วารสารครุศาสตร์ปัญญา ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2568) หน้า 12-26
Journal of Intellect Education (JIE), Volume 4 No. 1 (January-February 2025) Page 12-26

บทความวิจัย (Research Article)

การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of Listening and Speaking English Ability for Communication Using Active Learning Based on GPAS 5 Steps Model with Augmented Reality of Grade 6 Students

กตวรรณ จันทร์มาลา[1],ศิริพงษ์ เพียศิริ[2]
Katawan Chanmala[1], Siribhong Bhiasiri[2]
คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น[1,2]
Faculty of Education, Khon Kaen University[1,2]

Received: December 28, 2024, Revised: January 30, 2025, Accepted: January 30, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) พัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) จำนวน 38 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการวิจัยประกอบด้วย (1) แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอน (2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (3) แบบสัมภาษณ์นักเรียน (4) แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (5) แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ท้ายวงจรปฏิบัติการ (6) แบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ท้ายวงจรปฏิบัติการ ข้อ 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สิ้นสุดวงจร (2) แบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สิ้นสุดวงจรปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ

[2] Corresponding author, Tel. 0873736733, Email: katach@kku.ac.th

เพื่อการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คิดเป็นร้อยละ 79.65 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 71.05 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.92 คิดเป็นร้อยละ 79.47 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 78.95 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: การฟังและการพูด, ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร, การเรียนรู้เชิงรุก, เทคโนโลยีเสมือนจริง, รูปแบบ GPAS 5 Steps

Abstract

This research aimed to 1) develop English listening skills for communication based on the Active Learning concept using the GPAS 5 Steps model with augmented reality (AR) to have students with an average score not less than 70 percent and several students who passed the criteria of 70 percent or more, and 2) develop English speaking skills for communication-based on the Active Learning concept using the GPAS 5 Steps model with augmented reality (AR) to have students with an average score not less than 70 percent and many students who passed the criteria of 70 percent or more. The target group was 38 Grade 6 students of Khon Kaen University Demonstration Elementary School, (Suksasart) who were studying in the first semester of the academic year 2024 using the action research model. The research instruments are divided into 3 types: 1) The research instruments consist of 6 learning management plans based on the Active Learning concept with Augmented Reality (AR) for 12 hours. 2) The instruments reflected the research results consist of (1) Teacher behavior observation form (2) Student behavior observation form (3) Student interview form (4) Learning activity form (5) English listening ability test for communication at the end of the cycle (6) English speaking ability test for communication at the end of the cycle. Section 3) The instruments evaluated the efficiency of learning management consists of (1) an English listening ability test for communication at the end of the cycle and (2) an English speaking ability test for communication at the end of the cycle. The research found that 1) Students had English listening ability scores for communication. There was an average of 11.95, which is 79.65 percent of the full score, and 27 students were passing the criteria, 71.05 percent of the total number of students, which is higher than the specified criteria. 2) Students had an English-speaking ability score for communication, with an average of 11.92, which is 79.47 percent of the full score, and 30 students passed the criteria, which is 78.95 percent of the total number of students, which is higher than the specified criteria.

Key words: Listening and Speaking, English for Communication, Active Learning, Augmented Reality, GPAS 5 Steps

