
1. ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด, ความคิดสร้างสรรค์	5	5	4	4.66	0.57
2. การนำเสนอแต่ละตอนเหมาะสม	5	5	5	5	0
3. การออกแบบการนำเสนอเหมาะสม	5	5	5	5	0
4. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเหมาะสม	5	5	5	5	0
5. มีความครบถ้วนของเนื้อหา สามารถใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	5	5	5	5	0
<b>องค์ประกอบด้านเนื้อหา</b>					
1. เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0
2. ความถูกต้องของเนื้อหา	5	5	5	5	0
3. ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา	5	5	5	5	0
4. ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	0
5. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	5	4	4.66	0.57
6. ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	5	5	5	0
7. ภาพกราฟิกสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	5	5	5	0
<b>องค์ประกอบด้านมัลติมีเดีย</b>					
1. การออกแบบหน้าจอเหมาะสม ตรงกับทฤษฎีและจิตวิทยาการเรียนรู้	4	5	5	4.66	0.57
2. ลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และเหมาะสม	5	5	5	5	0
3. ความเหมาะสมของสีพื้น กับเนื้อหาที่นำเสนอ	4	5	5	4.66	0.57

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			$(\bar{X})$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
4. ภาพ/ ภาพเคลื่อนไหว/ เสียง/ วิดีโอที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ได้ดี	5	5	5	5	0
5. ปุ่มควบคุม การปรากฏตัวของ ข้อความ/ภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหว มีความคงเส้นคงวา	5	5	5	5	0
6. มีการใช้สี/ สัญลักษณ์/ อักษรพิเศษ เพื่อเน้นข้อความที่เป็นคำสำคัญของเนื้อหา	5	5	5	5	0
<b>องค์ประกอบด้านการใช้ภาษา</b>					
1. ข้อความที่นำเสนอ ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	0
2. เสียงบรรยาย ชัดเจน เข้าใจง่าย น่าฟัง และชวนติดตาม	5	5	5	5	0
3. การออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล มีความชัดเจน	4	5	5	4.66	0.57
4. การเว้นวรรค การตัดคำ รูปแบบประโยคมีความเหมาะสม	4	5	5	4.66	0.57
5. มีการให้น้ำเสียงในการเน้นความสำคัญของเนื้อหา/ ประโยค	5	5	5	5	0
<b>องค์ประกอบด้านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับผู้เรียน</b>					
1. สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	5	5	4	4.66	0.57
2. ให้ผลป้อนกลับ เสริมแรง และให้ความช่วยเหลือเหมาะสม	5	5	4	4.66	0.57
3. สนองตอบต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล	5	5	4	4.667	0.57
4. บทเรียนมีความยืดหยุ่น มีเมนู/ ปุ่มให้ผู้เรียนควบคุมบทเรียนได้สะดวก	5	5	5	5	0
5. การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน	5	5	5	5	0

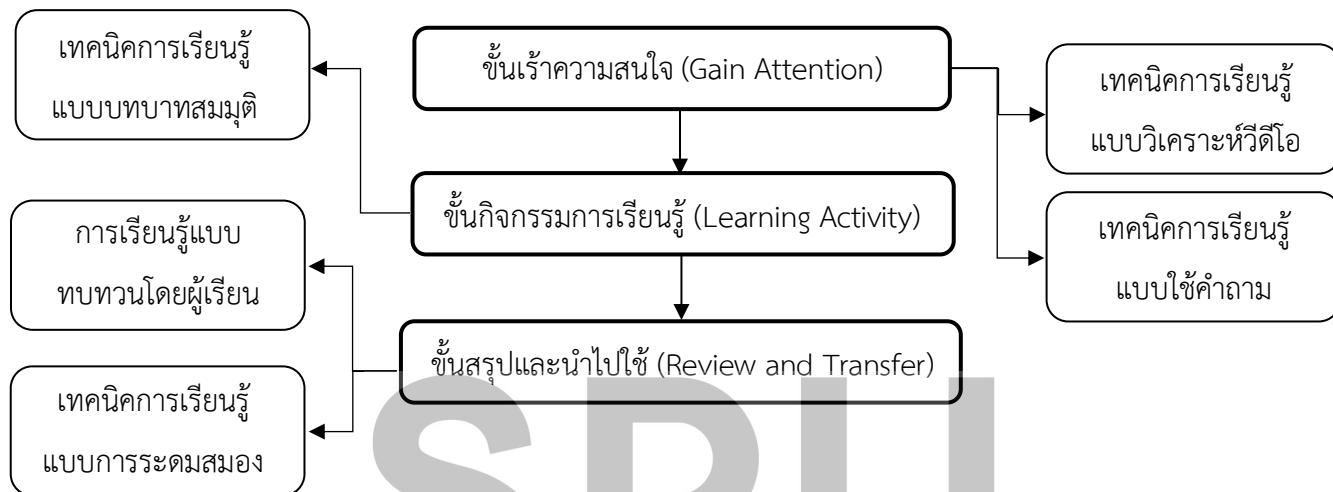
จากตาราง 4.2 พบว่า ผลประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาคุณภาพสื่อระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.87, S.D. = 0.28$ )



ตอนที่ 2 ผลการออกแบบ และหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

2.1 ผลการออกแบบ และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังแผนภูมิ



ภาพที่ 4.4 กระบวนการจัดการเรียนรู้ ของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้วิจัยนำกระบวนการเรียนการสอนของ Robert Gagne มาใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นเร้าความสนใจ (Gain Attention)

ผู้วิจัยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียน และเนื้อหาที่จะเรียนการเร้าความสนใจผู้เรียนโดย การจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ โดยการใช้ เทคนิคการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method) และเทคนิคการเรียนรู้แบบวิเคราะห์วีดีโอ (Analysis or reactions to videos) ผู้สอนให้ผู้เรียนดูสื่อวีดีโอ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาที่จะเรียน

2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activity)

ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน อีกทั้งเป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ของผู้เรียนจากแหล่งข้อมูล หรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ผู้สอนจึงเลือกใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ (Role Playing) ในขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนต้องค้ความรู้จากสื่อมัลติมีเดีย จากนั้นนำไปประยุกต์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติ ซึ่งผู้สอนได้แบ่งกลุ่มและกำหนดสถานการณ์ให้ และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น หาข้อมูลในสถานการณ์ที่ได้ และออกมาแสดงท่าทาง ใช้บทสนทนา รวมถึงเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นความรู้สึต่อสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

โดยมีขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติดังนี้ ทิศนา แคมมณี (2550)

1. ผู้สอน/ผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ
2. ผู้สอน/ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท
3. ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์
4. ผู้เรียนแสดงบทบาท และสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก
5. ผู้สอน และผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดง
6. ผู้สอน และผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ
7. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

### 3. ขั้นสรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

ในขั้นสรุปและนำไปใช้จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะที่เดียวกันบทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไปหรือนำไปโดยใช้เทคนิค เทคนิคการเรียนรู้แบบการระดมสมอง (Analysis or reactions to videos) และเทคนิคการเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions)

## 2.2 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าผลประเมินคุณภาพของของแผนการจัดการเรียนรู้เชิง วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาคุณภาพสี่ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.85$ , S.D. = 0.29)

**ตอนที่ 3** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย  
วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

3.1 ผลการประเมินแบบทดสอบ

3.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ผลการประเมินคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย  
สำหรับนักศึกษาชาวจีนโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าผลการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีความเห็นสอดคล้องกันว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนา  
ภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนมีความเหมาะสม สามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา จากการ  
ประเมินประสิทธิภาพค่า IOC อยู่ในช่วง 0.66 –1.00 ซึ่งเป็นค่าที่สามารถนำไปใช้ได้

**3.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนา  
ภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก  
หลังจากเสร็จสิ้นการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 7 แผน จึงได้ทดสอบวัดหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุด  
เดิม และได้นำผลจากการทดสอบวิเคราะห์เปรียบเทียบ โดยใช้ t-test ปรากฏผลดังตาราง

