

การพัฒนาแบบการเรียนรู้ด้วยโมเดล APS เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง
และการพูดภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
**Developing learning styles with APS models to promote creative listening
and speaking English for 4th grade students**

ชลธิชา พิมพ์ทอง

โรงเรียนท่านางแนววิทยายน

Chonticha Pimthong

Chonticha PimthongThanang Naew Wittayayon School

E-mail: Sukunyakruae3@gmail.com

บทคัดย่อ*

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโดยชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และ On-Site 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนท่านางแนววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) มีหน่วยการเลือกเป็น ห้องเรียน (Cluster) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า t-test (t- test one samples) ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.20/81.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งแสดงว่ามี

* วันที่รับบทความ: 8 กันยายน 2565; วันที่แก้ไขบทความ 29 กันยายน 2565; วันที่ตอบรับบทความ: 30 กันยายน 2565

Received: September 8, 2022; Revised: September 29, 2022; Accepted: September 30, 2022

ประสิทธิภาพ 2) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และแบบ On-Site หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก มีค่า $\bar{X} = 4.55$ และมีค่า S.D. = 0.79

คำสำคัญ : ชุดฝึกทักษะด้านการฟัง; การเรียนรู้แบบ Flipped Classroom; การเรียนรู้แบบ AR (Augmented reality)

Abstracts

The objective of this study were 1) to develop learning package of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students to be effective according to criteria of 80/80, 2) to compare online and on-site learning achievement of learning package of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students, 3) to study students ‘satisfaction toward learning package of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students. The samples of the study were 32 Mathayomsuksa 4/1 students, Tha Nang Naeo Wittayayon School under Khon Kaen Secondary Educational Service Area Office 25, semester 2, academic year 2021. Purposive sampling, in which the selection process were in clusters, was used in the study. Research tools consisted of 12 learning packages of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students, 40-item of learning achievement test, and student satisfaction survey. Statistics used for data analysis were average, standard deviation, and one-sample t-test. The findings of this study found that 1) the effectiveness of learning package of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students was 79.20/81.14, which was above the specified criteria of 80/80, indicating that the learning package was effective, 2) students’ online and on-site learning achievement after using the learning package of listening skills on “Having Fun with Listening ”using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students was higher than before using it with a statistical significance level of .01, 3) the result of students’ satisfaction toward the learning package of listening skills on “Having Fun with Listening” using Flipped Classroom Learning with AR (Augmented Reality) for Matthayomsuksa 4 students showed the highest level of satisfaction ($\bar{X} = 4.55$, SD = 0.79).

Keywords: Learning Package; Flipped Classroom Learning With AR (Augmented Reality).

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะภาษานอกจากจะเป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คน โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก เยาวลักษณ์ อภิวาลลภและคณะ (2549 : 7) กล่าวว่า ยุคเทคโนโลยีการสื่อสารและการคมนาคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้การเปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสาร การเข้าถึงองค์ความรู้ การสร้างความร่วมมือระหว่างกันและกัน จะเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อบุคคลมีความสามารถในการใช้ภาษาสากลหรือภาษาต่างประเทศในการติดต่อสื่อสารได้ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับความสำเร็จก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสารจากนานาประเทศได้ไหลเข้าสู่ประเทศไทยอย่างรวดเร็ว ทำให้ภาษาอังกฤษทวีความสำคัญมากขึ้น

สังคมโลกส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นจึงเป็นความจำเป็นที่ประเทศไทยจะต้องพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2546 : 65) กล่าวว่าประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ในปี 2558 ซึ่งหมายความว่า ประชาชนใน 10 ประเทศอาเซียนจะต้องใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น อย่างไรก็ตามที่จะใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารให้มีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยทักษะการใช้ภาษา 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะการฟังเป็นทักษะที่ใช้มากกว่าทักษะอื่นๆ และเป็นทักษะแรกที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 6)

จากการศึกษาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระบบการศึกษาไทย ผลการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าใดนัก (กาญจนา ปราบพลและประกาย โอภาณนท้อมตะ 2543:6) และจากการสำรวจข้อมูลพื้นฐานการจัดการเรียนการสอนและความต้องการภาษาต่างประเทศในประเทศไทยพบว่าผู้เรียนทุกระดับการศึกษาที่สำรวจ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับอุดมศึกษา ยังไม่สามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูด ผู้สอนทุกระดับมีความตระหนักว่าทักษะการฟังและการพูดเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนการสอนและมีความต้องการพัฒนาทักษะการฟังมากเป็นอันดับแรก ปราณี กุลละวณิช (2549 : 43)

ประเทศไทยประกาศปรับเปลี่ยนเวลาเปิดภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษา 2563 โดยใช้รูปแบบการศึกษาออนไลน์หรือการศึกษาทางไกล มีการสนับสนุนวิธีการสอนออนไลน์และสร้างคลังความรู้ หรือ Content ให้บริการโรงเรียนนำไปใช้ฟรี ระบบศึกษาใช้ระบบออนไลน์เข้ามาสนับสนุนการสอนในระบบปกติ โดยเรียนออนไลน์ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติในสัดส่วนที่แตกต่างกันแต่ละสาขาวิชามีการใช้สื่อออนไลน์ รวมทั้งหนังสือเรียนเพื่อประกอบการศึกษาสำหรับในมหาวิทยาลัยมีการนำระบบออนไลน์มาใช้ทดแทนการศึกษาในระบบปกติ โดยใช้ Application ต่างๆ มาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและการสื่อสารระหว่างอาจารย์

และผู้เรียนระบบต่างๆ ถูกนำมาใช้อยู่ในระหว่างดำเนินการ ทดลองใช้ พัฒนา ผูกอบรมผู้สอน และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การทดแทนการสอนในชั้นเรียน ทั้งนี้ ด้วยความหวังว่าจะสามารถใช้ระบบออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นสถานการณ์การแพร่ระบาดของวิกฤต COVID-19 ครั้งนี้เป็นโอกาสสำคัญในการจัดการศึกษาตามวิถี New Normal ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนแนวคิดครั้งใหญ่ที่ต้องสอดคล้องและเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยการปรับหลักสูตรให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิด-19 และสื่อสารให้ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนทราบ เพิ่มความยืดหยุ่นของโครงสร้างเวลาเรียนรู้และความหลากหลายของรูปแบบการเรียนรู้ของอาจารย์ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และสอนอย่างมีแผนที่เหมาะสมรวมถึงการยกระดับการประเมินเพื่อการพัฒนาเพื่อไม่ให้นักศึกษาเสียโอกาสพัฒนาความรู้และทักษะ โดยเฉพาะความรู้ด้านภาษาและการคำนวณ แม้ไม่มีโควิด-19 ระบบการศึกษาไทยก็กำลังเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาจากปัจจัยขับเคลื่อนจำนวนมาก ทั้งด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม เช่น โครงสร้างประชากรที่เปลี่ยนแปลง ด้านเทคโนโลยี Disruptive Technology ที่ทำให้ทักษะที่เป็นความต้องการเปลี่ยนไป และด้านการเมืองการปกครอง เช่นการดำเนินนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เป็นต้น โควิด-19 เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงที่รอทำอยู่ให้เกิดขึ้นเร็วขึ้น เช่น การนำเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้มาใช้ในวงกว้างยิ่งขึ้น การศึกษาไทยมีปัญหามาตั้งแต่ก่อนโควิดวิกฤตทั้งด้านคุณภาพการศึกษา และด้านความเหลื่อมล้ำที่มีมานานทวีความรุนแรงของปัญหาเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อขับเคลื่อนประเทศ และเป็นช่องทางสำคัญในการเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกคนได้มีจุดเริ่มต้นที่ดีของชีวิต แต่ ทั้งด้านคุณภาพ เช่น คะแนนจากผลประเมิน PISA ที่ตามหลังหลายประเทศในภูมิภาค ASEAN และ ความเหลื่อมล้ำ เช่น ความแตกต่างในความพร้อม และทรัพยากรในการจัดการศึกษาของแต่ละโรงเรียน

