

**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติวิชาภาษาอังกฤษ**  
**เรื่อง Present simple และ Past simple**  
**ระหว่างการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมและการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle**  
**ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร**  
**A comparison of the English learning achievement and English learning**  
**attitude of the fourth-grade students in present simple and past simple**  
**between learning with instructional program and learning with**  
**Mingle activities at Anubansamutsakorn school**

นางสาวบุปผา รอดเนียม\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) เพื่อศึกษาและสร้างบทเรียน โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present simple และ Past simple ใช้ในการเรียนการสอน 2.) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม และการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle และ 3.) เพื่อเปรียบเทียบเจตคติวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมและการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 270 คนที่กำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2561 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายแบบ เจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียน โปรแกรม เรื่อง Present simple และ Past simple จำนวน 2 เล่ม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle จำนวน 5 3) แบบสอบถามเจตคติการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน จำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.75–0.81 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25–0.44 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน E1/E2 และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ค่าสถิติที่ Dependent Sample t - test

### ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียน โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple และ Past ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80.00/87.50
2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า

\*นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle มีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมากที่สุด และนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีเจตคติต่อการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

#### **Abstract**

This research aimed to 1.) study and create the effective instructional program about Present simple and Past simple for the fourth-grade students which have the standard criterion set at 80/80. 2.) compare the English learning achievement about Present simple and Past simple of the fourth-grade students between learning with instructional program and learning with Mingle activities. 3.) compare the English learning attitude about Present simple and Past simple of the fourth-grade students between learning with instructional program and learning with Mingle activities. The samples used in this research were 270 fourth-grade students at Anubansamutsakorn School, Aueng, Samutsakorn, in the first semester in the academic year of 2018. They were selected by purposive sampling. The research instruments used were: 1) 2 copies of English instructional program about Present simple and Past simple. 2) a 40-items academic achievement test whose difficulty values ranged between 0.75–0.81 and discrimination power values between 0.25–0.44. The statistics used in data analysis were mean, percentage, standard deviation, E1/E2. The dependent Sample t-test was used for hypothesis testing.

#### **The findings were as follows:**

1. The efficiency of instructional program about Present simple and Past simple for the fourth-grade students was 80.00/87.50 which met the criterion set at 80/80.
2. The students' English learning achievement after learning by Mingle activities was significantly higher than the students' English learning achievement after learning by the instructional program at the .05 level.
3. The students' English learning attitude after learning by Mingle activities was significantly better than the students' English learning attitude after learning by the instructional program

#### **บทนำ**

ในปีการศึกษา 2560 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับชาติ หรือ O-net ของโรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร คือ 55.00 ซึ่งไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่โรงเรียนอนุบาล

สมุทรศาสตร์กำหนดไว้ในแผนพัฒนาประจำปีการศึกษา (2560) คือ 60.00 เมื่อคณะครูผู้สอนทำการวิเคราะห์พบว่าเนื้อหาในส่วนไวยากรณ์ที่นักเรียนทดสอบนั้นมีค่าคะแนนน้อย และความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษที่แตกต่างกันมากในห้องเรียนหนึ่งห้อง คือ มีทั้งนักเรียนที่มีความสามารถสูง กลางและอ่อนในห้องเรียนเดียวกัน นอกจากนี้จำนวนนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษอ่อนจะเป็นจำนวนนักเรียนส่วนใหญ่ของห้องเรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ฟังครูพูดและให้นักเรียนพูดตามนั้นไม่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย แผนพัฒนาประจำปีการศึกษา (2560) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ไม่ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนและนักเรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติการใช้สื่อสารภาษาอังกฤษด้วยตนเอง อันสอดคล้องกับวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโกวิทจรัส โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของคุณวรางคณา เก้าอิน (2560) พบว่านักเรียนมีคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับเท่ากับ .05 และมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อันสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการสื่อสารที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัตินั้นทำให้เกิดความเข้าใจและนำไปสู่การจดจำการใช้ภาษาอังกฤษส่งผลให้คะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษสูงขึ้น