**ตารางที่ 4.3** ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ t-test

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	50	3830	5.34	49	12.439	0.00
หลังเรียน	50	4099	5.16			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยการเรียนโดยใช้สื่อ  
มัลติมีเดีย ร่วมกับการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน  
มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 50  
ข้อ คะแนนเต็ม 100 คะแนน และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ ปรากฏผลคะแนนก่อนเรียน และหลัง  
เรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	72	80.5	26	78	80.5
2	77	80.5	27	70.5	85
3	69	73	28	85	88
4	75	79	28	78	80.5
5	81	88	30	70.5	75
6	73	81	31	69.5	72
7	72.5	76.5	32	75	80
8	69.5	75	33	75	81
9	77.5	81	34	70	78
10	77	89	35	91	93
11	79.5	87.5	36	76	79.5
12	76.5	85	37	70.5	77
13	79	80	38	75	80
14	76	81.5	39	71	74
15	77.5	80	40	69	75
16	75	89	41	70	75.5
17	79	83	42	72	76
18	72	77.5	43	88	90
19	85	87	44	81	88
20	77	85	45	76	79
21	85.5	89	46	75.5	82
22	87	90.5	47	80	85
23	79.5	83	48	75.5	85.5
24	74.5	84	49	80	88
25	76	79	50	85.5	87

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 2) เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อน ไทหล่า จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1.สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน 2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3.แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบประสิทธิภาพ E1/ E2 และสถิติ t-test

#### สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนา และหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน มีรูปแบบการพัฒนาตามขั้นตอนของ ADDIE Mode 5 ขั้นตอน ดังนี้
  - ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis)
  - ขั้นที่ 3 การพัฒนา(Development)
  - ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation) และ
  - ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)
 สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนของ ADDIE Mode มีประสิทธิภาพ E1/ E2 เท่ากับ 82.67/81.98 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีนมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และจากการประเมินคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาคุณภาพสื่อระดับมากที่สุด (= 4.87, S.D. = 0.28)

2. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นเร้าความสนใจ (Gain Attention)

ขั้นที่ 2 ชั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activity)

ขั้นที่ 3 ชั้นสรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

ในกระบวนการแต่ละขั้นผู้วิจัยได้ศึกษาและเลือกใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 5 เทคนิค เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่

1. เทคนิคการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Playing)
2. เทคนิคการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method)
3. เทคนิคการเรียนรู้แบบวิเคราะห์วีดีโอ (Analysis or reactions to videos)
4. เทคนิคการเรียนรู้แบบการระดมสมอง (Analysis or reactions to videos)
5. เทคนิคการเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions)

การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาคุณภาพระดับมากที่สุด (= 4.85, S.D. = 0.29)

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อนไหหลำ จำนวน 50 คนหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนา และหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามขั้นตอนของ ADDIE Mode สุไม บิลโบ (2557) ดำเนินการออกแบบตามขั้นตอนของ ADDIE model โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ (Analyze) ออกแบบ(Design) พัฒนา (Develop) นำไปใช้ (Implement) และประเมินผล (Evaluation) ได้สื่อมัลติมีเดีย 7 บทเรียน หลังจากนั้นนำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรัญญา เสนสม (2563) ที่ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เท่ากับ

81.58/ 82.86 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธวัชชัย สหพงษ์ (2563) ที่ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน โดยผลการวิจัยพบว่า ผลพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน และผลการหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดอยู่โดยภาพรวม อยู่ระดับมาก

ซึ่งทำให้ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน พบว่า การหาประสิทธิภาพสื่อตามเกณฑ์ 80/80 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ เท่ากับ 82.67/81.98 และผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.87$ , S.D. = 0.28)

2. ผลการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ผู้วิจัยศึกษากระบวนการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งทุกองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้ต้องเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพได้มาตรฐานอย่างแท้จริง การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.85$ , S.D. = 0.29) ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ ทิมพัทธ์ มุสิกรัตน์ และจุฑารัตน์ เกตุปาน (2563) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 14.20 คิดเป็นร้อยละ 47.33 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 25.50 คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี ดีโนนโพธิ์ (2562) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 91.36/94.67 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 หลังทดลองใช้กิจกรรมสูงกว่าก่อนทดลอง และผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นมีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อันเนื่องมาจาก กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีทั้งกิจกรรม เทคนิค วิธีการ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้



วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน ซึ่งเน้นทักษะการพูด การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจึงทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาการสนทนาภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวจีน

จากผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิณีภาพพิมพ์ใจ (2561) พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีนำรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกชน มั่นปาน (2559) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรณคดี เรื่องสังข์ทอง ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมเพิ่มสูงขึ้น และงานวิจัยของ ไอลดา เกิดนาค (2563) การพัฒนากิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการนำรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาอื่น เช่น วิชาวรรณกรรม วิชาวัฒนธรรมไทย เพื่อให้ให้นักศึกษาชาวจีนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และเน้นให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาสาระด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ ได้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเพื่อช่วยแก้ไขการขาดแคลนผู้สอนในวิชานั้น ๆ

1.2 ผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ และควรเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม จะช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาและการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ เพื่อสร้างความรู้ ความสนใจ และความสนุกสนานแก่ผู้เรียน

2.2 ควรพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียสำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบ และแนวทางในการจัดรูปแบบการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับผู้เรียน



## บรรณานุกรม

- กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. กลวิธีการสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับผู้เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. วารสารศิลปศาสตร์ 18(2)
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะแพทยศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2559). การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).
- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. (2558). Active Learning แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์], แหล่งที่มา <http://chitnarongactivelearning.blogspot.com>
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). เทคโนโลยีการออกแบบและพัฒนา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิเรก พรสีมา. (2559). ครูไทย 4.0. กระทรวงศึกษาธิการ. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:<http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID>
- ธวัชชัย สหพงษ์. (2563) เรื่อง ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ “การจัดการเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”.7(2) 7-14
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลเอ็ดดูเคชั่น.
- นลินพร แก้วศศิวิมล. (2552) “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การใช้กาวซีเมนต์ สำหรับ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ.” สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นวลทิพย์ เพิ่มเกษร. (2552). การจัดหลักสูตรการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. วรรณวิทัศน์, 9, 107-120.

นวลทิพย์ เพิ่มเกษร. 2552. การสอนทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยแก่ผู้เรียนชาวต่างประเทศ.

กรุงเทพฯ : บริษัทอีสเตอร์ก๊อปปี้ (ประเทศไทย) จำกัด.

กองวิเทศสัมพันธ์ สนง.ปลัดทบวงมหาวิทยาลัย (2544)

นุชรินทร์ พรหมเมือง (2561) ) การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐาน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

บุญชม ศรีสะอาด. 2535. หลักการวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

เผชิญ กิจระการ. (2544).การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา E1/E2. วารสารการ

วัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 5(11), 44-51.

พัชรี โคเพิ่มพูน (2560) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะการออกเสียงสระเกร็ง-คลาย ภาษาอังกฤษ

สำเนียงอเมริกัน ผู้วิจัยพัฒนาสื่อมัลติมีเดียบทพูดเข้าจังหวะ. สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา บัณฑิต

วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พัทธยา จิตต์เมตตา. (2550). เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการสอนภาษาไทยในฐานะ.

ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ และจุฑารัตน์ เกตุปาน (2563) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง

คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิง

รุก.การค้นคว้าอิสระกศ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ และจุฑารัตน์ เกตุปาน. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง

คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิง

รุก. การค้นคว้าอิสระกศ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

มนตรี ดีโนนโพธิ์. (2562) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเบื้องต้นด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active

Learning) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. คณะมนุษยศาสตร์

และสังคมศาสตร์. สถาบันวิจัยและพัฒนา : มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2557). Active Learning กับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. นครสวรรค์: สาขาวิชา

สังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

รุ่งฤดี แผลงศร. (2560). ศาสตร์การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรัญญา เสนสม (2563) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง

ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. กศ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยบูรพา.