การนำ AR มาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้แม้สิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในชั้นเรียน สามารถสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถ และทักษะที่หลากหลาย เพราะ AR สามารถสร้างแบบจำลององค์ความรู้ที่ซับซ้อน เข้าใจยาก ให้ออกมาเป็นโมเดลที่เป็นรูปธรรม และทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น จะเห็นได้ว่าการนำ AR มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนเป็นการยกระดับการเรียนรู้ และเปิดประตูสู่โลกใบใหม่อย่างแท้จริง แม้ว่าปัจจุบันจะยังมีข้อจำกัดในการนำเทคโนโลยีนี้มาใช้อยู่บ้าง แต่หากในอนาคต ครูผู้สอนมีการจัดกิจกรรมการสอนโดยนำเทคโนโลยี AR มาใช้อย่างเต็มรูปแบบแล้ว การเรียนรู้ของเด็กในห้องเรียนก็จะก้าวตามทันโลกปัจจุบันที่หมุนไปอย่างไม่หยุดยั้ง และประโยชน์สูงสุดก็จะตกที่ตัวผู้เรียน

ในปัจจุบันนี้สื่อการเรียนการสอนมีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นทำให้การเรียนการสอนนั้นเกิดประสิทธิผลที่ดียิ่งขึ้นโดยสามารถเห็นได้จากการพัฒนาของ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม หรือ Augmented Reality Technology ทำให้ผู้สอนนั้นมีทางเลือกของการใช้สื่อ เพื่อนำมาสื่อสารในการสอนมากยิ่งขึ้น นอกจากสื่อที่ให้ในการสอนแล้วผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ของการเรียนการสอน ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น เกิดเป็นการบูรณาการกันระหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียน และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ควบคู่กันไป ทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา

ศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถเข้าใจ และมีความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น เพราะในการเรียนการสอนยุคใหม่ สื่อการสอนที่นำมาใช้มีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากยิ่งขึ้น หรือผู้เรียนได้กลายเป็น Active Leamer มากขึ้น ปดิวิรดา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และจิตติวีร์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2563 : 32)

จากปีการศึกษา 2563 เป็นต้นมีสถานการณ์วิกฤตโควิด 19 แพร่ระบาด โรงเรียนทั่วประเทศไทย และโรงเรียนท่านางแนววิทยายนต้องทำการจัดการเรียนการสอนแบบ On-line กับ On-Site สลับกันไปมาตามความรุนแรงของสถานการณ์ในแต่ละช่วงเวลา ทำให้ผู้วิจัยพบปัญหาคือเมื่อโรงเรียนกลับมาทำการเรียนการสอนแบบ On-Site จำนวนนักเรียนที่เข้าเรียนมีลดจำนวนลง นักเรียนอยากมาโรงเรียนน้อยลง ซึ่งอาจจะนำไปสู่ปัญหาการออกนอกระบบการศึกษาของนักเรียนในอนาคตได้ซึ่งปัญหานี้ก็ถือเป็นปัญหาหลักเรื่อยมาของโรงเรียนมัธยมขนาดเล็กในระดับตำบล จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้ทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบ On-line กับ On-Sit โดยใช้ชุดฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ครั้งนี้จึงเป็นโอกาสสำคัญให้ผู้วิจัยตัดสินใจพัฒนาชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. พัฒนาโดยชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และ On-Site
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่านางแนววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนท่านางแนววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) มีหน่วยการเลือกเป็นห้องเรียน (Cluster)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้สอน จำนวน 12 หน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1 ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกแผนการเรียนรู้ และผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน แยกออกเป็น การทดลอง 3 ครั้ง โดยใช้ นักเรียนไม่ซ้ำกัน ครั้งที่ 1 แบบ 1:1 จำนวน 5 คน ครั้งที่ 2 แบบ 1:10 จำนวน 10 คน ครั้งที่ 3 แบบ 1:10 จำนวน 10 คน แล้วปรับปรุงแก้ไขดังนี้ 1) แผนการเรียนรู้ที่ 8-12 ได้ปรับวิดีโอในชุดฝึกทักษะการฟังให้มีความยากง่ายในระดับกลางให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนในชั้นเรียน 2) ปรับจำนวนข้อสอบจาก 30 ข้อ ลดลงเหลือ 20 ข้อให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 1 ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้สอน จำนวน 12 หน่วยการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้	เรื่อง	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	น้ำหนัก (คะแนน)
1	On the Plane	1	20
2	A Bus Journey	1	20
3	Hotel Check-in	1	20
4	At the Doctor's	1	20
5	Restaurant Meal	1	20
6	Fast Food Order	1	20