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์และศึกษาเอกสารเกี่ยวกับบทเรียนโปรแกรมพบว่า เป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเสรี ลดบทบาทการบรรยายของผู้สอน ช่วยประหยัดเวลาในการสอน ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างผู้เรียน อันสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี ของนางสาวเพ็ญพนา พ่วงแพ (2550) พบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความสุขและเข้าใจในบทเรียนเนื่องจากบทเรียน โปรแกรมมีภาพการ์ตูนประกอบทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจง่าย นอกจากนี้บทเรียนโปรแกรมยังตอบสนองการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน โดยจะเรียนเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียน มีการจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอนจากง่ายไปหายาก (เป็รื่อง กุมุท : 2527) นอกจากนี้จากผู้วิจัยเข้ารับการอบรม Boost camp ปีการศึกษา 2561 ของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งจัดโดยบริษัท British Council นั้นมีการนำเสนอการสอนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Mingle อันเป็นหนึ่งในกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนานและเข้าใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากกิจกรรม Mingle เริ่มต้นจากการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่นเกมที่เกี่ยวกับบัตรภาพเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ หลังจากนั้นเป็นขั้นการนำเสนอโครงสร้างไวยากรณ์ที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างไวยากรณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ ขั้นตอนต่อไปคือการแจกบัตรภาพหรือบัตรคำ เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์และโครงสร้างที่ได้เรียนมาสร้างประโยคเพื่อสนทนากลุ่มตอบกัน ซึ่งเมื่อนักเรียนทั้งสองฝ่ายตอบถูกต้อง จะแลกเปลี่ยนบัตรคำหรือบัตรภาพ

และไปจับคู่สนทนากับเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนใหม่ในระยะเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นครูจะสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับการถามตอบของนักเรียน เช่น เพื่อนตอบว่าอะไร มีกี่คนที่ตอบแบบนี้ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าการเรียนภาษาอังกฤษแบบปกติ ซึ่งเกิดจากการสนทนาภาษาอังกฤษกับเพื่อนร่วมชั้น เมื่อเปรียบเทียบกับการสอนแบบปกติที่ครูบรรยายอย่างเดียว จะพบว่าการสอนด้วยกิจกรรม Mingle นักเรียนจะมีโอกาสได้สื่อสารหรือใช้ภาษาอังกฤษมากกว่านำไปสู่การจำจกการใช้โครงสร้างภาษาอังกฤษต่างๆและเกิดความตื่นตัวในการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนได้เดินเปลี่ยนคู่สนทนาในระยะเวลาที่กำหนด แต่นักเรียนสามารถเลือกคู่จะสนทนาด้วยได้ตามความต้องการของนักเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยสนใจจะสร้างบทเรียน โปรแกรม เรื่อง Present simple และ Past simple เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติวิชาภาษาอังกฤษกับการเรียนแบบ Mingle ซึ่งจะช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสร้างบทเรียน โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ใช้ในการเรียนการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมและการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมและการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร

#### สมมติฐานของการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ใช้ในการเรียนการสอนอยู่ที่ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร โดยการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle สูงกว่าการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม
3. เจตคติวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร โดยการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle สูงกว่าการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม

## ขอบเขตของการวิจัย

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาครที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายแบบเจาะจง ในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากทั้งหมด 7 ห้องเรียน มา 2 ห้องเรียน แล้วนำจับสลากแยกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาครที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ได้รับการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle

กลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาครที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ได้รับการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรม

### ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียน ซึ่งจำแนกได้เป็น

1. การเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม
2. การเรียนด้วยกิจกรรม Mingle

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple
2. เจตคติวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple

## การทบทวนวรรณกรรม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนโปรแกรม

สมบัติ เทียบอุดม ( 2538 : 63 ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนจากวิธีทัศนการสอนแบบโปรแกรม กับการเรียนวิธีทัศนการสอนปกติ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 60 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งนักเรียนเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกเรียนรู้จากวิธีทัศนการสอนแบบโปรแกรม กลุ่มที่สองเรียนจากวิธีทัศนการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีทัศนการสอนแบบบทเรียนโปรแกรม ให้ผลการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากวิธีทัศนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