วิจารณ์ พานิช. (2556). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์. พิมพ์ครั้งที่ 3 .กรุงเทพมหานคร. ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัท ตา ตา พับลิเคชั่น.

วิทวัส ดวงภูเมศ และวารินทร์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่าง กระตือรือร้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล สงคราม. 11(2), 1-4.

ศูนย์พัฒนาการนิเทศและเร่งรัดคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). แนวทางการนิเทศกำจัดการจัดการ การเรียนรู้เพื่อพัฒนา 4H. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.

สถาพร พงษ์พิบูล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้”. สาระแก้ว: คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.

สมพงษ์ วิทศักดิ์พันธ์. (2544). ภาษาไทยยุคปี 2000. มนุษยศาสตร์สาร, 2(1), 43-55.  
สารแพทยศาสตร์ศึกษา มอ., 2559 (1), 2-4.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). แนวทางการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด.

สุทธิณีภาพพิมพ์ใจ (2561) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยี นำรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและ การสอน มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุปิ่น แพงบุปผา. (2556). “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียวิชาชีวรับรอง เรื่อง จิ้งหะ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรวิชาชีว ทยะสัน วิทยาลัยสารพัดช่างราชบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาเทคโนโลยี การศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุไม บิลไบ. (2557). “การออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียโดยใช้ ADDIE Model.”. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2565. แหล่งที่มา [https://drsumaiinbai.files.wordpress.com/2014/12/addie\\_design\\_sumai.pdf](https://drsumaiinbai.files.wordpress.com/2014/12/addie_design_sumai.pdf).

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2553). สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา. แพร่: ห้างหุ้นส่วนจำกัดแพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์

อัจฉราพรรณ ปานศิลา และพรรณราย เทียมทัน (2563) การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างงาน แอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัย ราชภัฏภาคเหนือ, 11(1), 165-179

เอกชน มั่นปาน (2559) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดี เรื่องสังข์ทอง. สาขาวิชาหลักสูตร และการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา.

ไอลดา เกิดนาค. (2563).การพัฒนากิจกรรมซ่อมเสริมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับชุดฝึกทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. e-Journal of Education Studies, Burapha University. 2(3), 72-86.

.Alessi Stephen M. And Trollip Stanler R. 1991. Computer - Based Instruction ,

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.:The George Washington University, School of Education and HumanDevelopment.

Wendy Doube. (1998). Multimedia Delivery of Computer Programming Subjects: Basing Structure on Instructional Design. Faculty of Computer Science Education, Monash University Gippsland Campus.

Felder, R. & Brent, R. (1996). Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction. Journal of College Teaching. 44(2), 43-47.

Gifkins, J. (2015). What Is ‘Active Learning’ and Why Is It Important?.E-international relations. [Online], Available: <http://www.eir.info/2015/10/08/what-is-active-learning-and-why-is-it-important>.

Holcomb, Terry L. (1992). Multimedia Encyclopedia of Computer. Volume 1, New York: Macmillan.

Jeffcoate Judith. (1995). Multimedia in practice : Technology and Applications. Greate Britain:Prentice-Hall International.

Johnson, K. & Morrow, K. 1981. Communication in the classroom. England: Longman Group Ltd.

Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). The natural approach language acquisition in the classroom. Hayward, CA: The Alemany Press. Methods And Develoment. Englewood Cliffs, New Jersey : PrenticeHall.

Morable, L. Using Active LearningTechniques. Department of Education,the Texas Higher Education CoordinatingBoard and Richland College. 2000.

Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. Journal of Engineering Education. 93(3), 223-232.

Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60

Skinner, B.F. *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan, 1990.

Sloss, Andrew. (1997). *Multimedia in Education*. Department of Computing Service  
University of Waterloo.

Tay Vaughan. (1993). *Multimedia: Making It Work*, Ninth Edition 9th Edition,  
McGraw-Hill Education.





ภาคผนวก ก.

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน



# แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย การทักทายและการแนะนำตัว

สอนครั้งที่ 1

ชื่อเรื่อง การทักทายและการแนะนำตัว

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

## 1. สาระสำคัญ

การสนทนาทักทายมีความจำเป็นมากที่สุด ในการสร้างปฏิสัมพันธ์เบื้องต้นกับบุคคลที่รู้จัก เป็นครั้งแรก ทั้งการกล่าวทักทายเพื่อนใหม่ การทักทายบุคคลที่รู้จัก การแนะนำตัวเอง และการแนะนำบุคคลที่ 3 เป็นสิ่งนักศึกษาต่างชาติควรเรียนรู้ควบคู่กับวัฒนธรรมที่ดงาม โดยการกล่าวทักทายของไทย ต้องทำพร้อมกับการประนมมือ หรือการไหว้ ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมไทยที่ดงาม และเป็นเครื่องแสดงเอกลักษณ์ประจำชาติ

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย และแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทาย และการแนะนำตัว

## 3. สาระการเรียนรู้

- บทสนทนาการทักทาย และการแนะนำตนเอง
- คำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย และการแนะนำตนเอง

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
	- ผู้สอนถามผู้เรียนเกี่ยวกับการทักทายแบบไทยว่า ผู้เรียนรู้หรือไม่ว่าคนไทยทักทายกันอย่างไร	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย และแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้	- ผู้สอน ให้ผู้เรียนฟังเพลงมารยาทไทย พร้อมดูวิดีโอประกอบ  เพลง มารยาทดี เมื่อเราเจอกัน กล่าวทักกัน สวัสดี (สวัสดีครับ/สวัสดีค่ะ) เมื่อผิดพลาด ขอบภัย ขอโทษที (ขอโทษครับ/ขอโทษค่ะ) เมื่อจากกัน ยกมือไหว้ สวัสดี (สวัสดีครับ/สวัสดีค่ะ) เมื่อใครมี จิตไมตรี ขอขอบคุณ (ขอบคุณครับ/ขอบคุณค่ะ)	- สื่อวิดีโอ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wCDsq51ae0">https://www.youtube.com/watch?v=wCDsq51ae0</a>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทาย และการแนะนำตัวได้	- ผู้สอนใช้คำถาม ถามผู้เรียนว่าสถานการณ์ใดบ้างที่เราควรไหว้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนอภิปรายความรู้เรื่องมารยาทไทย และการไหว้ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 1 การไหว้พระสงฆ์ ระดับ 2 การไหว้ผู้มีพระคุณ ผู้อาวุโส ระดับ 3 การไหว้บุคคลทั่วไป	- Canva - ภาพการไหว้พระสงฆ์ ผู้อาวุโส และบุคคลทั่วไป	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม

	<p>- ผู้สอนอธิบายวิธีการไหว้ 3 ระดับ และสาธิตการไหว้ที่ถูกต้องให้ผู้เรียนดู หลังจากนั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม</p>	<p>- YouTube - วิดีโอการไหว้ 3 ระดับ</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</p>	<p>- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p>- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์</p>	<p>- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p>- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 1 เรื่องการทักทาย</p>	<p>- สื่อมัลติมีเดีย</p>		
	<p>- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย</p>	<p>- สื่อมัลติมีเดีย - Canva</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p>- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้กลุ่มที่ 1 แสดงเป็นตัวละคร ชื่อ ไพลิน กลุ่มที่ 2 แสดงเป็นตัวละคร ชื่อ ดาวิกา โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้</p>	<p>- Canva</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p><b>ขั้นที่ 1</b> ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ</p>	<p>- Canva</p>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<p><b>ขั้นที่ 2</b> ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา</p>	<p>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</p>		

	<p>ขั้นที่ 3 ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<p>ขั้นที่ 4 ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<p>ขั้นที่ 5 ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<p>ขั้นที่ 6 ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<p>ขั้นที่ 7 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมิน</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li> </ul>

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

สอนครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง การนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