บทนำ

ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นความสามารถในการส่งสารและรับสาร มีวัฒนธรรมในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเอง ในการที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารรวมทั้งประสบการณ์ในการที่จะพัฒนาตนเองและส่วนรวม การเจรจาเพื่อต่อรองและลดปัญหา ความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข่าวสาร ด้วยเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนใช้การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพที่คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยทักษะการฟังเป็นทักษะแรกที่ผู้เรียนได้ยิน เกิดการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าของการฟัง โดยเริ่ม จากการเรียนรู้คำศัพท์ การออกเสียง สำเนียงการพูด และฟังเพื่อความเข้าใจ ซึ่งทักษะการฟังเพื่อความเข้าใจถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การฟังช่วยพัฒนาการออกเสียง ยิ่งฟังมากและเข้าใจภาษาพูดมากเท่าไร การฟังก็จะช่วยพัฒนา สำเนียง การเน้น 2 คำที่เชื่อมประโยคหรือคำเข้าด้วยกันทักษะการสื่อสารที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับการพูดอย่างเดียวแต่ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของการฟังที่ดีด้วย ในขณะเดียวกัน ทักษะการฟังมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพูด อ่าน และเขียน ตามลำดับ (Harmer, 2007) ผู้ที่มีความสามารถในการฟังย่อมช่วยให้การคิด และการพูดมี ประสิทธิภาพตามไปด้วย (อภิญญา อนุกูล, 2552) สอดคล้องกับ Vandergrift (2016) จาก การศึกษาค้นคว้างานวิจัย พบว่า ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ใช้ทักษะการฟังร้อยละ 40 – 50% ทักษะการพูด ร้อยละ 25 – 30% ทักษะการอ่านร้อยละ 11 – 16% และทักษะการเขียนร้อยละ 9% เท่านั้น จะเห็น ได้ว่า ทักษะการฟังเป็นทักษะขั้นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ ถ้าผู้เรียนขาดทักษะการฟัง ผู้เรียนจะไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Nunan, 1997)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบเข้มข้นและมีการสอบประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละบทและมีการเก็บคะแนนการพูดสนทนาภาษาอังกฤษกับอาจารย์ชาวต่างชาติเมื่อจบแต่ละบท พบว่า นักเรียนร้อยละ 70 มีผลการประเมินการฟังและพูดภาษาอังกฤษไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นปัญหาหลักที่ผู้วิจัยยังคงมีความกังวลใจ เนื่องจากผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารและพูดสนทนาภาษาอังกฤษได้อย่างที่ควรจะเป็น ดังนั้น การนำกลวิธีในการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมไปใช้ในการพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนได้นำภาษาอังกฤษไปใช้เพื่อการสื่อสาร สื่อความหมาย และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ทั้งนี้ เนื่องจากเป็นกระบวนการที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นทักษะกระบวนการคิดที่เป็นขั้นตอนและมีจุดเน้นในกระบวนการ จัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลและเลือก ข้อมูลที่สำคัญที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลมาจัดกระทำมาจัดข้อมูลเป็นกลุ่ม เป็นหมวดหมู่ จำแนก เพื่อให้ได้ความรู้ตามที่กำหนดไว้ จากนั้นนำไปใช้ในการปฏิบัติจริง ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ข้อสรุปที่ได้จากกระบวนการเหล่านี้ที่ตกผลึกภายในตัวของผู้เรียนจะกลายเป็นตัวตนเป็นบุคลิกภาพของผู้เรียน

ดังนั้น การพัฒนาความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวคิด GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ทั้งนี้ เนื่องจากเทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ใช้งานได้สะดวก เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ปัจจุบันนี้ สื่อเทคโนโลยี และอินเตอร์เน็ตสามารถเข้าถึง ผู้เรียนทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ เลือกสรรสื่อการฟัง ฝึกทักษะการฟังอย่างกว้างขวางของตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดแค่การเรียนรู้ในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีโอกาสได้ฟังภาษาอังกฤษจากเจ้าของภาษาหรือจากครูผู้สอนโดยตรง และเป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้

ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ สร้างแรงจูงใจและทัศนคติในการฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้นได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ดังนี้

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps

1. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. รูปแบบ GPAS 5 Steps

จากการศึกษาการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด GPAS 5 Steps จะเห็นว่าเป็นแนวคิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานและการคิดขั้นสูง (GPAS) แนวคิดการพัฒนาทักษะการคิด GPAS และการเรียนรู้ด้วยตนเอง IS 5 Steps ที่กล่าวถึง ข้างต้น สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด ได้นำมาสังเคราะห์หลอมรวมเป็นการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิดเน้นผู้เรียน สร้างความรู้ ใช้ความรู้ผลิตผลงาน กระบวนการ เรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นสังเกตรวบรวมข้อมูล(Gathering)เริ่มจากคาถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้สังเกต สงสัย กระตุ้นความสนใจ ตระหนักในปัญหา ตั้งสมมุติฐาน ตั้งข้อสงสัยเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มาคัดเลือกและจัดเก็บเพื่อนำไปสู่การกระทำให้เกิดความหมายต่อไป

2) ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) เป็นการจัดกระทำข้อมูล โดยใช้แผนภาพความคิดมาช่วยจัดความคิดให้เป็นระบบ เช่น การจำแนก การจัดกลุ่ม จัดลาดับ เปรียบเทียบ เชื่อมโยงสัมพันธ์ และ

เชื่อมโยงสู่โครงสร้างความดี คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมเชิงบวก นาไปสู่ การออกแบบ สร้างทางเลือก ตัดสินใจ และวางแผนขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ

3) ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)เขียนขั้นตอนการปฏิบัติงานและลงมือทำาจริงโดยมีการตรวจสอบเพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาให้เกิดผลดีกว่าเดิมในแต่ละขั้นตอน สรุปเป็นความรู้ ความคิดรวบยอด แบบแผนหลักการ และนำกระบวนการ ทักษะ และหลักการไปขยายความรู้สู่ท้องถิ่นและสังคมที่กว้างไกลออกไปจนถึงระดับโลก

4) ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) เป็นการนำร่องรอยการ คิด การคิดสร้างสรรค์ที่หลอมรวมคุณธรรม ค่านิยมเชิงบวก ร่องรอยการทางาน การแก้ปัญหา จน เกิดผลงานที่มีคุณภาพกว่างเดิม มีคุณค่ามากกว่าเดิม จนสามารถสรุปเป็นหลักการ นาเสนอเป็น รายงาน การอภิปราย การบรรยายเอกสารเผยแพร่ จัดทาเป็น Video Presentation หรือเผยแพร่ ผ่าน Website

5) ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating) เป็นการพัฒนาการประเมินเชิงระบบเพื่อให้เห็นจุดอ่อนจุดแข็งของกลไก ทีมงานและตนเอง เพื่อปรับปรุง แก้ไข และปรับเพิ่มคุณค่าด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่จะขยายประโยชน์ คุณค่าให้ถึงสังคม ทุกมิติ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม ความเป็นพลเมือง ความเป็นพลโลก สิ่งแวดล้อมโลก

กล่าวโดยสรุป รูปแบบ GPAS 5 Steps เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถหาความรู้ ทักษะ กระบวนการ และค่านิยมอย่างกลมกลืนในกระบวนการขั้นต่าง ๆ โดยไม่ติดกับเนื้อหาวิชาจึงสามารถนำไปใช้ได้กับทุกวิชาและการเรียนรู้ที่ต้องใช้ศาสตร์ต่าง ๆ มาสัมพันธ์กัน เมื่อนักเรียนมีความสนใจ ความถนัดด้านใด สามารถเริ่มจากคำถาม ข้อสงสัยของตนหรือของกลุ่ม แล้วแสวงหาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์เป็นความรู้ที่เป็นหลักการแล้วนำหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้สร้างผลงาน นวัตกรรมที่นำไปใช้ประโยชน์กับชุมชน มีการประเมินกำกับตนเอง ประเมินผลที่เป็นคุณค่าต่อสังคมรวมทั้งสิ่งที่ต้องพัฒนาต่อไป

เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) เป็นอีกหนึ่งเทคโนโลยีที่ผสานโลกความจริง กับโลกของความจริงเสมือนที่สร้างขึ้นเข้าด้วยกัน โดยแสดงผลออกมาในรูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ มองเห็นโดยการสัมผัสได้ผ่านหน้าจอ ซึ่งจะช่วยกระตุ้น เร้าความสนใจในการเรียนจนนำไปสู่การเรียนรู้ที่คงทนถาวร โดยการใช้ Unity และ Vuforia เข้ามาช่วยในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน อยากเรียน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความสุข นำไปสู่ความจำและความคงทนในการเรียนรู้ ดังนั้น การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่กำลังได้รับความสนใจ เพราะเป็นเทคโนโลยีที่มีการนำระบบความเป็นจริงเสมือนมาผนวกกับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสิ่งที่เสมือนจริง โดยกระบวนการวิเคราะห์ภาพ การคำนวณค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติ และกระบวนการสร้างภาพ 2 มิติ ซึ่งไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะมีมานานแล้ว ดังที่ Azuma (1997) ได้กล่าวว่า โลกเสมือนผสานโลกจริงเป็นการผสมผสาน ระหว่างความจริงกับสิ่งเสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งนำมาเชื่อมโยงหรือปฏิสัมพันธ์กันของสองสิ่งในเวลาจริงหรือ ในเวลาปัจจุบันขณะนั้นโดยการใช้ภาพแบบสามมิติ ซึ่งสอดคล้องกับ Feng Zhou (2008) ที่อธิบายความหมายว่า เป็นเทคโนโลยีที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างภาพเสมือน ซึ่งภาพที่สร้างจะซ้อนทับกับวัตถุทางกายภาพในเวลา จริง ซึ่งแตกต่างจากความเป็นจริงเสมือน (VR) ที่เป็นการสร้างภาพในรูปแบบดิจิทัล โดยผู้ใช้จะถูกเข้าไปใน สภาพแวดล้อมเสมือนจริงได้อย่างสมบูรณ์แบบมากขึ้น ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับภาพเสมือนที่สร้างขึ้นด้วยวัตถุจริงใน โลกจริงได้ แนวคิดสำคัญของเทคโนโลยีเสมือนจริงคือ การพัฒนา

