

Research Article

ผลการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย
สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูด้วยภูเกิลคลาสรูม

THE EFFECT OF USING THE ENGLISH-SPEAKING ACTIVITY FOR MULTIMEDIA PRESENTATIONS IN GOOGLE CLASSROOM FOR PRESEVICE TEACHERS

พงศ์พีระ ชูพรหมแก้ว^{1*}, ดิเรก พรสีมา², จินตนา ณ สงขลา³ และ ชัยเดช นาคสะอาด⁴

¹สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู

^{2,3}หลักสูตร ป.บัณฑิตวิชาชีพครู วิทยาลัยการฝึกหัดครู

⁴โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Pongpera Chooptomkeaw^{1*}, Direk Pronsrma², Jintana Na Songkhla³
and Chaidej Naksa-ard⁴

¹Computer Education, College of Teacher Education

^{2,3}Graduate Diploma Program in Teaching Profession, College of Teacher Education Affiliation

⁴Wat Pra Sri Mahathat Secondary Demonstration School, Phranakhon Rajabhat University

*E-mail: choopromkeawpaul@gmail.com

Received: 2022-04-25

Revised: 2022-05-04

Accepted: 2022-06-07

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูด้วยภูเกิลคลาสรูม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเกิลคลาสรูม ในวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน 2) เพื่อศึกษาทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งหมด 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ประโยค เพื่อนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ แบบประเมินชุดกิจกรรมที่ 1 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษและแบบประเมินชุดกิจกรรมที่ 2 วัดผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และดัชนีความสอดคล้อง

เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า คะแนนจากการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC จากชุดกิจกรรมฝึกทักษะ อยู่ในระดับที่ดีใช้ได้ทุกข้อ และผลการทดสอบการพูดและนำเสนอผลงานภาษาอังกฤษรวม จากชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย $\bar{X} = 26.50$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.50 และ ผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 88.33

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ แอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to create a set of activities to practice English speaking skills with the Google Classroom application in multimedia and animation design subjects, and 2) to study English speaking skills in multimedia presentations. The research samples were the second year student in Computer Studies Teacher Training College Phranakhon Rajabhat University of the first semester in academic year 2021, including 1 classroom and 10 students. The instruments that were used for this research were English speaking skill practice set, 20 sentences for presentation of multimedia results and English speaking skill practice set Assessment Form for Activity 1 Measures English Speaking Achievement and the second activity series assessing the achievement of English language proficiency. In the multimedia presentation, the statistics used in the research were mean, standard deviation, percentage, and content conformity index.

The results showed that IOC content validity scores from a series of skills training activities that was at a good level that can be used in all respects. The results of the English speaking test and the overall presentation were found that the mean score equals 26.50, standard deviation (SD) equals 2.50 and the result of English-speaking skills in multimedia presentations was at a good level or accounted for 88.33%.

Keywords: English speaking skills practice set, Google Classroom application, Presentations

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายมากขึ้น ซึ่งแตกต่างไปจากการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 20 ที่จัดการเรียนรู้ตามหนังสือ ส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถเข้าไปสืบค้นความรู้จากตำราต่าง ๆ หรือแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ หรือจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง (Nilsuk, 2015) ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สืบค้นอย่างสม่ำเสมอ โดยที่ผู้เรียนจะต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แต่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต้องได้รับคำแนะนำจากครูและพ่อแม่ในการใช้เครื่องมือนี้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Panich, 2012) เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยที่ครูก็ต้องหมั่นเรียนรู้ ออกแบบการเรียนรู้ที่ดีกว่าเหมาะสมกว่าตามช่วงวัยของเด็ก ทั้งนี้การจัดการเรียนด้วยวิธีสอนออนไลน์ จะเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ทั้งในทางตรงและในทางอ้อม อีกทั้งยังมุ่งเน้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้เกิด

การเรียนรู้ต่อเนื่อง ประกอบกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการศึกษาสำหรับการเสริมสร้างศักยภาพของคนในชาติให้สามารถเพิ่มขีดความสามารถ และยังเป็นการขยายโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึง รวมถึงยังมีความสอดคล้องตามแนวปฏิรูปการศึกษา ตลอดจนจะเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากล (Khannak, 2016)

การเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้ กูเกิลคลาสรูม (Google Classroom) สำหรับการจัดกิจกรรมการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ผ่าน แอปพลิเคชัน ที่รวมเอาบริการของ Google ที่มีอยู่แล้ว ได้แก่ Drive, Docs, Gmail หรือ Sheet โดยจะใช้เป็นช่องทางของระบบการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตเข้าไปเรียนในเว็บไซต์ที่ออกแบบกระบวนการเรียนการสอนให้มีสภาพแวดล้อมคล้ายกับการเรียนในห้องเรียน แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียน โดยบรรยากาศเสมือนพบกันจริงแต่โรงเรียน และสถานศึกษาส่วนใหญ่ ยังใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional leaning approach) ที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการ “เล่าเรื่อง” โดยที่ครูเป็นผู้บรรยายหน้าชั้นเรียนโดยให้ผู้เรียน “จดบันทึกเรื่องเล่า (Lecture)” ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้เรียนมีความเบื่อหน่าย ไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Yamwajee, 2009)

ในสังคมปัจจุบัน การสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร ดำเนินธุรกิจกับนานาชาติ ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ จึงเป็นส่วนสำคัญในการผลิต และสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียนได้นำไปใช้ ส่วนผู้สอนก็ควรคำนึงว่าผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ ทักษะทั้งหมดได้อย่างไร ให้เหมาะสม โดยระบบการศึกษาไทยต้องพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษ ของคนไทยให้อยู่ในระดับที่จะรับและเข้าใจสารสนเทศได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารไปยังประชาคมโลกได้ถูกต้องและเหมาะสมความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทย จะช่วยให้ประเทศไทยติดต่อกับประชาคมโลกด้วยความเข้าใจอันดี อันจะก่อให้เกิดสันติสุขในสังคม โลกยุคโลกาภิวัตน์ได้เป็นอย่างดี (Ministry of Education, 2002)

ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสารความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ ทั้งนี้การเรียนภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารโดยใช้ทักษะทั้งสี่ได้ในระดับต้น ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการฟัง- พูดก่อนในระยะเริ่มเรียน และต่อมาจึงเริ่มฝึกทักษะการอ่านและการเขียนตามลำดับ เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในทักษะทั้งสี่ดังกล่าวแล้วการจัดการเรียนการสอนก็จะเป็นการบูรณาการทุกทักษะเข้าด้วยกัน (Department of Academic Affairs, 2003)

จากประสบการณ์ของผู้วิจัย ในการสอนระดับอุดมศึกษา หลักสูตรนานาชาติ วิทยาลัยนานาชาติพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ซึ่งการเรียนการจัดการเรียนการสอนสองระบบคือหลักสูตรสองภาษา หลายหลักสูตร ในวิทยาลัยนานาชาติพระนคร ได้พัฒนาภาษาอังกฤษกับผู้เรียน ผ่านครูผู้สอนชาวต่างชาติที่เป็นเจ้าของภาษาอย่างเข้มข้น เพื่อเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารในบริบทที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการศึกษาค้นคว้าหรือแสวงหาความรู้และใช้เป็นเครื่องมือจากแหล่งเรียนรู้และสื่อประเภทต่าง ๆ มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับชาวต่างชาติ และมีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางการตลาดและเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้มีส่วนรับผิดชอบสอนในหลักสูตรนี้ด้วย ซึ่งปัจจุบันผู้วิจัยได้ย้ายบทบาทเข้ามาสอนในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และรับผิดชอบในรายวิชา การออกแบบมัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน ซึ่งเป็นความท้าทายในลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับผู้เรียน ด้านการพูดภาษาอังกฤษ จากวิทยาลัยนานาชาติพระนคร เช่น

1. ปัญหาด้านการพูด ขาดการเข้าใจในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ
2. ผู้เรียนไม่ทราบแนวทางส่งเสริมการพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง
3. ผู้เรียนขาดการฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากในชั้นเรียน และจากประสบการณ์จริงเกี่ยวกับการนำเสนอผลงาน

อย่างไรก็ตามในด้านแนวการสอน ผู้วิจัยในฐานะผู้สอน ได้แนะแนวทางในการจัดกิจกรรมเริ่มการสอนไว้เป็นแนวการสอนภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งเน้นที่หน้าที่ทางภาษา (Function) ของโครงสร้างต่าง ๆ ของภาษาเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการสื่อความหมายในแต่ละสถานการณ์ เน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน ผู้สอนจะลดบทบาทจากการพูดลงมาเป็นพูดเท่าที่จำเป็น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดมากขึ้น ในการฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษจะใช้กิจกรรมหลากหลายเข้ามาช่วยดำเนินการสอน จะเน้นกิจกรรมเพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าพูดกล้าแสดงออกมากขึ้น เพราะการฝึกพูดกับเพื่อนจะเกิดความสบายใจ ช่วยให้ผู้เรียนฟังข้อความเข้าใจ และสามารถพูดโต้ตอบได้อย่างคล่องแคล่ว ผู้เรียนภูมิใจที่ตนเองสามารถพูดภาษาต่างประเทศได้บ้าง และยังเพิ่มความสุขสนุกสนานเพราะกิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้ทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษดีขึ้น ที่สำคัญคือทำให้ครูรู้จักค้นคว้าปรับปรุงตนเองนำนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน

จากเหตุผลและปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องที่คุณวิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็น ที่จะต้องจัดทำชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาอังกฤษออนไลน์ผ่านระบบ คุ้เกิลคลาสรูม เพื่อใช้ฝึกทักษะการสื่อสารของผู้เรียนที่มีปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน และตามที่รัฐบาลได้ตระหนักถึงปัญหาของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยและพยายามที่จะปรับปรุงให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อเนื่องตลอดแนวตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา พัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถติดต่อสื่อสารได้โดยสามารถรับและส่งสาร จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบันที่มนุษย์จะต้องอาศัยภาษาอังกฤษในการติดต่อแลกเปลี่ยนสารสนเทศด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกัน ด้วยแอปพลิเคชันคุ้เกิลคลาสรูม สำหรับนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เพื่อให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบันอันจะส่งผลให้นักศึกษาได้เรียนรู้ ค้นหาคำความรู้ สรุปลองความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถแก้ไข ปัญหาได้ด้วยตนเองตลอดจนผู้เรียนสามารถลงมือทำด้วยตัวเอง (Learning by doing) จากการเรียนบทเรียนออนไลน์ วิชาอินเทอร์เน็ต

ด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ได้ฝึกทักษะและทบทวนความรู้ได้ต่อเนื่อง และเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ตลอดจนต้องการให้นักศึกษาเรียนรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริง และรู้จักวิธีการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง สื่อที่จะใช้ในการฝึกทักษะทางภาษาที่ดีอีกประการหนึ่งคือการฝึกเสริม การเรียนการสอนต่าง ๆ จะช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้กับนักเรียนและทำให้ประสบผลสำเร็จในการพูด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม ในวิชาการออกแบบ มัลติมีเดีย และแอนิเมชัน
2. เพื่อศึกษาทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม ในวิชาการออกแบบ มัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน
2. นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนองานที่ดี

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

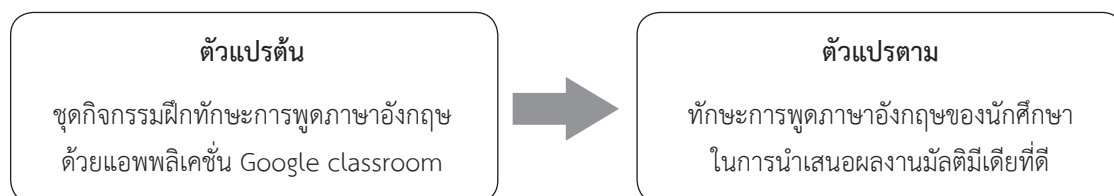
ในการศึกษาในครั้งนี้ ใช้นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 10 คน โดยวิธีการแบบสุ่ม

สมมติฐาน

1. ได้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม ในวิชาการออกแบบ มัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน ที่มีคุณภาพ
2. นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนองานที่ดี

กรอบแนวคิดของการวิจัย

จากการศึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสามารถกำหนดกรอบแนวคิดในการทำวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

เนื้อหา

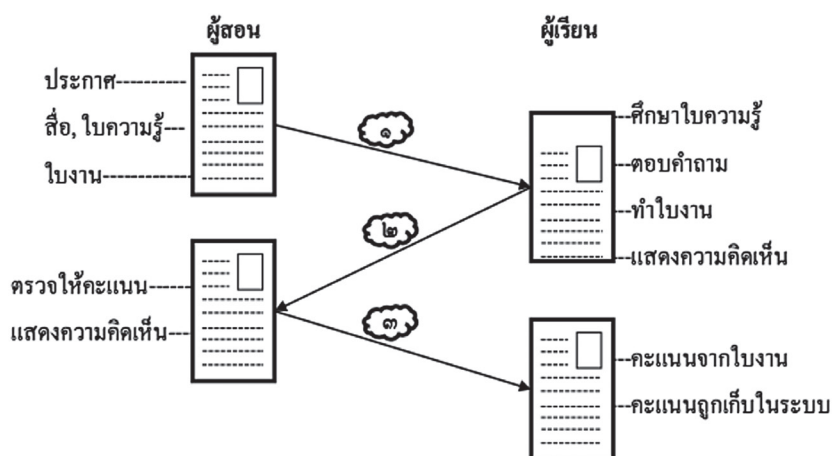
เนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ วิชา การออกแบบมัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน ด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยการแบ่งเนื้อหาสำหรับการจัดกิจกรรมการสอนออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมัลติมีเดีย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อุปกรณ์และรูปแบบของการออกแบบมัลติมีเดีย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การนำเสนอผลงาน การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย



ภาพที่ 2 ภาพกระบวนการจัดการชั้นเรียนด้วยโปรแกรม กูเกิลคลาสรูม

จากภาพที่ 2 กระบวนการจัดการชั้นเรียนด้วยโปรแกรม ภูเก็ตคลาสรูม ผู้สอนจะใช้ ภูเก็ตคลาสรูม ในการประกาศชุดกิจกรรม พร้อมแนบสื่อการเรียนรู้ รายละเอียดของใบความรู้ และใบงาน และผู้เรียนจะใช้ช่องทาง ภูเก็ตคลาสรูม ในการศึกษาใบความรู้ ถามคำถาม แสดงความคิดเห็น และส่งงานกิจกรรมที่ 1

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

1. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยการใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ การพูดภาษาอังกฤษเบื้องต้นในการนำเสนอผลงานผลมัลติมีเดีย ซึ่งจะเริ่มใน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย โดยใช้แบบทดสอบทักษะ เนื่องจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 จะมีการนำเสนอแนวคิดและผลงาน การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย ของนักศึกษา

2. ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การนำเสนอผลงาน การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดีย เพื่อหาผล การพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในการนำเสนอผลงาน โดยการทดสอบจะใช้เวลา 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 3 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเก็ตคลาสรูม ประกอบไปด้วย
1.1 ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษเบื้องต้นในการนำเสนอผลงานผลมัลติมีเดีย
1.2 ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเก็ตคลาสรูม
1.3 แอปพลิเคชันภูเก็ตทรานสเลต
1.4 ใบความรู้เรื่อง ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเบื้องต้นในการนำเสนอผลงานผลมัลติมีเดีย ในรูปแบบ ภาษาอังกฤษและภาษาไทย

2. แบบประเมินทักษะชุดกิจกรรมที่ 1 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษ

3. แบบประเมินทักษะชุดกิจกรรมที่ 2 วัดผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอ ผลงานมัลติมีเดีย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แนะนำการเรียน ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเก็ตคลาสรูม และ การประเมินผล

2. ทดลองใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเก็ตคลาสรูม โดยให้นักศึกษา อ่านรายละเอียดของกิจกรรมและให้นักศึกษานำประโยคที่กำหนดไว้ทั้ง 20 ประโยค มาฝึกการออกเสียงและพูดตาม โดยใช้แอปพลิเคชันภูเก็ตทรานสเลต เพื่อช่วยในการออกเสียงและเน้นเสียงภาษาอังกฤษ โดยให้นักศึกษาฝึกทักษะ การพูดและออกเสียงด้วยตนเอง โดยให้นักศึกษาฝึกพูดอย่างน้อย 5 ครั้งต่อ 1 ประโยค นักศึกษาจะต้องพูดตาม ทุกครั้งหลังแอปพลิเคชันภูเก็ตทรานสเลต พูดจบประโยค

3. ให้นักศึกษาฝึกทักษะการพูดเองซ้ำอีก 3 ครั้ง โดยไม่ต้องใช้แอปพลิเคชันภูเก็ตทรานสเลตช่วยนำ ออกเสียง

4. ในชุดกิจกรรมที่ 1 ให้นักศึกษาฝึกทักษะการพูด ผ่านการการบันทึกวิดีโอจากโทรศัพท์ของนักศึกษาเอง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและชัดเจน และส่งมาเป็นการบ้านขั้นที่ 1 ในแอปพลิเคชันภูเก็ตคลาสรูม (10 คะแนน) และ นำผลการทำกิจกรรมการเรียนมาวิเคราะห์ประเมิน ร่วมกับชุดกิจกรรมที่ 2

5. ใช้แบบประเมินทักษะของชุดกิจกรรมที่ 1 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษ ในการวัดผล