### 1. สาระสำคัญ

การนับเลขในแต่ละภาษามีระบบและวิธีที่แตกต่างกัน คนไทยมีระบบและวิธีการนับเลขที่เป็นเอกลักษณ์ การนับเลขแบบไทยจึงมีความจำเป็นสำหรับชาวต่างชาติ เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การบอกจำนวน บอกปริมาณ หรือการบอกราคา จึงจำเป็นต้องนับเลขได้อย่างเป็นระบบและถูกต้อง การบอกวัน และเวลาในภาษาไทยมีความสำคัญในการนัดหมายต่าง ๆ การใช้คำบอกเวลา วัน เดือน ปี และการบอกเวลาของไทยมีเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ตี หุ้ม โมง ดังนั้นการบอกเวลาจึงมีความสำคัญมากที่จะต้องบอกวันและเวลาได้ถูกต้องเพื่อการสื่อสารที่ราบรื่น ช่วยเพิ่มความเข้าใจในการสื่อสารกับคนไทยได้อย่างดี

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปีเบื้องต้นได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนาการนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี
2. คำศัพท์เกี่ยวกับการนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
<p>1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย และแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทาย และการแนะนำตัวได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนถามผู้เรียนเกี่ยวกับการนับเลขว่า ผู้เรียนรู้หรือไม่ว่าเลขไทย 1-10 นั้นออกเสียงอย่างไร</li> <li>- ผู้สอนเขียนจำนวนต่าง ๆ ให้ผู้เรียนลองออกเสียง</li> <li>- ผู้สอนถามผู้เรียนวันนี้วัน เดือน ปี อะไร</li> <li>- ผู้สอนถามผู้เรียน ตอนนี้นักโมง</li> </ul>	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังเพลง วันเดือน ปี จากนั้นให้ผู้เรียนดูเนื้อเพลงและให้ผู้เรียนบอกคำศัพท์เกี่ยวกับ วัน เดือน และจำนวนที่ปรากฏในเนื้อเพลง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อวิดีโอ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3ro7SN8Tr2k&amp;t=54s">https://www.youtube.com/watch?v=3ro7SN8Tr2k&amp;t=54s</a></li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การนับเลข โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> <li>- สื่อมัลติมีเดีย</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การบอกเวลา โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> <li>- สื่อมัลติมีเดีย</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การวัน และเดือน โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> <li>- สื่อมัลติมีเดีย</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม



	- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 1 เรื่องนับเลข การบอกเวลา วันเดือนปี	- สื่อมัลติมีเดีย		
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 1</b> ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 2</b> ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
	<b>ขั้นที่ 3</b> ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์			- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 4</b> ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 5</b> ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	ชั้นที่ 6 ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ชั้นที่ 7 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย อาหารการกิน

สอนครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง การสั่งอาหาร

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

---

### 1. สาระสำคัญ

การสั่งอาหาร และเครื่องดื่ม คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร มีความสำคัญในการสื่อสาร ในการสั่งอาหาร คนไทยจะใช้วิธีเลือกสั่งจากรายการอาหาร และจำเป็นต้องบอกจำนวน ประเภทของเนื้อสัตว์ รสชาติ หรือ ปริมาณที่ต้องการ ดังนั้นจึงต้องศึกษาวิธีการสั่งอาหารที่ถูกต้อง โดยสามารถเลือกอาหารและเครื่องดื่มได้ ตรงตามความต้องการ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการสั่งอาหารเบื้องต้นได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอาหาร และการสั่งอาหาร

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนาการสั่งอาหาร
2. คำศัพท์เกี่ยวกับการสั่งอาหาร

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการอาหาร และสั่งอาหาร เบื้องต้นได้  2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอาหาร การสั่งอาหาร	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่า “นักศึกษาเคยกินอาหารไทยหรือไม่” อาหารไทยที่รู้จักมีอะไรบ้างให้นักศึกษาบอกชื่ออาหารไทย คนละ 1 อย่าง	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนชมวิดีโอ อาหารไทยยอดนิยม หลังจากชมวิดีโอแล้ว ผู้สอนถามคำถามผู้เรียนว่า อาหารทั้ง 10 อย่างที่เรารู้จักอาหารชนิดใด และลองบอกส่วนผสมของอาหารนั้น ๆ	- สื่อวิดีโอ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2RQ1xU95T5M">https://www.youtube.com/watch?v=2RQ1xU95T5M</a>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การสั่งอาหาร โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์เรื่อง รสชาติอาหาร โดยผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนชิมขนมชนิดต่าง ๆ เลือกผู้เรียนออกมาหน้าชั้นเรียน พร้อมใช้ผ้าปิดตา และให้ผู้เรียนชิมขนม พร้อมกับบอกรสชาติของขนมนั้น ๆ	- Canva	- ขนมชนิดต่างๆ	แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 3 เรื่อง อาหารการกิน	- สื่อมัลติมีเดีย		
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 1 ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 2 ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
	ขั้นที่ 3 ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 6 ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 7 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 4

ชื่อหน่วย การซื้อของ

สอนครั้งที่ 4

ชื่อเรื่อง การซื้อของ

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

---

### 1. สาระสำคัญ

การซื้อสินค้ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาในการสนทนาในการซื้อสินค้าจำเป็นต้องใช้ให้เหมาะสม และถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นการต่อรองราคาสินค้า การสอบถามข้อมูลของสินค้า หรือการคืนสินค้าหากสินค้ามีปัญหา ผู้ซื้อจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ภาษาไทยในการสนทนาซื้อ-ขายสินค้า เพื่อให้การซื้อ-ขายเป็นไปอย่างราบรื่น ประสบความสำเร็จ ตรงกับความต้องการของผู้ซื้อ และเข้าใจตรงกันทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการซื้อของเบื้องต้นได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อของ

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนาการซื้อของ
2. คำศัพท์เกี่ยวกับการซื้อของ

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
<p>1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทายและแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทายและการแนะนำตัวได้</p>	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่าปกติผู้เรียนซื้อเสื้อผ้าที่ไหน และซื้อผักผลไม้ที่ไหน	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูรูปภาพ ตลาดนัดในประเทศไทย และถามผู้เรียนว่า จากรูปภาพนี้มีร้านค้าขายอะไรบ้าง	- สื่อรูปภาพ	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การซื้อของ โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามทีละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพอาหาร ไข่ผัดมะเขือเทศ และถามผู้เรียนว่า หากต้องการทำไข่ผัดมะเขือเทศ จะต้องซื้ออะไรบ้าง ปริมาณเท่าไร	- สื่อรูปภาพ	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 4 เรื่องการซื้อของ	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม



	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมุติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 1</b> ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 2</b> ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมุติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
	<b>ขั้นที่ 3</b> ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์			- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 4</b> ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมุติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 5</b> ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 6</b> ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 7</b> ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย การถาม และการบอกทาง

สอนครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง การถาม และการบอกทาง

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

### 1. สาระสำคัญ

การถามทางหรือสถานที่ และคำศัพท์เกี่ยวกับทิศทาง มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสนทนา ผู้พูดจึงจำเป็นต้องเลือกภาษา และใช้คำให้ถูกต้อง เพื่อบอกจุดหมายปลายทางที่ถูกต้อง หรือไปถึงจุดหมายปลายทางได้อย่างไม่มีอุปสรรค และจำเป็นต้องรู้จักวิธีการถามทางด้วยวลี หรือสำนวนที่เหมาะสม

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการถาม และการบอกทางเบื้องต้นได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการถาม และการบอกทาง

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนาการถาม และการบอกทาง
2. คำศัพท์เกี่ยวกับการถาม และการบอกทาง