แผนการเรียนรู้	เรื่อง	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	น้ำหนัก (คะแนน)
7	Cookie Recipe	1	20
8	Hair Appointment	1	20
9	Changing Money	1	20
10	The Movies	1	20
11	Returning Goods	1	20
12	The Weekend	1	20
รวม		12	

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษวัดทักษะด้านการฟัง เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน และผ่านการทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่า แบบทดสอบ จำนวน 40 ข้อ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 มีค่าความยากตั้งแต่ 0.41-0.76 มีค่าอำนาจการจำแนกตั้งแต่ 0.40-0.75 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.84 ตามลำดับ

2.3 แบบประเมินเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการฟังว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคอร์ท สอบถามเพื่อประเมินในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบ และด้านกิจกรรม ใช้ระดับคะแนนวัดระดับความคิดเห็น มีมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยเรียงลำดับจากเห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยมากที่สุด และส่วนที่สามเป็นคำถามปลายเปิดสอบถามความคิดเห็นเพิ่มเติม

ระดับความคิดเห็น	ความหมาย
5	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
4	ระดับความพึงพอใจมาก
3	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
2	ระดับความพึงพอใจน้อย
1	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

จากนั้นนำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้ครูผู้สอนระดับชำนาญการพิเศษพิจารณาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกณฑ์การประเมินและรูปแบบของภาษา และนำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 ท่าน หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α - Coefficient) และนำแบบประเมินที่ได้ค่าความเชื่อมั่นแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยเป็นแบบศึกษากลุ่มเดียวโดยทำการวัดสองครั้งก่อนเรียน และหลังเรียน
One Group Pretest Posttest Design

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยอธิบายและชี้แจงทำความเข้าใจกับชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2. ผู้วิจัยนำชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ รวมเป็น 12 คาบ ในรายวิชาอังกฤษเพิ่มเติม (อ 31202) ในขณะทำชุดฝึกถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจหรือมีปัญหาสามารถซักถามผู้สอนหรือผู้วิจัยได้

3. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทดสอบนักเรียนก่อนการเรียน

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนประเมินหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนด้วยชุดกิจกรรม

5. เปรียบเทียบทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนกับเกณฑ์ 75 และนำผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ในรูปแบบ One-Group-Pretest-Posttest Design

2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการฟังภาษาอังกฤษ (Pre-test) ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 40 คน

จากนั้นตรวจให้คะแนน และบันทึกคะแนนของแต่ละคน

3. นำแบบฝึกเสริมทักษะการฟังไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ

คาบ รวมเป็น 12 คาบ ในรายวิชาอังกฤษเพิ่มเติม (อ 31202) โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน อธิบายขั้นตอนและวิธีทำ

แบบฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจ ในขณะที่ทำแบบฝึกถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจหรือมีปัญหาสามารถซักถามได้

4. ตรวจให้คะแนนแบบฝึกในข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ในข้อผิดให้ 0 คะแนน

5. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการฟังหลังการทำแบบฝึกในแต่ละบททุกครั้ง เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน

6. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการฟัง (Post-test) ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการฟังก่อนการทำแบบฝึกโดยการสลับข้อ จากนั้นตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปหาประสิทธิภาพของแบบฝึก และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการฟังของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึก

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในแต่ละชุดฝึกใช้สูตร E1/E2

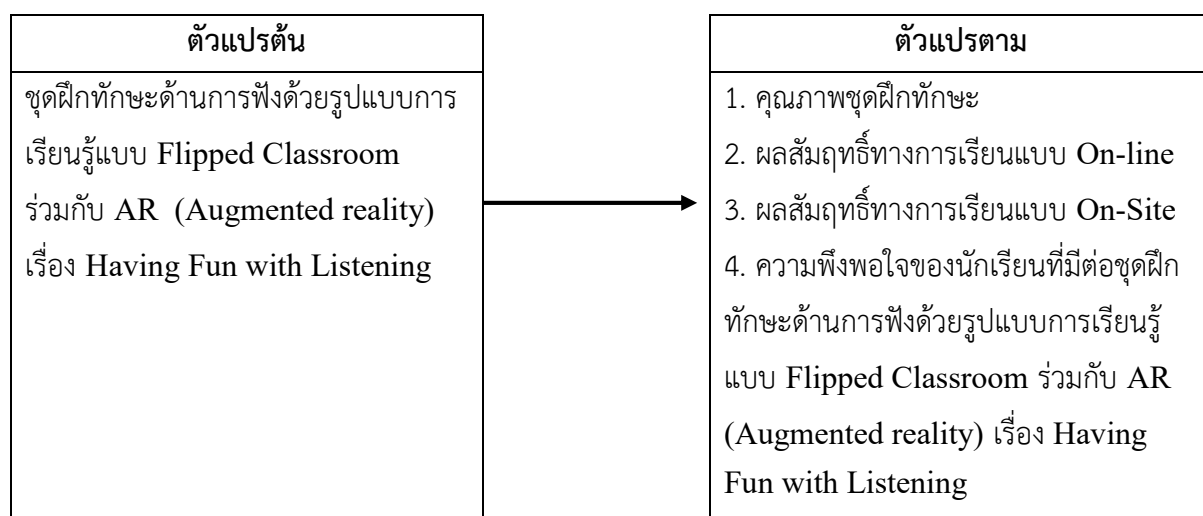
2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการฟังภาษาอังกฤษ เพื่อหาค่าความยากง่าย (Difficult) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อน และหลังการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการฟัง โดยใช้สถิติ t-test แบบจับคู่ วิเคราะห์โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows

4. การหาคุณภาพของแบบสอบถาม วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ค่าสถิติ $\bar{X}$ และ S.D.

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้ศึกษาข้อมูลในการการพัฒนาชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) โดยมีตัวแปรในการศึกษา คือ คุณภาพชุดฝึกทักษะ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.20/81.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งแสดงว่ามีประสิทธิภาพ

2. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และแบบ On-Site หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก มีค่า $\bar{X} = 4.55$ และมีค่า S.D. = 0.79

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.20/81.14 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนด อาจเป็นเพราะชุดฝึกทักษะด้านการฟังชุดนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ตามกระบวนการออกแบบเอกสารการสอนซึ่งมีการกำหนดกรอบเนื้อหาสาระของเรื่องที่ต้องใช้เรียนในหลักสูตร เลือกเนื้อหาภาษาที่เป็น Radio & Video ที่หลากหลายและมีความเป็นปัจจุบัน เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน มีการจัดเรียงเนื้อหาที่สมบูรณ์อันเป็นรูปแบบสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียน การพัฒนาชุดฝึกเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มีการพัฒนาเป็นขั้นตอนโดยมีการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม ตามลำดับ รวมไปถึงการเลือกผู้เรียนเข้าร่วมการทดสอบ การเลือกเวลาและสถานที่ทดสอบ การชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีการ การรักษาสถานการณ์ตามความเป็นจริง มีการดำเนินการสอนตามขั้นตอน และทำหน้าที่ในบทบาทของครูขณะที่กำลังทดสอบได้ดี