เทคโนโลยีที่ผสานโลกแห่งความเป็นจริงและ ความเสมือนจริงเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์เชื่อมต่อต่าง เช่น เว็บแคม คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง ภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือหน้าจอโทรศัพท์มือถือ หรือบนเครื่องฉายภาพหรือบน อุปกรณ์แสดงผลอื่นๆโดยภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นนี้จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที ซึ่งในต่างประเทศมีการนำ เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ไปใช้ในการเรียนการสอนแล้วปรากฏผลสำเร็จ ดังเช่น Margarita Vilkoniene (2009) ได้ทำการวิจัย เรื่อง อิทธิพลของเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริงที่มีผลต่อการเรียนรู้ของ นักเรียนเกี่ยวกับระบบทางเดินอาหารของมนุษย์ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือน ช่วยให้ผลการเรียนสูงขึ้น จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนเกรด 7 จำนวน 110 คน ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยแสดง ให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps จึงเป็นการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม โดยใช้รูปแบบที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด 5 ขั้นตอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนรู้ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้น Gathering: การค้นหาและเลือกข้อมูล คือ การถามคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้สังเกต สงสัย กระตุ้นความสนใจ ตระหนักในปัญหา ตั้งสมมุติฐาน ตั้งข้อสงสัยเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มาคัดเลือกและจัดเก็บเพื่อนำไปสู่การกระทำให้เกิดความหมาย

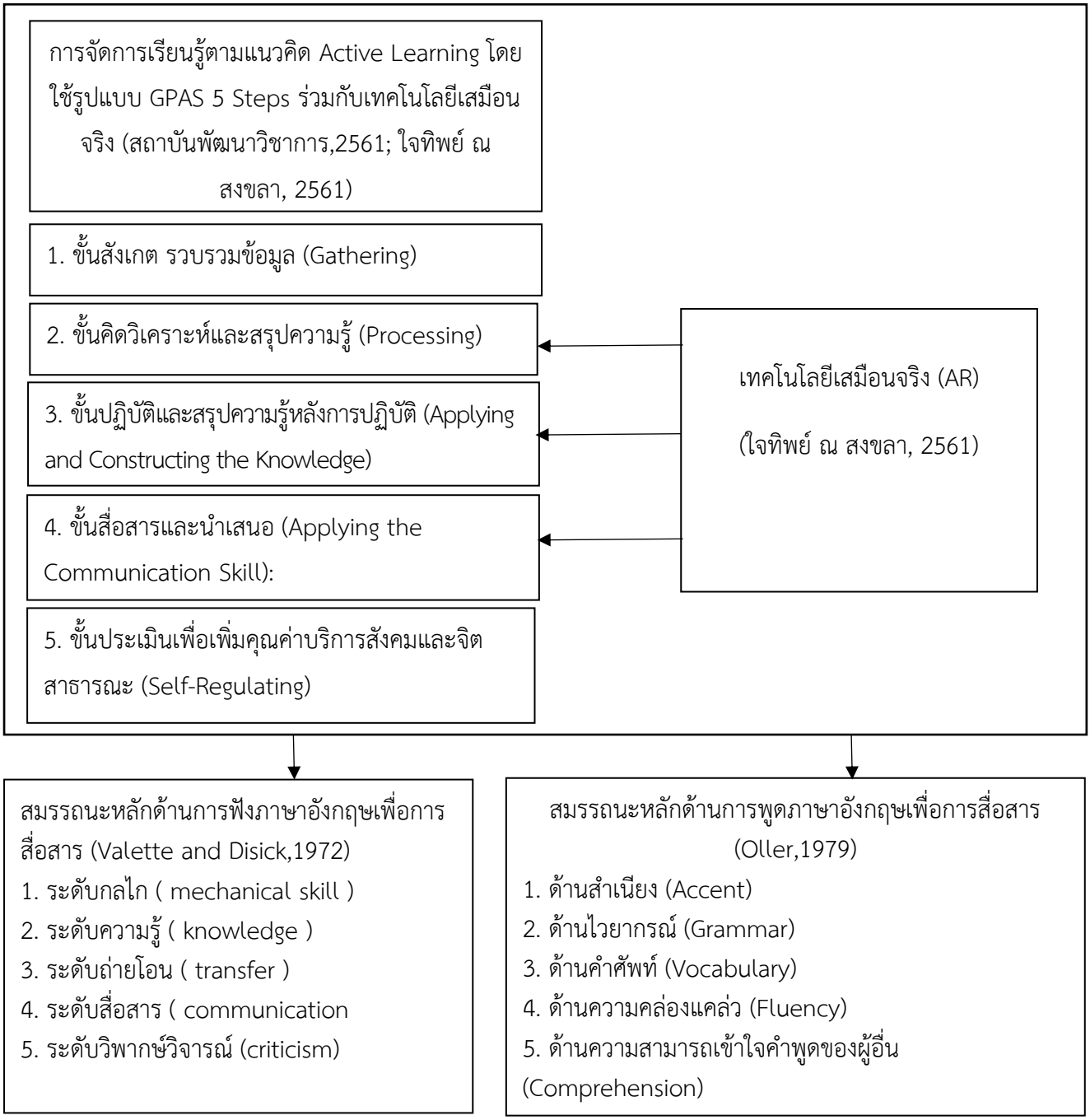
2. ขั้น Processing: การจัดกระทำข้อมูล หรือการจัดข้อมูลให้เป็นระบบ คือ การจัดกระทำข้อมูล โดยใช้แผนภาพความคิดมาช่วยจัดความคิดให้เป็นระบบ เช่น การจำแนก การจัดกลุ่ม จัดลำดับ เปรียบเทียบ เชื่อมโยงสัมพันธ์ และเชื่อมโยงสู่โครงสร้างความดี คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมเชิงบวก นำไปสู่การออกแบบ สร้างทางเลือก ตัดสินใจ และวางแผนขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ

3. ขั้น Applying 1 (Applying and Constructing the Knowledge): การปฏิบัติและสรุปความรู้ คือ การเขียนขั้นตอนการปฏิบัติงาน และลงมือทำจริง โดยมีการตรวจสอบเพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาให้เกิดผลดีกว่าเดิมในแต่ละขั้นตอน สรุปเป็นความรู้ ความคิดรวบยอด แบบแผนหลักการ และนำกระบวนการ ทักษะและหลักการไปขยายความรู้สู่ท้องถิ่นและสังคมที่กว้างไกลออกไป

4. ขั้น Applying 2 (Applying and Communication Skill): การสื่อสารและนำเสนอ คือ การนำร่องรอยการ คิด การคิดสร้างสรรค์ที่หลอมรวมคุณธรรม ค่านิยมเชิงบวก ร่องรอยการทำงาน การแก้ปัญหาจนเกิดผลงานที่มีคุณภาพกว่างเดิม มีคุณค่ามากกว่าเดิม จนสามารถสรุปเป็นหลักการ นำเสนอเป็นรายงาน การอภิปราย การบรรยายเอกสารเผยแพร่ จัดทำเป็น Video Presentation หรือเผยแพร่ ผ่าน Website

5. ขั้น Self – regulating: การประเมินเพิ่มคุณค่า คือ การพัฒนาการประเมินเชิงระบบเพื่อให้เห็นจุดอ่อนจุดแข็งของกลไก ทีมงานและตนเอง เพื่อปรับปรุง แก้ไข และปรับเพิ่มคุณค่าด้านคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่จะขยายประโยชน์ คุณค่าให้ถึงสังคม ทุกมิติ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม ความเป็นพลเมือง ความเป็นพลโลก สิ่งแวดล้อม และโลก

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 (กลุ่ม 2) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2567 จำนวน 38 คน โดยผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามรูปแบบของ Kemmis & Mc Taggart (1988) โดยดำเนินการตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน (Kemmis & Mc Taggart,1988) ขั้นการวางแผน (Planning) ขั้นการปฏิบัติ (Action) 3) ขั้นการสังเกต (Observing) ขั้นการสะท้อนกลับ (Reflecting) จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Plan) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 สำรวจหาสาเหตุของปัญหาและวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้ รวมไปถึงธรรมชาติวิชาภาษาอังกฤษและความรู้พื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา ศึกษาศาสตร์ สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม รวมทั้งศึกษาหาสาเหตุ ของปัญหา เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการวิจัย

1.2 ศึกษาเอกสาร และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

1.3 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) เครื่องมือในการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) จำนวน 6 แผน (2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูและนักเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจร และแบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจร (3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจร ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนวงจรละ 10 ข้อ จำนวน 3 วงจร รวม 30 ข้อ (4) แบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจร ซึ่งเป็นแบบการพูดสนทนา จำนวนวงจรละ 10 ข้อ จำนวน 3 วงจร รวม 30 ข้อเกณฑ์ให้คะแนนแบบ Rubric Score

2. ขั้นการปฏิบัติการ (Act) ผู้วิจัยคำเนินการตามขั้นตอน ทั้งนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) จำนวน 6 แผน มาดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมาย กำหนดวงจรปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจร คือ วงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 วงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6

3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้นขณะปฏิบัติกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สังเกตทั้งกระบวนการของการปฏิบัติการ และผลของการ ปฏิบัติการ พร้อมบันทึกผลหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้ช่วยวิจัยสังเกตพฤติกรรม ของครู และจดบันทึกเหตุการณ์ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย สังเกตพฤติกรรมของ นักเรียน และจดบันทึกเหตุการณ์ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยบันทึกผลเมื่อสิ้นสุดการสอนแต่ละ แผนการจัดการเรียนรู้ 4) แบบสัมภาษณ์นักเรียน ครูสัมภาษณ์นักเรียนเมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจรปฏิบัติการ 5) แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจรใช้ทดสอบเมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจร 6) แบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารท้ายวงจร ใช้ทดสอบเมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจร

4. ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflect) ดำเนินการโดย 1) นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาวิเคราะห์ ตรวจสอบ หาสาเหตุของปัญหา เพื่อนำไปปรับปรุง พัฒนาและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรถัดไป 2) นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่เพื่อให้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) จำนวน 6 แผน รายวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง School & Work จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งระหว่างการดำเนินการ ปฏิบัติการ และหลังสิ้นสุดการปฏิบัติการวิจัย ข้อมูลที่ได้มาจากการสังเกตและการทดสอบ โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าร้อยละ ของคะแนน หาร้อยละของคะแนนและจำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ที่กำหนด คือ ให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 และมี จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรมของครู และ นักเรียน แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นแนวทางในการพิจารณาแก้ไขพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 38 คน โดยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยตามลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง จากนั้นทำการทดสอบความสามารถหลักด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยนำคะแนนที่ได้จากการตรวจแบบทดสอบมาหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และเกณฑ์จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คิดเป็นร้อยละ 79.65 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 71.05 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.92 คิดเป็นร้อยละ 79.47 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 78.95 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจากกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการผลการวิจัยผู้วิจัยจึงเสนอการอภิปราย ดังนี้

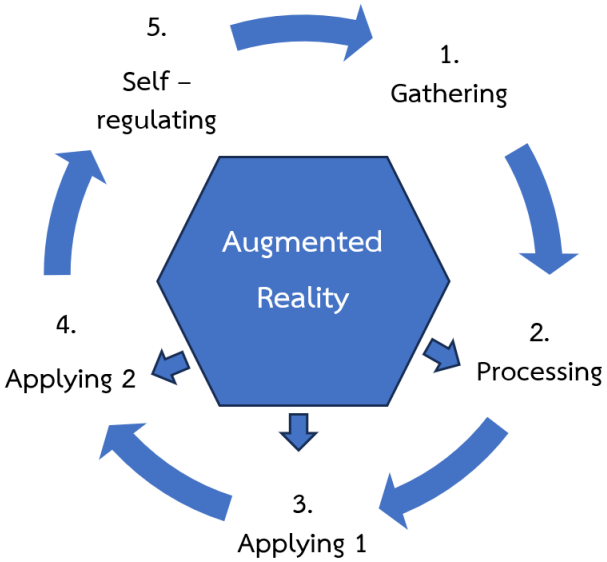
1. ผลการทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คิดเป็นร้อยละ 79.65 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 71.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่นักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) อย่างต่อเนื่องตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ในการจัดกิจกรรมแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้สามารถฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการฟังที่เป็นระบบจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ ซึ่งสอดคล้องกับ (Nunan, 1997) กล่าวว่า ทักษะการฟังเป็นทักษะขั้นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ ถ้าผู้เรียนขาดทักษะการฟัง ผู้เรียนจะไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) เป็นกลวิธีที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นลำดับขั้น ทั้งยังช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม การจัดข้อมูลให้เป็นระบบ การวางแผนการทำงานกลุ่ม การค้นคว้าสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลรวมถึงการสรุปความรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2564) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps เป็นการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานและการคิดขั้นสูง (GPAS) แนวคิดการพัฒนาทักษะการคิด GPAS และการ เรียนรู้ด้วยตนเอง

2. ผลการทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.92 คิดเป็นร้อยละ 79.65 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 79.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่นักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) อย่างต่อเนื่องตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ในการจัดกิจกรรมแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้สามารถฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการพูดอย่างเป็นระบบช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps

ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) เป็นกลวิธีที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นลำดับขั้น ทั้งยังช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม การจัดข้อมูลให้เป็นระบบ การวางแผนการทำงานกลุ่ม การค้นคว้าสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลรวมถึงการสรุปความรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2564) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps เป็นการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานและการคิดขั้นสูง (GPAS) แนวคิดการพัฒนาทักษะการคิด GPAS และการ เรียนรู้ด้วยตนเอง