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
<p>1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการถาม และการบอกทางเบื้องต้นได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการถาม และการบอกทาง</p>	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่าตอนนี้ห้องเรียนของเราอยู่ที่ไหน แล้วนักเรียนจะมาเรียนอย่างไร	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่า ผู้เรียนรู้จักคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่อะไรบ้าง	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูรูปภาพแล้วให้ผู้เรียนบอกว่าในรูปนั้นมีใครกำลังทำอะไร และอยู่ที่ไหน	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับทิศทาง โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามทีละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามทีละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 1 เรื่องการถาม และการบอกทาง	- สื่อมัลติมีเดีย		
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 1</b>	ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 2</b>	ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
<b>ขั้นที่ 3</b>	ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์			- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 4</b>	ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 5</b>	ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 6</b>	ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
<b>ขั้นที่ 7</b>	ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย เจ็บป่วยไม่สบาย

สอนครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง เจ็บป่วยไม่สบาย

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

---

### 1. สาระสำคัญ

การสนทนาเกี่ยวกับความเจ็บป่วย หรือในสถานการณ์ที่ต้องสื่อสารกับคุณหมอเมื่อไปโรงพยาบาล การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย อวัยวะ โรค และการบอกอาการของโรค จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง นอกจากต้องรู้วิธีการบอกอาการ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการถามเกี่ยวกับการรักษา การกินยา หรือสิ่งต้องห้าม เพื่อรักษาอาการเจ็บป่วยได้ถูกวิธี และการสื่อสารกับคุณหมอ พยาบาล หรือเภสัชกรอย่างราบรื่น

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับเจ็บป่วยไม่สบาย
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเจ็บป่วยไม่สบาย

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนาเรื่อง เจ็บป่วยไม่สบาย
2. คำศัพท์เกี่ยวกับเจ็บป่วยไม่สบาย

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
<p>1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย และแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทาย และการแนะนำตัวได้</p>	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่าทุกคนสบายดีไหม ช่วงนี้มีใครรู้สึกไม่สบายไหม มีอาการเป็นอย่างไร	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนถามผู้เรียนว่าเราใช้อะไรฟัง เราใช้อะไรดู เราใช้อะไรกินข้าว เราใช้อะไรจับปากกา เราใช้อะไรเดิน เราใช้อะไรหายใจ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนเปิดวิดีโอให้ผู้เรียนฟังเพลง ตาตุหูฟัง เรามีตาไว้ดู เรามีหูไว้ฟัง คุณครูท่านสอนท่านสั่ง ต้องตั้งใจฟัง ต้องตั้งใจดู หลังจากนั้นให้ผู้เรียนฝึกร้องพร้อมกัน	- สื่อวิดีโอ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MF51I2svMnM">https://www.youtube.com/watch?v=MF51I2svMnM</a>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การบอกเวลา โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับบอวัยวะภายนอก และอวัยวะภายใน โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1 - สื่อมัลติมีเดีย	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม



	- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับอาการของโรค โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย			
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพอาการต่าง ๆ และให้ผู้เรียนตอบว่าจากภาพอาการเป็นอย่างไร			
	- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์	- Canva - สื่อมัลติมีเดีย - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 1 เรื่องเจ็บป่วยไม่สบาย	- สื่อมัลติมีเดีย		
	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 1</b> ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 2</b> ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
	<b>ขั้นที่ 3</b> ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์			- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 4</b> ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียม สังเกตการณ์			
	ขั้นที่ 5 ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 6 ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	ขั้นที่ 7 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

รายวิชา การสนทนาภาษาไทย

หน่วยที่ 1

ชื่อหน่วย เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

สอนครั้งที่ 2

ชื่อเรื่อง เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน กมลวรรณ เลิศสุวรรณ

---

### 1. สาระสำคัญ

เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย อาจเจอสถานการณ์หลากหลายเช่น การแลกเงิน การจองโรงแรม หรือ การเรียกรถแท็กซี่ ซึ่งคำศัพท์ และประโยคที่ใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์เหล่านี้จำเป็นอย่างมากในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงมีความเป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้คำศัพท์ การถาม และการตอบ เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่น ไม่มีอุปสรรค และตรงตามความต้องการในทุกสถานการณ์

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับ เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

### 3. สาระการเรียนรู้

1. บทสนทนา เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย
2. คำศัพท์เกี่ยวกับ เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แอปพลิเคชัน/สื่อที่ใช้	อุปกรณ์	วิธีการประเมินผล
<p>1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย และแนะนำตัวเองกับบุคคลอื่นเบื้องต้นได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการทักทาย และการแนะนำตัวได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนถามผู้เรียนว่ามีใครเคยไปประเทศไทยไหม</li> <li>- หากพูดถึงประเทศไทยนักเรียนนึกถึงอะไร ให้ผู้เรียนบอกสิ่งที่ตนนึกถึงคนละ 1 อย่าง</li> </ul>	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนชมวิดีโอเกี่ยวกับประเทศไทย และวัฒนธรรมของไทย จากนั้นถามผู้เรียนหลังจากดูวิดีโอจบว่าผู้เรียนสนใจอะไรมากที่สุด เพราะอะไร</li> </ul>	- สื่อวิดีโอ	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การแลกเงิน โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การจองโรงแรม โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ ตามที่ละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์การเรียกรถแท็กซี่ โดยผู้สอนอ่านนำและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ตามทีละคำ พร้อมอธิบายความหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนนำผู้เรียนพูดบทสนทนา และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างประโยคและคำศัพท์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canva</li> <li>- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1</li> </ul>	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย บทสนทนาที่ 1 เรื่อง เมื่อไปเที่ยวประเทศไทย</li> </ul>	- สื่อมัลติมีเดีย		

	- ผู้สอนทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยการถามคำถามจากบทสนทนาของสื่อมัลติมีเดีย	- สื่อมัลติมีเดีย - Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 1</b> ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติ	- Canva	คอมพิวเตอร์	แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 2</b> ผู้สอนแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนเลือกแสดงบทบาทสมมติตามตัวละครในบทสนทนา	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		
	<b>ขั้นที่ 3</b> ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์			- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 4</b> ผู้เรียนสนทนาเป็นตัวละคร 2 คน โดยให้อ่านบทสนทนาโต้ตอบกัน 1 รอบ แล้วสลับตัวละครกัน อ่านอีก 1 รอบ หลังจากอ่านคล่องแล้ว ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียน 5 นาที แสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนเตรียมสังเกตการณ์	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 5</b> ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 6</b> ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	<b>ขั้นที่ 7</b> ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม

	- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันระดมสมอง อภิปรายกิจกรรม	- Canva - หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1	คอมพิวเตอร์	- แบบประเมิน - แบบสังเกตพฤติกรรม
	- ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน และคำศัพท์ด้วยตนเอง	- หนังสือการสนทนาภาษาไทย 1		- แบบสังเกตพฤติกรรม





### เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

รายการการประเมิน	ระดับคะแนน				
	1 คะแนน	2 คะแนน	3 คะแนน	4 คะแนน	5 คะแนน
1. การออกเสียงและทำนองเสียง	ออกเสียงได้ แต่ก็ยากแก่การทำความเข้าใจ	มีการออกเสียงที่ผิดอยู่มาก	พูดโดยมีสำเนียงภาษาแม่ปะปนอยู่บ้าง แต่ก็ยังพอเข้าใจ	สามารถออกเสียงให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างชัดเจน	สามารถออกเสียงถูกต้องชัดเจน โกล่เคียงหรือคล้ายคลึงกับเจ้าของภาษา
2. คำศัพท์	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ค่อนข้างจำกัดมีคำศัพท์พื้นฐานสะสมอยู่เพียงประมาณ 100 คำ	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ค่อนข้างจำกัดมีคำศัพท์พื้นฐานสะสมอยู่เพียงประมาณ 200 คำ	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์อยู่ในระดับพอใช้	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ในการสนทนาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งรู้จักใช้สำนวนในการสนทนาด้วย
3. โครงสร้างไวยากรณ์	มีข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์อยู่มากแม้แต่ในประโยคสนทนาง่าย ๆ	สามารถใช้ไวยากรณ์ในวงจำกัด สามารถสนทนาได้โดยการใช้ประโยคง่าย ๆ สั้น ๆ	ใช้ไวยากรณ์ผิดพลาดอยู่บ้างแต่ผู้ฟังก็สามารถฟังเข้าใจได้	มีข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย แต่มิได้ทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไป	ใช้ไวยากรณ์ถูกต้อง สื่อความหมายของประโยคได้ชัดเจน
4. ความคล่องแคล่ว	มีการหยุดเว้นช่วงในการพูดบ่อยมาก แม้แต่ในประโยคสนทนาสั้น ๆ	มีการหยุดเว้นช่วงในการพูดบ้าง แต่ผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดได้	สามารถพูดต่อเนื่องได้พอใช้ แต่ยังมีอาการหยุดเว้นช่วงบ้างเล็กน้อย	สามารถพูดได้คล่องแคล่วแต่ยังไม่เป็นธรรมชาติ	สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่วพูดสนทนาได้เป็นธรรมชาติ
5. ความพยายามในการสื่อสาร	ใช้ความพยายามในการสื่อสารน้อย และไม่สนใจว่าผู้ฟังจะเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดหรือไม่	ใช้ความพยายามในการพูดบ้าง แต่ไม่พยายามมากนักในการที่จะพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ	ใช้ความพยายามที่จะพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ โดยพยายามพูดเสริมเติมประโยคบ้าง และใช้ภาษาท่าทางเข้าช่วยบ้างในการทำความเข้าใจ	มีความพยายามอย่างจริงจังที่จะพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ ใช้ความพยายามอย่างมากที่จะพูดเสริมเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นและมีการใช้ภาษาท่าทางประกอบการพูด	ใช้ความพยายามมากเป็นพิเศษที่จะพูดให้ผู้ฟัง เข้าใจสามารถแสดงออกถึงความพยายามอย่างสูง ทั้งน้ำเสียง คำพูดกริยาท่าทางเพื่อช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดโดยเสริมเพิ่มเติมรายละเอียด







## 海南热带海洋学院

\_\_\_\_ 外国语学院 2020 级 泰语 专业 《泰语对话-1》 试卷

2021——2022 学年度第 \_\_\_\_ 学期期末考试 ( A ) 卷

注意事项:

1. 考前请将密封线内填写清楚;
2. 所有答案请直接写在试卷上 (或答题纸上);
3. 考试形式: 开 (闭) 卷;
4. 本试卷共 五 大题, 满分 100 分, 考试时间 100 分钟;
5. 评分一律加分, 不写减分。

题号	一	二	三	四	五	六	七	总分
得分								

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาจับคู่สนทนา

1. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การทักทายและการแนะนำตัว  
โดยกำหนดให้นักศึกษา A และ B เป็นเพื่อนนักศึกษาใหม่
2. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การทักทายและการแนะนำตัว  
โดยกำหนดให้นักศึกษา A และ B เป็นเพื่อนเก่าสมัยมัธยม
3. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การทักทายและการแนะนำตัว  
โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นอาจารย์ และ นักศึกษา B เป็นนักศึกษา

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. A : คุณอายุเท่าไร  
B : .....
2. A : วันเกิดของคุณเมื่อไหร่  
B : .....
3. A : คุณเรียนวิชาการสนทนาภาษาไทย วันและเวลาอะไร  
B : .....
4. A : หอพักของคุณอยู่ที่ก/ชั้น/ห้องอะไร  
B : .....
5. A : ปีนี้วันตรุษจีนตรงกับวันที่เท่าไร  
B : .....
6. A : วันนี้คุณตื่นนอนกี่โมง  
B : .....
7. A : อาหารเช้าของคุณราคาเท่าไร  
B : .....
8. A : คุณมีเพื่อนนักศึกษาทั้งหมดกี่คน ชายกี่คน และหญิงกี่คน  
B : .....
9. A : ตอนนี้อยู่กี่โมงแล้ว  
B : .....
10. A : มีถือของคุณราคาเท่าไร  
B : .....

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาตั้งคำถามให้สอดคล้องกับคำตอบดังต่อไปนี้

1. A : .....  
B : 17589890520
2. A : .....  
B : เบอร์ 39

3. A : .....  
B : วันที่ 14 เดือนกุมภาพันธ์
4. A : .....  
B : 5 ทุ่มครึ่ง
5. A : .....  
B : ตึก 3 ชั้น 2 ห้อง 201

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาอ่านจำนวนเลขดังต่อไปนี้

1. 6,091
2. 89,103
3. 156,001
4. 9,847,256
5. 12,479,031

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาจับคู่สนทนา

1. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การสั่งอาหาร ณ ร้านอาหารตามสั่ง โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นแม่ค้า และ B เป็นลูกค้า
2. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การสั่งอาหาร ณ ภัตตาคารอาหารไทย โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นพนักงานร้านอาหาร และ B เป็นลูกค้า
3. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การสั่งอาหาร ณ ร้านอาหารไทย โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นพนักงานร้านอาหารไทย และ B เป็นลูกค้า

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาจับคู่สนทนา

1. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การซื้อของที่ตลาด

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นแม่ค้า ขายของที่ตลาดนักศึกษา B เป็นลูกค้า ซึ่งแม่บอกให้ B ช่วยไปซื้อของที่ตลาด แม่ต้องการทำไข่ฝัดมะเขือเทศ แกงจืด และไก่ทอด และอยากกินผลไม้ที่มีรสชาติหวาน จึงให้เงินไปซื้อของจำนวน 300 บาท

2. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การซื้อของที่ตลาด

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นลูกค้า และ B เป็นแม่ค้า ขายของที่ตลาด A ต้องการทำต้มยำกุ้ง ปลานิ่งมะนาว ผัดผักรวม และไข่เจียว จึงไปซื้อของที่ตลาด

3. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การซื้อ-ขาย เสื้อผ้า

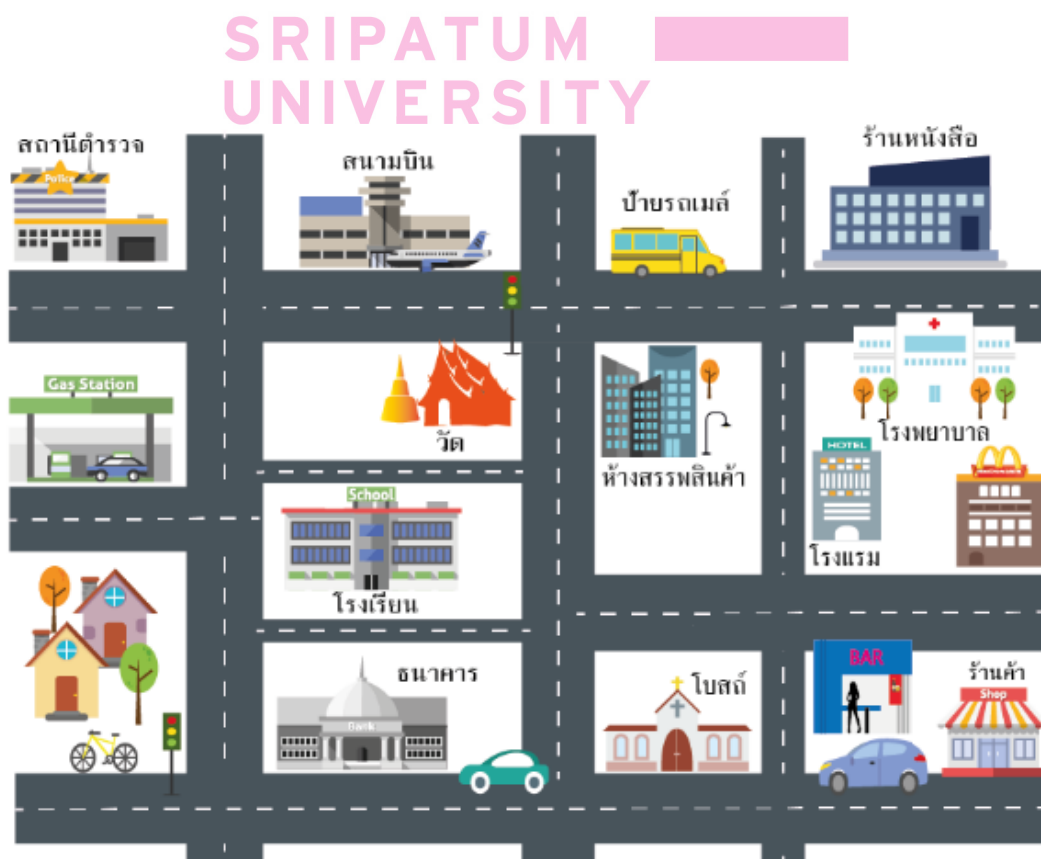
โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นพนักงานขายและ B เป็นลูกค้า B จะไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ ในวันหยุด ไปปีนเขา และไปทะเล จึงต้องการซื้อเสื้อผ้าใหม่ (คุณมีเงิน 1000 บาท)



