

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระหนึ่งในจำนวน 8 กลุ่มสาระ และกำหนดให้เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สอง ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิด และการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียน และจัด เป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม ที่มีความลึกและเข้มข้น สาระ (Strands) ของหลักสูตรมีทั้งหมด 4 สาระการเรียนรู้และสาระภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) เป็นสาระที่ 1 ที่บรรจุไว้ในหลักสูตรขั้นพื้นฐานสถานศึกษาโดยมุ่งหวัง เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่แค่เพียงจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคในภาษา นักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่อง เข้าใจวัฒนธรรมเจ้าของภาษา และตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3 - 5)

การเรียนภาษาต่างประเทศ ไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนการจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้

(Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั้งถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ แก่กัน ในด้านเศรษฐกิจภาษามีความจำเป็นยิ่งขึ้นในการเจรจาต่อรองด้านการค้า และการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น

การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนได้ทราบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ส่วนปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นั้น เกิดจากด้านต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ด้านตัวครู ครูมีวิชาสอนมากเกินไป ครูขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนไม่ค่อยสนใจในเรื่องการท่องจำคำศัพท์ของนักเรียนเท่าที่ควร ด้านตัวนักเรียนเองพบว่า นักเรียนขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนด้านวิธีการสอนนั้นพบว่า ครูขาดเทคนิคการสอนและวิธีการสอนแบบเก่า ครูควรให้ความสนใจและตระหนักในการใช้สื่อในการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการฝึกจดจำคำศัพท์อย่างถูกวิธีต้องอาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างประกอบกัน เช่น การฝึกซ้ำทวนบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนจดจำและสามารถสะกดคำศัพท์ได้ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ปัญหาที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ครูไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนและขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ครูส่วนใหญ่ยังยึดแบบเรียนเป็นหลัก ครูไม่ปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้สอดคล้องกับหลักการและแนวปฏิบัติของหลักสูตรใหม่ ไม่เข้าใจหลักสูตร และไม่เข้าใจการพัฒนาสื่อนวัตกรรม ตลอดจนขาดการเตรียมการสอนเป้าหมายหลักในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน คือ การปลูกฝังและส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อม ๆ กัน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง การสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นการชิมชาบภาษาเพราะผู้เรียนอยู่ในสภาพเดียวกับเด็กที่เรียนภาษาแม่ซึ่งจะพัฒนาเข้าภาษาหลักในที่สุด เพราะความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสาร

กับคนรอบ ๆ ข้าง ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจึงเน้นในการสอนเพื่อสื่อความหมาย โดยเน้นนักเรียนและกิจกรรมเป็นสำคัญในการเรียนการสอนครูทำหน้าที่ให้คำอธิบาย เป็นผู้จัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาในกลุ่มของตน (บัญชา อิงสกุล, 2557, น. 52 - 59)

การใช้เกมดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนเลือกใช้เกมที่สนุกสนานมากสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกมจึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรมทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษา พบว่าผู้เข้าอบรมเรื่อง การสอนทักษะฟัง – พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมและเกมภาษา มีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีการสอนทักษะฟัง พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอน ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารโดยการใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้

ผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา และเพื่อให้พัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงสนใจแก้ไขปัญหาคือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา สังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเป็นแนวทางเพื่อเป็นกระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.2.2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

1.1 เป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

1.2 เป็นครูที่จบปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (ค.ม.)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย การจัดเนื้อหาสาระ การวางแผนกิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม วัสดุอุปกรณ์ และการประเมินผล

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) สำหรับตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านการวิจัยและประเมินผลการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านภาษาอังกฤษ หรือครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

1.2 กลุ่มทดลอง สำหรับใช้ทดลองหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 19 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 10 แผน ประกอบด้วย

แผนที่ 1 You and Me

แผนที่ 2 My Family

แผนที่ 3 My Pets

แผนที่ 4 First Day at School

แผนที่ 5 My School Things

แผนที่ 6 My Foods

แผนที่ 7 Fruits

แผนที่ 8 Part of Your Body

แผนที่ 9 My Favorite Colors

แผนที่ 10 Numbers

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ในระยณะนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาดั้วแปร ดังนี้

3.1 ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

ระยะที่ 3 เพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ในระยณะนี้เป็นการทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 19 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 19 คน โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ขุมภูพิสัย จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้โดยใช้เกม

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

3.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียน

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

“เกมคำศัพท์” หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ๆ ที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้มีหลายประเภท ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำบุพบท และคำคุณศัพท์

“เกม” หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่มีกฎกติกา การเล่นใช้สำหรับทักษะทางด้านคำศัพท์ เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ที่ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

“คำศัพท์” หมายถึง กลุ่มของคำในภาษาหนึ่ง ๆ อันเป็นที่คุ้นเคยต่อบุคคลนั้น วงศัพท์โดยปกติจะพัฒนาเพิ่มขึ้นตามอายุ และทำหน้าที่เป็นเครื่องมือพื้นฐานและมีประโยชน์ เพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ การได้วงศัพท์ที่กว้างขวางเป็นความท้าทายยิ่งใหญ่ที่สุดในการเรียนรู้ภาษาที่สอง

“การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ” หมายถึง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจในด้านความหมาย ของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถในการใช้คำในประโยคภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จาก แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

“ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80” หมายถึง เกณฑ์คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ ของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถบรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

80 (E) ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียน จากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

80 (E) ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

“ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน” หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม วัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1 นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม

1.6.2 นักเรียนมีความสนใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.6.3 เป็นข้อมูลและสารสนเทศเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและสามารถนำไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้

1.6.4 ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะเดียวกันหรือ สาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น