พงศ์พันธ์ อันตริกานนท์ (2539: 69) ได้ทำการพัฒนาบทเรียนวิธีทัศนแบบโปรแกรมสำหรับการฝึกอบรมบุคลากรสาธารณสุข ในการเขียนบทวิธีทัศนเบื้องต้น ผลปรากฏว่า

การใช้บทเรียนวิดีโอที่ค้นด้วยตนเองส่งผลให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้เพิ่มขึ้น กล่าวคือ คะแนนหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อัมพร น้อยสุวรรณ (2540 : บทคัดย่อ) ศึกษาผลการใช้วิดีโอแบบโปรแกรมกิจกรรมนาฏศิลป์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ผลการศึกษาพบว่า รายการวิดีโอแบบ โปรแกรมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้นักเรียนจากรายการวิดีโอแบบ โปรแกรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ 0.01

พรพิชิต สุวรรณศิริ (2543:บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนวิดีโอที่ค้นแบบโปรแกรมวิทยายาบาลพื้นฐาน 2 สำหรับนักเรียนพยาบาลระดับต้นปีที่ 1 โรงเรียนพยาบาล กรมแพทยทหารเรือ พบว่าการใช้บทเรียนวิดีโอที่ค้นแบบโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 91.64/90.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 90/90 และผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น กล่าวคือ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ดัตตัน (Dutton. 1963: 2882-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการสอนวิชาวิทยาศาสตร์กับนักเรียนเกรด 4 เรื่อง แสง เสียง และความร้อน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 111 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองสอนด้วย Programmed Instruction และกลุ่มควบคุมสอนตามปกติ ใช้เวลา 5 สัปดาห์ พบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

แบงฮาร์ท และคนอื่น ๆ (Bankhart and others. 1963: 199-204) ได้เปรียบเทียบการสอนวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนเกรด 4 จำนวน 159 คน ให้นักเรียนกลุ่มทดลองเรียน โดยบทเรียนโปรแกรม ส่วนกลุ่มควบคุมเรียน โดยแบบเรียนมาตรฐาน ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ดังนั้นบทเรียน โปรแกรม เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle

Elena Borzova (2014) ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง mingle in the foreign Language classroom พบว่า Mingle คือ กิจกรรมที่สนับสนุนให้นักเรียนพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นหนึ่งคนในวันสักครู่หนึ่งแล้วจึงเปลี่ยนไปคุยกับคนอื่น ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนแบบไม่เป็นทางการและเป็นทางการ เช่น การสำรวจความคิดเห็น การสัมภาษณ์และสามารถเพิ่มเงื่อนไขในการสื่อสารได้อีกเมื่อนำไปใช้กับนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับดี นอกจากนี้กิจกรรม Mingle มีลักษณะคล้าย Information gap คือ การกระตุ้นให้นักเรียนค้นหาคำตอบเพื่อการสื่อสารทางภาษา แต่ความแตกต่างของ Mingle กับ Information gap คือ ความหลากหลายของ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสารและกิจกรรมที่ทำเพิ่มเติมหลังจากการสื่อสารจบ ใน Information gap นั้น เมื่อสื่อสารเสร็จจะเน้นการเขียนเพิ่มต่อหรือเขียนเติมคำ แต่ใน Mingle นั้นสามารถทำได้อย่างหลากหลายทั้งการวาดภาพ การพูดรายงานต่อ ไม่เน้นการเขียนมากเท่า Information gap และการสื่อสารใน Mingle มีลักษณะคล้ายกิจกรรมในชีวิตประจำวันมากกว่า ทั้งการแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การสัมภาษณ์ ซึ่งนักเรียนหนึ่งคนมีโอกาสเป็นได้ทั้งผู้ถามและผู้ตอบในขณะที่ทำกิจกรรม ซึ่งลักษณะสำคัญการทำกิจกรรม Mingle มีดังนี้ 1. เป็นการเดินและพูดคุยทั่วห้องอย่างเป็นอิสระ

2. มีการจับคู่พูดคุยและหลังจากนั้นสลับคู่ไปคุยกับเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นในห้องเรียน แต่ครูจะต้องพึงระวังในสิ่งที่ต้องไปนี้