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบ On-line และแบบ On-Site หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เหมาะสมกับสถานการณ์ของการจัดการเรียนการสอนในช่วงเชื้อไวรัสโควิด 19 ระบาด รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนของชุดฝึกทักษะสามารถเรียนได้ต่อเนื่อง ทำให้การจดจำเนื้อหาความรู้และทักษะได้รับการพัฒนาสม่ำเสมอไม่ขาดช่วง ทั้งนักเรียนยังสามารถเข้าถึงการจัดการเรียนการสอน เนื้อหา และครูผู้สอนได้ ทั้งในรูปแบบการเรียนแบบ On-line และแบบ On-Site จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 ที่ปรากฏในปัจจุบันที่ส่งผลกระทบให้ทุกภาคส่วนโดยเฉพาะภาคการศึกษา ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในหลากหลายมิติ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ ที่เรียกว่า วิธี New Normal ต้องเผชิญกับภาวะของการปรับตัวครั้งใหญ่ จึงจำเป็นต้องพัฒนาครูอย่างเร่งด่วน โดยฝึกอบรมให้ครูมีความรู้ มีทักษะในการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนและเทคโนโลยีให้สามารถนำเทคโนโลยีจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการสนับสนุนแพลตฟอร์มที่ครูสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งสภาวะปกติ การเรียนแบบ onsite หรือการเรียนแบบ online การเรียนรู้แบบออนไลน์จึงกลายเป็นความปกติใหม่ (วิธี New Normal) ของสังคมไทยใน

ปัจจุบันมากขึ้น การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนรู้ในรูปแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนรู้ใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูมีส่วนสำคัญยิ่งต่อการปฏิรูป การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเลือก

เรียนรู้ตามความสนใจได้ดีที่สุด ตลอดจนพัฒนาตนเองโดยเรียนรู้จากประสบการณ์เดิมและการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางมาโรงเรียน ทำให้เกิดความสะดวกและเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างรวดเร็ว ครูและนักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อีกทั้งครูให้คำปรึกษากับนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิตและพัฒนาได้เต็มศักยภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เนื้อหาชุดฝึกทักษะเป็นเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงมโนภาพรับรู้และจดจำได้ง่าย ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening เนส พบว่า ปัญหาการสอนภาษาอังกฤษที่พบมากคือการขาดเนื้อหาการสอนภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นตามความสนใจของผู้เรียนและยังได้เสนอว่า ควรจัดเนื้อหาการสอนที่ตรงกับความชอบ และความสนใจของผู้เรียน จึงจะส่งผลให้นักเรียนมีความคิดเห็นมากที่สุดด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งนี้

การคัดเลือกเนื้อหาของ Radio & Video ที่ใช้เป็นสื่อการสอนในชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) อาจใช้เป็นเนื้อหาที่มีการกำหนด Level ความยากง่าย เพื่อให้สามารถจัดกลุ่มของนักเรียนแข็ง-อ่อนได้ชัดเจน และโฟกัสการสอนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อให้ให้นักเรียนกลุ่มอ่อนได้มีทักษะการฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น และนักเรียนกลุ่มแข็งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการสอบเลื่อนระดับชั้นในอนาคตได้ด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) เรื่อง Having Fun with Listening สำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ และเนื้อหาทักษะด้านอื่น

2) ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลของ ชุดฝึกทักษะด้านการฟังด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ AR (Augmented reality) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2546). *การศึกษาศาภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสาร ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศาสนา
- กาญจนา ปราบพาล และประกายแก้ว โธมานนท์อมตะ. (2543). *การสำรวจความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษของบัณฑิตไทย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปติวิธดา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และฐิตวิทย์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2563). การเรียนการสอนแบบ E-Learning กับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) เป็นสื่อรูปแบบใหม่ทางด้านการศึกษา. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 14 (1).
- ปราณี กุลละวณิชย์. (2549). *การศึกษากาการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ และความต้องการภาษาต่างประเทศในภาคกลาง ภาคตะวันออกและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: ม.ป.ท.
- เยาวลักษณ์ อภิชาติวัลลภ และคณะ . (2549). *การวิจัยขั้นพื้นฐานการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ และการใช้ภาษาต่างประเทศในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สุมิตรา อังวัฒนากุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.