6. ชุดกิจกรรมที่ 2 นำเสนอชิ้นงานมัลติมีเดีย โดยใช้ประโยคทั้ง 20 ประโยค จากชุดกิจกรรมที่ 1 มาประยุกต์ใช้ในการ เกริ่นนำ ลำดับขั้นตอนการดำเนิน การกล่าวจบ และการทำให้ผู้ฟังสนใจที่จะให้ Feedback หลังการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ซึ่งจะมีคะแนนในส่วนของการพูดภาษาอังกฤษ 20 คะแนน

7. ใช้แบบประเมินทักษะของชุดกิจกรรมที่ 2 วัดผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ในการวัดผล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) โดยใช้สูตรของ (Ferguson, 1981: 49), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตรของ (Leekitwattana, 2010: 140), และร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ โดยใช้สูตรของ (Phanthai, 2014: 174)

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) (Anusananan, 2011 : 176) ถ้าแน่ใจว่าใช่ = +1 ถ้าไม่แน่ใจว่าใช่/ไม่ใช่ = 0 ถ้าแน่ใจว่าไม่ใช่ = -1

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูด้วยภูเกิลคลาสรูม ในระดับอุดมศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์คะแนนจากการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC จากชุดกิจกรรมฝึกทักษะ เรื่อง นวัตกรรมชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเกิลคลาสรูม เพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ในระดับอุดมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน

ผลวิเคราะห์คะแนนจากการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC จากชุดกิจกรรมฝึกทักษะ เรื่อง นวัตกรรมชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันภูเกิลคลาสรูม เพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ในระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับที่สามารถใช้ได้ทุกข้อ

ตอนที่ 2 ผลวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 วิชา การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดประโยคภาษาอังกฤษ 20 ประโยค

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิชา การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดประโยคภาษาอังกฤษ 20 ประโยค

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	สรุปผลทักษะ
10	10	8.8	0.98	88	ระดับดี

จากตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิชา การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดประโยคภาษาอังกฤษ 20 ประโยค สรุปได้ดังนี้

ผลการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ จากชุดกิจกรรมที่ 1 พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย $\bar{X} = 8.8$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.98 และ ผลการประเมินทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดี หรือ คิดเป็นร้อยละ 88

ตอนที่ 3 ผลวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีการพูดภาษาอังกฤษประโยคที่กำหนด 20 ประโยค ได้ถูกต้อง

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีการพูดภาษาอังกฤษประโยคที่กำหนด 20 ประโยค ได้ถูกต้อง

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	สรุปผลทักษะ
10	20	17.7	1.62	88.5	ระดับดี

จากตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย โดยมีการพูดภาษาอังกฤษประโยคที่กำหนด 20 ประโยค ได้ถูกต้อง สรุปได้ดังนี้

ผลการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ จากชุดกิจกรรมที่ 2 พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย $\bar{X} = 17.7$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.62 และ ผลการประเมินทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย อยู่ในระดับที่ดี หรือ คิดเป็นร้อยละ 88.5

ตอนที่ 4 ผลรวม ของชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 คือ

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	สรุปผลทักษะ
10	30	26.50	2.50	88.33	ระดับดี

จากตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมิน ชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สรุปได้ดังนี้

ผลการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษรวม จากชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 พบว่านักศึกษามีคะแนนค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 26.50$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.50 และ ผลการประเมินทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย อยู่ในระดับที่ดี หรือ คิดเป็นร้อยละ 88.33

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการสร้างชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม ในวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน พบว่า ในส่วนประกอบของชุดฝึกทักษะ ซึ่งประกอบไปด้วย 1. ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย 2. ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม 3. แอปพลิเคชันกูเกิลทรานสเลต 4. ใบความรู้เรื่อง ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเบื้องต้นในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ในรูปแบบ ภาษาอังกฤษและภาษาไทย ซึ่งผลการประเมินค่า IOC (ที่ใช้ได้ = 0.5 ขึ้นไป) คุณภาพของชุดฝึกทักษะอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 0.91$, S.D.=0.15) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Sonsara (2015) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อการเรียนการสอน ทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน หรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด ซึ่งยังสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ของ Mebunya (2015) กล่าวว่า การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเรียน การสอน หรือเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้อย่างง่ายคล้ายคลึงกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน และมีความชัดเจนตามรูปแบบการนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่มีการพัฒนาเพิ่มประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน ได้ดีขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Boonchaliew (2016) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่า E1/E2 เท่ากับ 82.84/82.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. ผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 26.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.50 และ ผลการประเมินทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย อยู่ในระดับที่ดีหรือ คิดเป็นร้อยละ 88.33 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Donkaewbua (2015) ได้กล่าวว่า การสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้เน้นให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ การฟังและการพูดจึงมีบทบาท