1. หลีกเลี่ยงความซ้ำซากของบทเรียน
2. ต้องมีช่วงฝึกโครงสร้างภาษาหรือคำศัพท์สำคัญที่ใช้ในช่วงการสื่อสาร
3. เตรียมกิจกรรมอย่างทำทายและเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการใช้กิจกรรม Mingle นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle มีการแสดงออกทางการสื่อสารทางภาษาที่เป็นธรรมชาติมากกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ กิจกรรมนี้ยังกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาท่ามกลางบรรยากาศที่เป็นมิตร นำไปสู่การแสดงออกทางการใช้ภาษาด้วยความมั่นใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระในการคิดและเลือกใช้ภาษา ไม่รู้สึกถูกบังคับ และเป็นกลวิธีการสอนภาษาที่ทำให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสพูดคุยกันทั้งห้อง นำไปสู่การเพิ่มองค์ประกอบการสื่อสาร นอกจากนี้ยังเพิ่มความสัมพันธ์ของนักเรียนในห้องซึ่งบวกได้ดีเท่ากับการทำกิจกรรมนอกห้องเรียน

Darmayenti และ Nofiadri (2015) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง Mingle Model for teaching English Speaking skill for College Students กับนักศึกษาวิทยาลัย Islamic Studies Imam Bonjol Padang ปีการศึกษา 2012 -2013 พบว่านักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบกิจกรรม Mingle ได้แก่ ชั้นเตรียม ชั้นนำ ชั้นตั้งกฎ ชั้นแสดงตามรูปแบบกิจกรรม Mingle นำเสนอ ทบทวนและอภิปรายนั้นมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษดีกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยที่ปกติ ซึ่งก่อนเรียน นักศึกษากลุ่มทดลอง คือกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle มีค่าทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย คือ 43.6% แต่เมื่อเรียนไปแล้วมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน คือ 74 % ซึ่งเพิ่มขึ้น 30.4%

Susan Rizki Utami Cucu Sutarsyah และ Sudirman (2017) ศึกษาวิจัยเรื่อง The use of mingle game to improve second grade students' speaking achievement at Sman 1 Bandar Lampung (2017) เป็นการศึกษาการใช้เกมส์ Mingle พัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 36 คน ของโรงเรียน Sman 1 Bandar Lampung ประเทศอินโดนีเซีย ใช้สถิติเชิงปริมาณในการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยเกมส์ Mingle มีผลสัมฤทธิ์ทักษะการพูดสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

## วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มนักเรียนเป็นการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 270 คน
2. ทำการทดสอบคะแนนพื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน โปรแกรมและแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง Present simple และ Past simple รวม 10 ชั่วโมง โดยทำการสอนในเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561
4. ทำการทดสอบนักเรียนหลังเรียน (post-test) และประเมินเจตคติ
5. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบนักเรียนหลังเรียนและการประเมินเจตคติมาวิเคราะห์ทางสถิติ จึงเขียนรายงานสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ผลการประเมินบทเรียน โปรแกรมและแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Mingle จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยหาค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด พิจารณาเลือกข้อสอบที่มีคะแนนตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00
  - 2.2 การหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบแต่ละข้อ ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อสอบโดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.75–0.81 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25 -0.44
  - 2.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับ โดยคำนวณจากสูตรของ Kuder – Richardson สูตร K-R 20 ได้ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.92
3. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรม
  - 3.1 หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบในบทเรียน โปรแกรมในแต่ละเรื่องและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
  - 3.2 หาประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรม ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จากการนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของทั้งกลุ่มทดลองและควบคุมมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติ t-test (dependent sample t-test)



## ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรมเรื่อง Present simple และ Past simple พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรมเท่ากับ 80.00/87.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร ระหว่างการเรียนรู้ด้วยบทเรียนโปรแกรมและกิจกรรม Mingle เรื่อง Present simple และ Past simple พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างนักเรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรม Mingle และนักเรียนที่เรียน ด้วยบทเรียน โปรแกรม เท่ากับ 34.23 และ 25.10 คะแนน แต่เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ย โดยการทดสอบค่าที (t-test) ได้ t เท่ากับ 10.58 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียน ภาษาอังกฤษเรื่อง Present simple และ Past simple ระหว่างนักเรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรม Mingle นั้นสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. ผลการเปรียบเทียบเจตคติวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน อนุบาลสมุทรสาคร ระหว่างการเรียนรู้ด้วยบทเรียนโปรแกรมและกิจกรรม Mingle เรื่อง Present simple และ Past simple พบว่า เจตคติต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present simple และ Past simple ของกลุ่มทดลอง โดยรวมมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D = 0.52) สูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.09$ , S.D = 0.73) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ทั้งสองกลุ่มมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในระดับมากที่สุด คือ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาพื้นฐานในการศึกษาต่อระดับสูง ( $\bar{x} = 4.83$ ,  $\bar{x} = 4.40$ ) และใน ชั่วโมงการเรียนภาษาอังกฤษข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นในการเรียน ( $\bar{x} = 4.83$ ,  $\bar{x} = 4.40$ )

## อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากการหาประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรม เรื่อง Present simple และ Past simple สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/87.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์กว่าค่าประสิทธิภาพ ของกระบวนการ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสร้างบทเรียนโปรแกรมอย่างเป็นระบบ มีคำอธิบายความรู้ที่เข้าใจง่าย ใช้ภาษาและภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิด ความสนใจในการเรียนรู้และเริ่มต้นเนื้อหาจากง่ายไปยาก
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร ก่อนเรียนด้วยกิจกรรม Mingle และ บทเรียน โปรแกรม นำคะแนนภาษาองกฤษพื้นฐานของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมาเปรียบเทียบกันพบว่าไม่มี ความแตกต่างกัน แสดงว่าพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษทั้งกลุ่มทดลองและควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่

เมื่อกลุ่มทดลองผ่านการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle และกลุ่มควบคุมผ่านการเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม และทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน พบว่า กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle เรื่อง Present simple และ Past simple มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีผลคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 34.23 และ SD เท่ากับ 5.51 ส่วนกลุ่มควบคุมมีผลคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.10 และ SD เท่ากับ 6.56 เนื่องจากการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle นักเรียนได้ฝึกการใช้โครงสร้างประโยคย่อย ได้เรียนรู้จากความผิดพลาด ได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในการสื่อสาร มีอิสระในการเลือกที่จะสื่อสาร ภาษาอังกฤษกับเพื่อนร่วมชั้น ทำให้ไม่รู้สึกเครียดทำให้เกิดความสนุกในการเรียนรู้ อันสอดคล้องกับงานวิจัยของ Elena Borzova (2014) เรื่อง Mingle in the foreign Language classroom พบว่า Mingle คือ กิจกรรมที่สนับสนุนให้นักเรียนพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นหนึ่งคนในวันสักครั้งหนึ่งแล้วจึงเปลี่ยนไปคุยกับคนอื่น ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนแบบไม่เป็นทางการและเป็นทางการ เช่น การสำรวจความคิดเห็น การสัมภาษณ์และสามารถเพิ่มเงื่อนไขในการสื่อสารได้อีกเมื่อนำไปใช้กับนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับดีและการใช้กิจกรรม Mingle นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle มีการแสดงออกทางการสื่อสารทางภาษาที่เป็นธรรมชาติ มากกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ กิจกรรมนี้ยังกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาท่ามกลางบรรยากาศที่เป็นมิตร นำไปสู่การแสดงออกทางการใช้ภาษาด้วยความมั่นใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระในการคิดและเลือกใช้ภาษา ไม่รู้สึกถูกบังคับ และเป็นกลวิธีการสอนภาษาที่ทำให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสพูดคุยกันทั้งห้องนำไปสู่การเพิ่มองค์ประกอบการสื่อสาร นอกจากนี้ยังเพิ่มความสัมพันธ์ของนักเรียนในห้องเชิงบวกได้ดีเท่ากับการทำกิจกรรมนอกห้องเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Darmayenti และ Nofriadri (2015) ทำเรื่อง Mingle Model for teaching English Speaking skill for College Students กับนักศึกษาวิทยาลัย Islamic Studies Imam Bonjol Padang ปีการศึกษา 2012 -2013 พบว่านักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบกิจกรรม Mingle ได้แก่ ชั้นเตรียม ชั้นนำ ชั้นตั้งกฎ ชั้นแสดงตามรูปแบบกิจกรรม Mingle นำเสนอ ทบทวนและอภิปรายนั้นมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษดีกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยที่ปกติ ซึ่งก่อนเรียน นักศึกษากลุ่มทดลอง คือ กลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรม Mingle มีค่าทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย คือ 43.6% แต่เมื่อเรียนไปแล้วมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน คือ 74 % ซึ่งเพิ่มขึ้น 30.4% และงานวิจัยของ Susan Rizki Utami Cucu Sutarsyah และ Sudirman (2017) เรื่อง The use of mingle game to improve second grade students' speaking achievement at Sman 1 Bandar Lampung (2017) เป็นการศึกษาการใช้เกมส์ Mingle พัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 36 คน ของ โรงเรียน Sman 1 Bandar