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย พบว่า การพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 Gathering: การค้นหาและเลือกข้อมูล ขั้นที่ 2 Processing: การจัดกระทำข้อมูล ขั้นที่ 3 Applying 1 (Applying and Constructing the Knowledge): การปฏิบัติและสรุปความรู้ ขั้นที่ 4 Applying 2 (Applying the Communication Skill): การสื่อสารและนำเสนอ และขั้นที่ 5 Self – regulating: การประเมินเพิ่มคุณค่า โดยนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) บูรณาการในขั้นที่ 2, 3, และ4 ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่จะศึกษาหรือมีความสนใจที่จะนำรูปแบบจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ไปใช้ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) จะช่วยให้นักเรียนฝึกความสามารถด้านการฟังเพื่อการสื่อสาร ที่เป็นลำดับขั้นตอน ครูควรกำหนดเวลาในการฟังเนื้อเรื่องจากแอพลิเคชันเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) และครูจำเป็นต้องสำรวจเนื้อหา

ความยาวของคลิปเสียงก่อนนำไปจัดทำไว้ในแอพลิเคชันเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) เนื่องจากเมื่อเนื้อหายาวเกินไปจะทำให้นักเรียนใช้เวลาในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องมากเกินไป ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามจากเนื้อเรื่องได้

2. ครูผู้สอนควรนำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความยากที่นักเรียนจะได้ยินในคลิปเสียงก่อนที่นักเรียนจะเข้าไปฟังคลิปเสียง เนื่องจากบางคำศัพท์นักเรียนไม่เคยได้ยินมาก่อนและการออกเสียงและความเร็วของเจ้าของภาษาที่มีความแตกต่างกัน ทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหาได้

3. ครูผู้สอนควรนำการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ไปใช้ได้จริงในห้องเรียน เนื่องจากมีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม มีการสืบค้นข้อมูลและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

4. การนำแอพลิเคชันเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรศึกษาด้านการเข้าใช้งานให้เข้าใจและการเตรียมความพร้อมในเรื่องการสมัครเข้าใช้บริการที่ไม่ละเมิดต่อนโยบายของแอพลิเคชัน และครูผู้สอนควรเตรียมสื่ออุปกรณ์ ตรวจสอบสัญญาณอินเทอร์เน็ต ให้พร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) เพื่อพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากขั้นตอนของการจัดกิจกรรมมีการส่งเสริมให้ทำงานเป็นลำดับขั้นตอนและสามารถสืบค้นและสรุปความรู้ได้

2. ควรมีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning โดยใช้รูปแบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. https://docs.google.com/document/d/1kZegMDchM2rQjvCNaddTciNQ25RmIxYbrysCexlupoI/edit

กระทรวงศึกษาธิการ.(2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.*จาก http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย.(2560). *การสร้างสื่อ AR ด้วย Unity 3D + VUFORIA*. http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER15/DRAWER049/GENERAL/DATA0000/00000058.PDF

เกรียงไกร พละสนธิ.(2559). *การพัฒนารูปแบบคลาวด์เลิร์นนิงแบบสะตีมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อ พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.* วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ขจรศักดิ์ ศิริมัย. (2554). *เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับสมรรถนะ.* http://competency.rmutp.ac.th/.doc.

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ, และบาหยัน อิ่มสาราญ. (2550). *ภาษากับการสื่อสาร (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ : พี. เพรส.

ใจทิพย์ ณ สงขลา.(2561). *การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล(พิมพ์ครั้งที่ 1).* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชายุดา จันทะปิดตา. (2555). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบัวหลวงวิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์.* ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน.(2561). *การพัฒนารูปแบบการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนตามแนวคิด GPAS 5 Steps เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0.* คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ญาณิศา สู่ทรงดี.(2555).ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 33 จังหวัดสุรินทร์. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 2*(1), 51-57

ฐิติรัตน์ ลดาวัลย์.(2542). *รูปแบบและเทคนิคการสื่อสารด้วยการฟัง.* https://sites.google.com/site/choompoosite/home/bth-thi2-rup-baeb-laea-thekhnikh-kar-suxsar-dwy-kar-fang

ฐิติยา เรือนนะการ. (2560). รูปแบบการพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมิ สมรรถนะการสื่อสารสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 1*1(3),72-85.

ณัฐพงศ์ พลสยม.(2559). *การพัฒนาสื่อการสอน ชิ้นส่วนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง Augmented Reality.* http://research.rmu.ac.th/rdi-mis//upload/fullreport/1615216169.pdf

ดาว แสงบุญ. (2543). *การสร้างเอกสารการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวสำหรับนักศึกษา สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยวชั้นปีที่3มหาวิทยาลัยแม่โจ้จังหวัดเชียงใหม่.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ดุสิต ขาวเหลือง และ อภิชาติ อนุกูลเวช.(2562). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน.* http://digital_collect.lib.buu.ac.th/research/2563_232.pdf

เตือนใจ อัฐวงศ์. (2557). *การเป็นผู้ฟังที่ดี.* http://www.med.cmu.ac.th/dept/rehab/2010/images/stories/Good_listening.pdf

พนิดา ตันศิริ.(2553). โลกเสมือนผสานโลกจริง Augmented Reality. (ออนไลน์) แหล่งที่มา: http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/ executive_ journal /30_ 2/ pdf / aw28.pdf.