สำคัญในการเรียนการสอน การฝึกความเข้าใจในการฟัง มีความสำคัญพอๆ กับการฝึกความสามารถในการพูด ดังนั้นจึงควรพัฒนาทักษะทั้งสองไปพร้อม ๆ กัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Khannak (2016) ได้ศึกษา การพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่พบว่า ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งคะแนน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชันกูเกิลคลาสรูม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย ในระดับอุดมศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสอนภาษาตามแนวทฤษฎีธรรมชาติโดยใช้การ์ตูน เพลง หรือ ภาพยนตร์ กับทักษะการพูด
2. ควรมีการศึกษาตัวแปรต่าง ๆ ที่อาจมีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนหลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะ
3. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสภาวะแวดล้อมในการจัดการเรียนการสอน Onsite and Online ของรายวิชาการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน และ ภาษาอังกฤษ ระดับอุดมศึกษา ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารในระดับสูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Ferguson, George A. (1981). *Statistical Analysis in Psychology and Education*. 5th.Ed., Tokyam McGraw – Hill Book Company.
- กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ (Creative education media design.)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลกนก บุญเฉลียว. (2559). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- นิภา แยมวจิ. (2552). *ห้องเรียนเสมือน*. สืบค้นจาก <http://www.moe.go.th/moe/th/New/detail.php?NewsID=14179&key=hotnews>.
- บุญมี พันธุ์ไทย. (2557). *ระเบียบวิธีวิจัยการศึกษาเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2558). *ครูอาชีพแห่งศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: แมคเอดูเคชั่น.
- พรณี ลีกิจวัฒน์. (2553). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วทีรณัท ชันนาค. (2559). *การพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้หนังสือทานอิลเล็กทรอนิกส์*. วารสารวิทยบริการ. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 27(3), 44-54.
- วันทนี มีบุญญา. (2558). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยบท ละคร เรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิลป์ในศตวรรษที่21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี สฤษดิ์วงศ์.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุปรีชา สอนสาระ. (2558). *คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/442153>.
- สุริพร อนุศาสนนันท์. (2554). *การวัดและประเมินในชั้นเรียน*. ชลบุรี : ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

Translated Thai References

- Anusananan, S. (2011). *Measurement and assessment in the classroom*. Chonburi: Department of Research and Applied Psychology Faculty of Education Burapha University.
- Boonchaliew, N. (2016). *Developing a set to practice writing skills in English for communication. For students in grade 5*. Master of Education Thesis Courses and Teaching English, Graduate School Ubon Ratchathani Rajabhat University.
- Department of Academic Affairs. (2003). *Arrangement of learning materials for foreign language learning groups according to the curriculum Basic Education 2001*. Bangkok: Teachers Council of Ladprao
- Donkaewbua, S. (2015). *Linguistics for English Teachers*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Ferguson, George A. (1981). *Statistical Analysis in Psychology and Education*. 5th.Ed., Tokyam Mc Graw – Hill Book Company.
- Khannak, V. (2016). *Developing English listening ability of grade 4 students by using electronic storybooks*. Journal of Academic Resources. Prince of Songkla University 27(3), 44-54.
- Leekitwattana, P. (2010). *Educational research methods*. Bangkok: King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.
- Mebunya, W. (2015). *The development of computer-assisted instruction in the Thai language learning subject group, the drama of the wild rambutan*. For students in grade 4 (Thesis, Master of Education Faculty of Teaching Thai Language, Graduate School Silpakorn University).

- Ministry of Education. (2002). *Basic Education Curriculum 2001*. Bangkok: Shipping and Package Organization
- Mingsiritham, K. (2016). *Creative education media design*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Nilsuk, P. (2015). *Vocational teacher of the 21st century*. Bangkok: Mc Education.
- Panich, V. (2012). *Ways to create learning for arts in the 21st century*. Bangkok: Sodsri Saritwong Foundation.
- Phanthai, B. (2014). *Research methodology in preliminary studies. (3rd printing)*. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Sonsara, S. (2015). *Computer Assisted Teaching (CAI)*. Retrieved from <https://www.gotoknow.org/posts/442153>.
- Yamwajee, N. (2009). *Virtual classroom*. Retrieved from <http://www.moe.go.th/moe/th/New/detail.php?NewsID=14179&key=hotnews>.
-