Lampung ประเทศอินโดนีเซีย ใช้สถิติเชิงปริมาณในการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยเกมส์ Mingle มีผลสัมฤทธิ์ทักษะการพูดสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ส่วนการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์น้อยกว่าการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle อันเกิดจากข้อจำกัดในหลายด้านที่สอดคล้องกับงานวิจัยของประหยัด จิระวรพงษ์ (2522 : 228) ที่กล่าวไว้ว่าบทเรียน โปรแกรม อาจทำให้ผู้เรียนอาจเบื่อหน่ายจากการปฏิบัติซ้ำมาก ๆ และผู้เรียนไม่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ หรือสื่อสารได้อย่างทันที เพราะถูกจำกัดการตอบสนอง เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนด้วยกิจกรรม Mingle นอกจากนี้งานวิจัยของไชยยศ เรืองสุวรรณ (2521 : 177-178) ยังอธิบายว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น้อยกว่าการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมเกิดจากผู้เรียนที่เรียนเก่งอาจทำบทเรียนได้เสร็จก่อน ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและผู้เรียนบางคนไม่เข้าใจเนื้อหาทั้งหมดและยังต้องการการอธิบายจากครูผู้สอน แม้ว่าบทเรียนโปรแกรม ถูกพัฒนาขึ้นมาตามหลักการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการที่อาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์ จึงทำให้บทเรียน โปรแกรมเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในทางการศึกษา ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ดีขึ้นแต่อย่างไรก็ยังมีข้อจำกัดที่ต้องทำการศึกษาและทำความเข้าใจ เพื่อจะได้นำมาเป็นแนวทางในการจัดทำและนำบทเรียน โปรแกรมไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด จากที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่าการนำการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Mingle นั้นส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เนื่องจากนักเรียนมีโอกาสฝึกการใช้คำศัพท์และ โครงสร้างสำคัญในแต่ละบทเรียนผ่านการพูดกับเพื่อนร่วมชั้นบ่อยมากกว่าการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรม ทำให้นักเรียนเกิดการจดจำได้เร็วและนำไปสู่ความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถมีอิสระในการเลือกสื่อสารภาษาอังกฤษและเดิน ได้รอบห้องเรียนอันเป็นสิ่งที่บทเรียน โปรแกรมไม่สามารถทำได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและไม่เบื่อหน่ายในเนื้อหานี้ ๆ มีความสุขในการเรียนและได้รับความรู้เพิ่มขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดทำบทเรียน โปรแกรมแบบเส้นตรงและแบบสาขาเพื่อเปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของบทเรียนแต่ละแบบ
2. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบบทเรียน โปรแกรมหรือ Mingle กับการสอนแบบอื่น ๆ

### บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กชพร ราชธรรมา. (2560). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- จุฬารรรณ บัวหลวง. (2555). **ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ณัฐพล คุปต์ชน โรจน์. (2554). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวเรื่องโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท- สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิสนา เขมมณี. (2550). **ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุปผชาติ ทัพหิกรณ์, สุกรี รอดโพธิ์ทอง, ชัยเลิศ พิชิตพรชัยและ โสภภาพรรณ แสงศัพท์. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ
- พรสวรรค์ สืบอ. (2550). **สุดยอดวิธีการสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่...การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.** กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2551). **การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา.** มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). **การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์ สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน.** กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
พระนครเหนือ, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542.** กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์.
- วรวิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). **สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้.** ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- วารินทร์ รัชมีพรหม. (2531 ). **การศึกษาและการสอนร่วมสมัย.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.