พรพรรณ ศรีหาวงศ์. (2562). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ GPAS*. วิทยานิพนธ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.* กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า.(2556). *พลิกบทบาท 3D สู่โลกความจริงเสมือน (Augmented Reality) เอกสารประกอบการ บรรยาย นครปฐม* : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มะลิวัลย์ ดำริห์.(2563). *รายงานผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้น ม.6.* https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=bG4u YWMudGh8bmV3c3xneDo0MWYxYjMzNTVlNGZjYTVm

รักษพล ธนานุวงศ์.(2556). สื่อเสริมการเรียนรู้โลกเสมือนผสมโลกจริง (Augmented Reality) ชุดการจมและการลอย. *นิตยสาร สสวท, 41*(181),28-31.

รัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์ และคณะ.(2563). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปยุโรป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps*. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 “การวิจัยเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Research to Make A CHANGE)”.

รุ่งพนอ รักอยู่. (2559). *ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาไทยที่ เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ กรณีศึกษาสถาบันพลศึกษาในเขตภาคกลาง.* ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา บัณฑิตวิทยาลัย.

วรวรรณ เปลี่ยนบุญเลิศ. (2548). สอนให้รักการอ่านและใฝ่รู้. *วารสารวงการครู, 2*(22), 74.

วรรษมน เพียรศิริ. (2561). *การฟัง.* http://pws.npru.ac.th/wasamone/data/files/Lesson%202.pdf

วาวรินทร์ พงษ์พัฒน์.(2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็น โดยการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 3.* http://www.edu-journal.ru.ac.th/AbstractPdf/2561-3-1_1557111013_5914622071.pdfNokeydokey. (2012). AR คือ. (ออนไลน์) แหล่งที่มา: http://repository.rmutr.ac.th /bitstream/handle/123456789/497/Fulltext.pdf?sequence=1

วิวัฒน์ มีสุวรรณ์.(2556). *การพัฒนาชุดการเรียนการสอนร่วมกับเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง (Augmented Reality).* รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สมถวิล ธนโสภณ. (2544). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.* กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

สมบัติ คชสิทธิ์ จันทนี อินทรสตู และธนกร สุวรรณพฤฒิ. (2560). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนยุค THAILAND 4.0. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 7*(2) 175-188.

สุพรรณพงศ์ วงษ์ศรีเพ็ง. (2555). การประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสริมเพื่อใช้ในการสอนเรื่อง พยัญชนะภาษาไทย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนคร.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). *แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 2).* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.(2564). *กรอบสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน.* http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1850-file.pdf

อานนท์ ศักวรวิชญ์. (2547). แนวความคิดเรื่องสมรรถนะเรื่องเก่าที่เราหลงทาง. *จุฬาลงกรณ์วารสาร, 16*(64), 57-78.

อภิชาติ อนุกูลเวช และภูวดล บัวบางพลู. (2556). *การผลิตสื่อดิจิทัลแบบเสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี AR บนสมาร์ทโฟนและแท็ปเล็ตด้วยโปรแกรม Aurasma*. http://www.uni.net.th/register_system/wunca/DocSys/upload/17/005BuildAR_2013_1.pdf

อวยพร พานิช. (2010). *ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร.* กรุงเทพฯ : ส้านักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

Krashen, S. D. (1987). *Principles and practice in second language acquisition*. New York: Prentice-Hall International, c1987.

Mackey, G. W. (1974). *Ergodic theory and its significance for statistical mechanics and probability theory.* London: Longman Inc.

Marisa Selanon. (2013). *ทางเลือกใหม่ของสื่อโฆษณา.* https://socialmediastrategistonline. wordpress.com/2013/07/08/augmented- reality.

Oller, John W. 1979. Language Test at School: A Pragmatic Approach. London: Longman Inc.

Rubin, J. (1995). *A review of second language listening comprehension research modern language*. The Model Language Journal, 5(78), 199-121.

Tsitsopoulou, Elly. (1992). Conversation Classes. English Teaching Forum, 2(5), 34–35.

Vandergrift, L. (2016). *Listening: theory and practice in modern foreign language competence*. LLAS Centre for Languages, Linguistics and Area Studies, University of Southampton. https://www.llas.ac.uk//resources/gpg/67