1. A : ขอโทษนะคะร้านกาแฟไปทางไหนคะ (จุดเริ่มต้น : ถนนท่าพระจันทร์)  
B : .....
2. A : ขอโทษนะครับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ไปทางไหนคะ (จุดเริ่มต้น : วัดมหาวัน)  
B : .....
3. A : ช่วยบอกทางไปวัดพระแก้วหน่อยได้ไหมคะ (จุดเริ่มต้น : ร้านหนังสืออ่านดี)  
B : .....
4. A : ขอโทษนะคะช่วยบอกทางจากห้างสรรพสินค้าไปโรงแรมพันทิพย์หน่อยได้ไหมคะ  
B : .....
5. A : ขอโทษนะคะพอจะทราบไหมคะว่าป้ายรถเมล์ที่ใกล้ที่สุดอยู่ที่ไหนคะ (จุดเริ่มต้น : โรงแรมสุขใจ)  
B : .....

得分	
----	--

คำชี้แจง : บอกทิศทางให้บอกทิศทางของสถานที่ต่อไปนี้



1. อะไรอยู่ตรงข้ามกับสถานีตำรวจ
2. อะไรอยู่หน้าโรงเรียน
3. อะไรอยู่ระหว่างวัดกับโรงพยาบาล
4. ร้านค้าอยู่ติดกับอะไร
5. อะไรอยู่หลังธนาคาร

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาจับคู่สนทนา

1. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ เมื่อไปหาหมอ

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นคุณหมอ และ B เป็นคนป่วย

2. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ เมื่อไปชื้อยา

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นเภสัชกร และ B เป็นคนป่วย

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาบอกอาการจากภาพดังต่อไปนี้



1.



2.



3.



4.



5.



得分	
----	--

คำชี้แจง : จงบอกอาการของโรคดังต่อไปนี้

1. โรค COVID-19
2. โรคไข้เลือดออก
3. โรคกระเพาะอาหาร
4. อาหารเป็นพิษ
5. โรคฝีดาษลิง

得分	
----	--

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาจับคู่สนทนา

1. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การแลกเงิน

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นพนักงาน และ นักศึกษา B เป็นลูกค้า B ต้องการไปเที่ยวประเทศไทย และญี่ปุ่น

2. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ จองโรงแรม

โดยกำหนดให้นักศึกษา A เป็นพนักงานโรงแรม

นักศึกษาB เป็นลูกค้า

3. ให้นักศึกษาจับคู่สนทนาในหัวข้อ การเรียกแท็กซี่

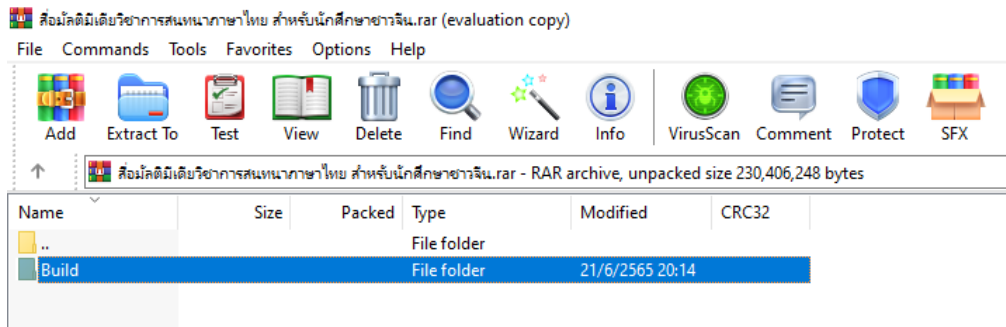
โดยกำหนดให้นักศึกษา A คนขับแท็กซี่ และ นักศึกษา B เป็นผู้โดยสาร

ภาคผนวก ค.

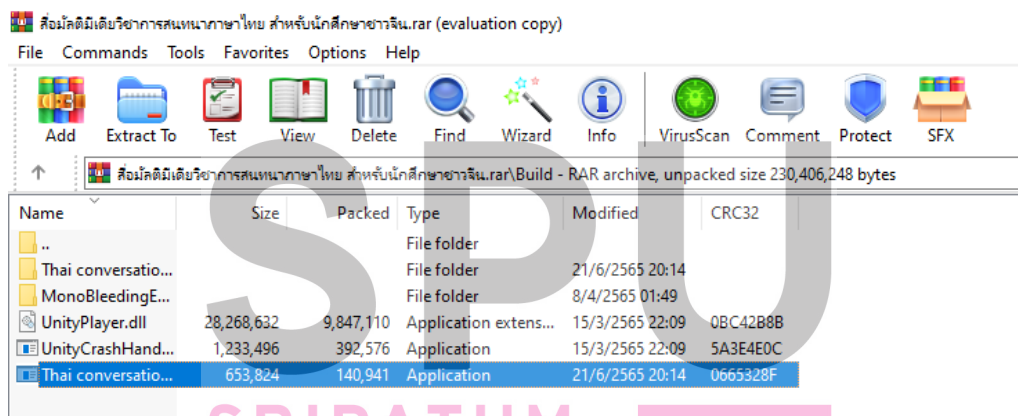
วิธีใช้งานสื่อมัลติมีเดีย วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน



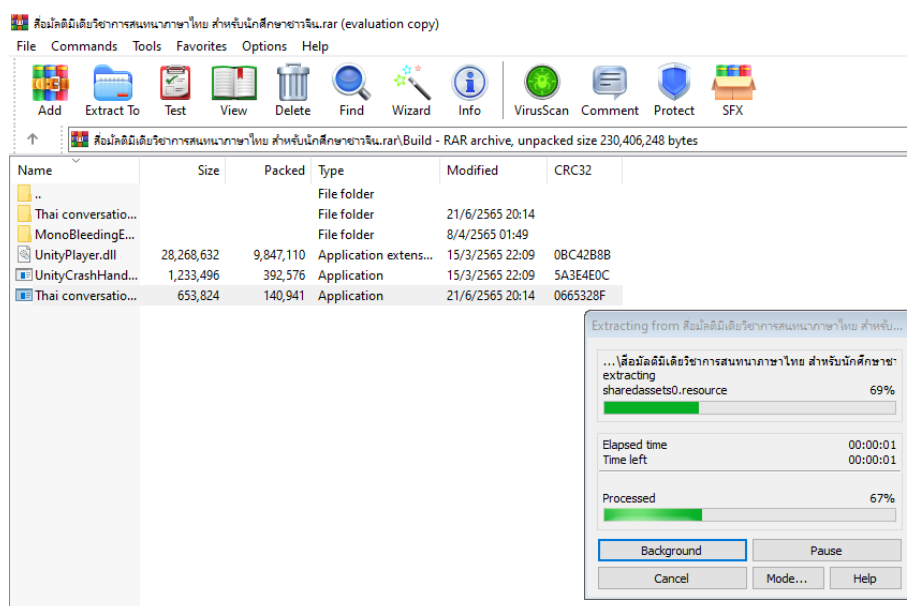
## วิธีใช้งาน



### ดาวน์โหลดไฟล์ สำหรับติดตั้งโปรแกรมในคอมพิวเตอร์



### คลิกเลือกไฟล์ “Thai conversatio...”

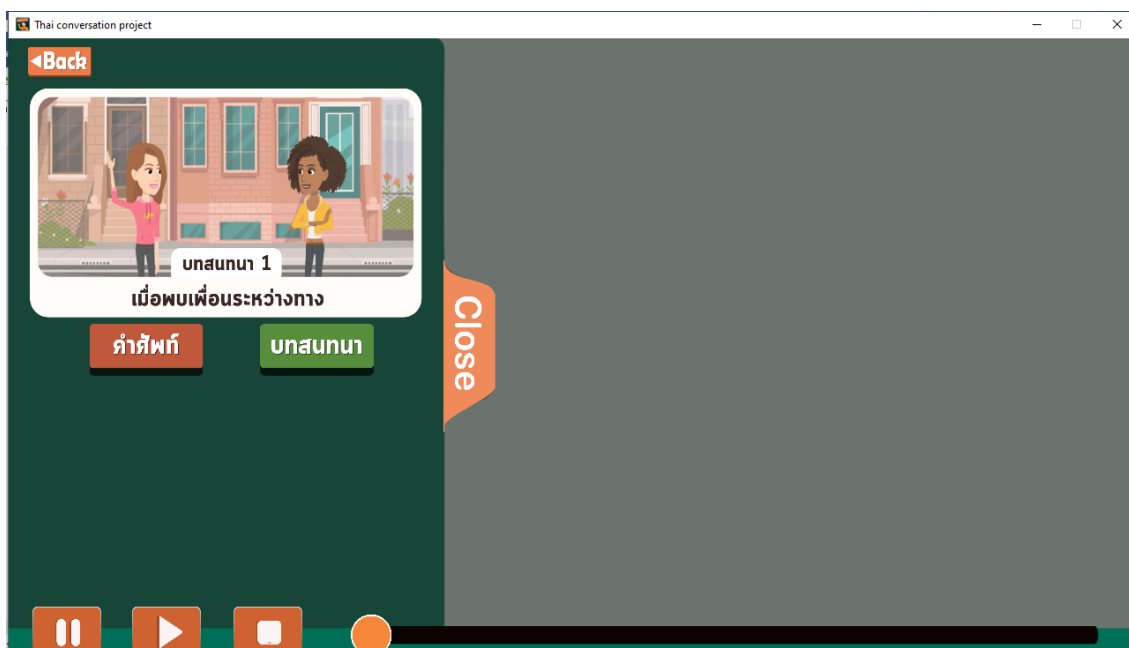




เมื่อไฟล์ดาวน์โหลดสมบูรณ์แล้วจะปรากฏหน้าเมนูหลัก



มีบทเรียนให้เลือกทั้งหมด 7 บทเรียน ใช้เมาส์คลิกเลือกบทเรียนที่ต้องการ



เมื่อเลือกบทเรียนที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าต่างให้เลือก ปุ่ม “คำศัพท์” หรือ “บทสนทนา”

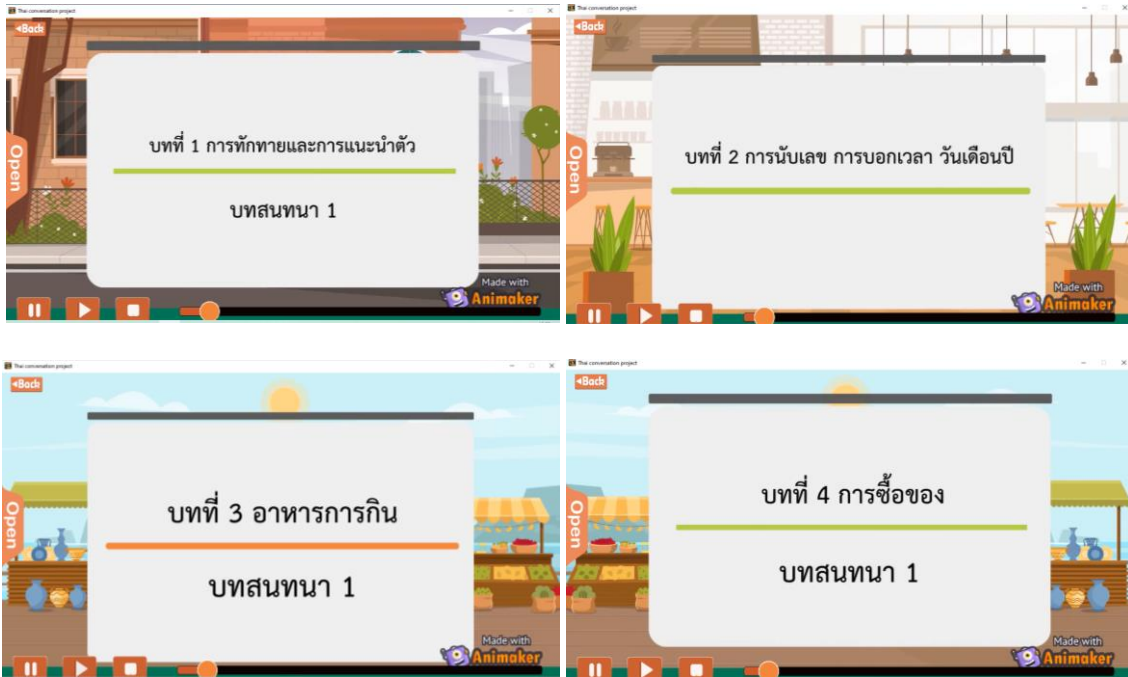
ปุ่มใช้งาน	อธิบาย
	คลิกเพื่อกลับไปหน้าเมนูหลัก
	คลิกเพื่อแสดงคำศัพท์
	คลิกเพื่อแสดงบทสนทนา
	คลิกเพื่อหยุดวิดีโอ
	คลิกเพื่อเล่นวิดีโอ
	คลิกเพื่อหยุดวิดีโอเพื่อเริ่มต้นใหม่
	เลื่อนแถบเมื่อต้องการให้วิดีโอเล่นในช่วงอื่น ๆ หรือต้องการเล่นซ้ำ
	คลิกเพื่อปิดหน้าต่าง
	คลิกเพื่อเปิดหน้าต่าง



เมื่อคลิก “คำศัพท์” จะแสดงคำศัพท์ของบทเรียนที่เลือก



สื่อปรากฏภาพ เสียง และตัวอักษร



เมื่อคลิก “บทสนทนา” จะแสดงบทสนทนาของบทเรียนที่เลือก



สื่อปรากฏภาพ เสียง และตัวอักษร





ที่ มคป.0108/

25 พฤษภาคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ ดร.ชุตินันท์ สวัสดิ์ทิพย์

ด้วย นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ 64501148 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน Development of multimedia with active learning management to compare students achievement in Thai conversation course for Chinese ภายใต้ การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วราภรณ์ ไทยมา

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ ขออนุญาตมอบหมายให้ นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ kamon.lsw@gmail.com ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

ที่ มคป.0108/

25 พฤษภาคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ชญาณิน บุญส่งศักดิ์

ด้วย นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ 64501148 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน Development of multimedia with active learning management to compare students achievement in Thai conversation course for Chinese ภายใต้ การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วราภรณ์ ไทยมา

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ ขออนุญัตมอบหมายให้ นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ kamon.lsw@gmail.com ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

ที่ มคป.0108/

25 พฤษภาคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ Diao chan

ด้วย นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ 64501148 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน Development of multimedia with active learning management to compare students achievement in Thai conversation course for Chinese ภายใต้ การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วราภรณ์ ไทยมา

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ ขออนุญาตมอบหมายให้ นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ kamon.lsw@gmail.com ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกมลวรรณ เลิศสุวรรณ
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อน ไทหฺลํา ประเทศจีน
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อนไทหฺลํา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยการทะเลเขตร้อนไทหฺลํา ประเทศจีน
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 ศศ.บ.ภาษาไทย จาก มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผลงานด้านการวิจัย	พ.ศ. 2565 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำหรับจัดการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการสนทนาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชาวจีน