

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 THE DEVELOPMENT OF ENGLISH LANGUAGE COMMUNICATION SKILLS OF MATAYOMSUKSA II STUDENTS BY USING GAMES

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (Jantiwa Srimahongnam)*

ดร. เพ็ญณี แนนรท (Dr.Pennee Narot)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านไผ่พิทยาคม อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการเรียนรู้จำนวน 12 แผนการเรียนรู้ แบบบันทึกผลการสอนของครู แบบทดสอบย่อย แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 77.86 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแยกเป็น ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการพูด และทักษะการฟัง คิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็มได้ 85.52, 70.86, 85.52 และ 69.52 ตามลำดับ ส่วนจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์แยกเป็นทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการพูดและทักษะการฟังคิดเป็นร้อยละ 100, 42.86, 85.71 และ 48.57 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการคิดเกมตามโครงสร้างที่เรียนได้ นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและผู้อื่นตลอดจนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เกม

Keywords : Communicative Approach, Games

*นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ABSTRACT

The objectives of this research were to develop an effective format to teaching English for communication by using games for Mattayom Suksa 2 /1 students and to enable the students to reach higher English performance. A target group included 35 Mattayom Suksa 2/1 students in the first semester of academic year 2007 from Banphipittayakom School, Amphur Banphai, Changwat Khonkaen.

The research tools were 12 lesson plans the teacher's note on teaching experience formative test interview form , student's note and the English achievement test .

The result showed that the student's achievement was 77.86 percent in average which was pass the determined mastery leaning criterion at 70 percent and 91.67 percent of the students passed this criteria which was higher than the expected student criterion of 70 percentage. And the students English achievement in reading skill, writing skill, speaking skill and listening skill were 85.52, 70.86, 85.52 and 69.52 which were higher than the prescribed learning criterion of 70%. The students passed criterion in reading skill, writing skill speaking skill and listening skill were 100, 42.86, 85.71 and 48.57. The students had progressively developed games thinking, working group skill, self - esteem. Responsibility and toward themselves expression with using in English language.

1. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์ อันเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ข้อมูล ข่าวสารและการคมนาคมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เช่น ข้อมูลข่าวสารเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และวัฒนธรรม เป็นต้น มีการจัดระเบียบทางสังคมกลายเป็นสังคมโลกและระบบเศรษฐกิจสากลที่ประเทศต่างๆจะต้องเข้าไปเกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเตรียมคุณภาพของประชากรจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ในปัจจุบันพลเมืองของโลกสามารถติดต่อถึงกันได้ในเวลาอันรวดเร็ว

โดยภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก นอกจากภาษาอังกฤษยังเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ มีส่วนช่วยในการศึกษาวิชาอื่นๆ การเขียนตำราวิชาการที่สำคัญๆ มาจากภาษาอังกฤษแทบทั้งสิ้น ภาษาอังกฤษสามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การเดินทางไปทำงานต่างประเทศ สินค้าจากต่างประเทศ สื่อสิ่งพิมพ์ล้วนเป็นภาษาอังกฤษแทบทั้งสิ้น ฉะนั้นความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและสถานการณ์ เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและสามารถถ่ายทอดได้อย่างมีประสิทธิภาพย่อมจำเป็นที่จะต้องให้เกิดในตัวเยาวชนของชาติ การสอนภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

จากความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษดังกล่าว แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 - 2549) ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า วิสัยทัศน์ของการศึกษาไทยที่พึงประสงค์ในอนาคตนั้น ต้องพัฒนาคนไทยให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ เช่น มีความรู้ภาษาต่างประเทศเป็นอย่างดี โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ประเทศไทยเราจึงได้สอนภาษาอังกฤษนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในขณะที่เดียวกัน การจัดการศึกษาไทยได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งได้มีการปฏิรูปการศึกษาขึ้น และส่งผลให้เกิดพระราชบัญญัติที่สำคัญๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา เช่น พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาจะต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ โดยกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและรักที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังจะเห็นได้จากหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539 ได้จัดให้มีการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้นไป (กรมวิชาการ, 2542)

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และการประกอบอาชีพ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนาศักยภาพในยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อให้สามารถนำประเทศสู่การแข่งขันด้านเศรษฐกิจ จากความสำคัญดังกล่าวรัฐจึงกำหนดให้ภาษา

ต่างประเทศเป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนเน้นการเชื่อมโยงความเป็นไทยกับสากล ดังนั้นจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศทุกช่วงชั้น

ปัจจุบันการเรียนภาษาอังกฤษมีเทคนิคกระบวนการรวมทั้งกิจกรรมที่หลากหลายน่าสนใจ มีอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัยมาก จูงใจนักเรียนและ เน้นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communication Approach) แม้กระนั้นก็ตามเด็กไทยก็ยังคงไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ สาเหตุหนึ่งก็คือสภาพแวดล้อมซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สังคมไทยไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เมื่อนักเรียนฝึกพูดภาษาอังกฤษที่โรงเรียนแล้วก็ไม่ได้ใช้ จึงขาดความต่อเนื่อง (กรมวิชาการ, 2542) และเท่าที่ผ่านมาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกระดับไม่ประสบผลสำเร็จ คือผู้เรียนมีความรู้ภาษาอังกฤษแต่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารได้ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเน้นการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนภาษาอังกฤษจึงมีโอกาสดูฝึกฝนภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนน้อยมาก การใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนระหว่างคนไทยด้วยกันเป็นสิ่งที่เคยเชินและทำได้ในวงจำกัดเท่านั้น (อรพิน พจนานนท์, 2537)

นักภาษาศาสตร์ได้ทำการวิจัยและสรุปว่า การเรียนภาษาที่แท้จริงนั้น มิได้ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญา แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญ คือแรงจูงใจ ความสนใจ และความพร้อมของผู้เรียนผู้สอนจึงต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และฝึกทักษะทางภาษา กิจกรรมทางภาษาอังกฤษนั้นอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ กิจกรรมที่จัดไว้ในชั่วโมงเรียนควบคู่ไปกับการเรียนบทเรียน เช่น เกม เพลง และกิจกรรมที่จัดนอกห้องเรียน เช่น ชุมชน ภาษาอังกฤษ เป็นต้น (คณะนักวิชาการนานาชาติ, 2538)

การเล่นเกมนสามารถช่วยในการสอนภาษานั้นคือ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะหรืออาจจะเพื่อการสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีเล่นที่แตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนานทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ สถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้นแม้จะเป็นการสมมติหรือการสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เกมต่างๆ แม้แต่เกมกีฬา ก็เป็นการฝึกประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อเพื่อให้การใช้การได้ดีขึ้น (สุภาภรณ์ ทองใบ, 2538)

เกมช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา ซึ่งสามารถฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟัง และอ่าน จึงเป็นการสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (Lee Su Kin, 1995) สมิตรา อังวัฒนากุล (2537) ได้กล่าวว่าการนำเกมมาใช้ในการสอนเพื่อการสื่อสาร นอกจากผู้เรียนจะได้รับความ

สนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกใช้ภาษาได้อย่างดียิ่ง และนอกจากนี้ นิตยา สุวรรณศรี (2540) ยังได้กล่าวถึงเกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน ดังจะเห็นได้จากผลงานวิจัยของ ขวากาญจนพบ (2534) พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2540) ที่พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยเกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็ม คือ คิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และจากผลการวิจัยของ เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี (2548) ที่พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษอีกด้วย

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ศึกษาค้นคว้ารูปแบบ

การวิจัยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารรวมทั้งให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมีความสุขและสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นวิธีสอนหนึ่งที่จะสนองตอบจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและแก้ปัญหาที่กล่าวมาได้ เพราะจุดมุ่งหมายของการสอนวิธีนี้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสภาพสังคมและความสนใจที่จะนำกิจกรรมเกมมาใช้ในการเรียนการสอนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนการสอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งจะช่วยให้เห็นผลของการพัฒนาทักษะในการสื่อสารของนักเรียนและในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูเพื่อจะได้นำมาปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

2. คำถามการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสารโดยใช้เกมจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่

3. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกม ให้มีนักเรียนจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 กลุ่มเป้าหมาย ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านไผ่พิทยาคม อำเภอบ้านไผ่จังหวัดขอนแก่น จำนวน 35 คน

4.2 ตัวแปร คือ

4.2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม

4.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4.3 นิยามศัพท์เฉพาะ

เกม หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนคิดค้นเกมเองตามโครงสร้างที่เรียนจบในแต่ละแผน เรื่องฝึกทักษะและเพิ่มทักษะภาษาอังกฤษ ที่มีกฎ กติกา จำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่น มีการให้คะแนน เมื่อสิ้นสุดเกมในแต่ละช่วงในแต่ละเกมมีขั้นตอนการเล่นประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ 1) แจกจุดมุ่งหมายในการเล่น 2) อธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่น 3) สาธิตการเล่น 4) ลงมือเล่น 5) วิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษจำนวน 12 แผนการเรียนรู้

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการพัฒนาวิธีสอน ได้แก่ 1) แบบบันทึกผลการสอนของครู 2) แบบสัมภาษณ์ 3) แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน 4) แบบทดสอบย่อย

5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรม คือ แบบทดสอบ

วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

6. วิธีดำเนินการวิจัย

6.1 ผู้วิจัยทดสอบกับนักเรียนที่มีใช้กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 60 ข้อ

6.2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 แผนการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง

6.3 ผู้วิจัยดำเนินการสอบนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 60 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง

7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

7.1 ทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับขั้นตอนการวิจัยแบบทดสอบย่อยเพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น

7.2 ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการสอน บทบาทของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนการสอน การนั่งเรียนเป็นกลุ่ม ตามหลักการจัดกลุ่มของรูปแบบการสอนแบบร่วมมือการเรียนรู้

7.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังจากที่เรียนจบแผนการเรียนรู้ จำนวน 12 แผนการเรียนรู้

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

8.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ค่าสถิติพื้นฐาน

1) ค่าเฉลี่ย (Mean)

2) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

3) ค่าร้อยละ (Percentage)

8.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบบันทึกผลการสอนของครู แบบทดสอบย่อย แบบสัมภาษณ์ และแบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

9. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านไผ่พิทยาคม อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 46.71 คิดเป็นร้อยละ 77.86 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์จำนวนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนที่ใช้ในการทดลองทั้งหมดเมื่อแยกเป็นทักษะพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะการพูด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.43, 12.83, 10.63 และ 12.83 ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 69.52, 85.52, 70.86, 85.52 ตามลำดับและจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในทักษะการฟัง การอ่าน การเขียน และการพูด คิดเป็นร้อยละ 48.57, 100, 42.86 และ 85.71 ตามลำดับ

10. อภิปรายผลการวิจัย

10.1 ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียน และร้อยละของนักเรียนที่มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ในแต่ละทักษะดังนี้ ทักษะการฟัง จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 48.57 ทักษะการอ่าน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ทักษะการเขียน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 ทักษะการพูด จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 30 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 4 ทักษะของนักเรียนทุกคน ผลปรากฏว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะการพูด เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 69.52, 85.52, 70.86 และ 85.52 ตามลำดับ และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยทั้ง 4 ทักษะคิดเป็นร้อยละ 77.86 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 หลังจากที่ได้รับ การใช้เกมในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกม ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมทำให้คลายเครียดจากบทเรียนประจำวัน เกมทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาสื่อสารไปพร้อมๆ กับความเข้าใจ โครงสร้างทางไวยากรณ์ มีความกระตือรือร้น และมีความพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกในการใช้ภาษา ทั้งนี้เพราะกิจกรรมการเรียนการสอนมีความ

น่าสนใจ ซึ่งจะเห็นได้ว่า กิจกรรมการสอนทักษะการฟัง และทักษะการพูดที่ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537) ได้เสนอกิจกรรมต่างๆ ในการสอนทักษะทั้งสองจะมีเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งในจำนวนกิจกรรมทั้งหมด และประโยชน์ของเกมที่ได้เสนอไว้ในลำดับแรกคือ ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนานนักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย คลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน ส่งผลต่อทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริกัญญา ขวัญสำราญ (2540) ที่ศึกษาเจตคติของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมคิดสรรเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมีเกมเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร พบว่านักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และยังสอดคล้องกับ เกษศิริพันธ์ อ้วนภักดี (2548) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณี อุณบุญ (2540) ที่พบว่าการใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยเน้นการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (STAD) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 70 และจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาเป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นกลุ่ม นักเรียนได้เล่น และทำกิจกรรมทางภาษาด้วยตนเองอย่างมีความหมาย โดยใช้เกมเป็นการเชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ (Learner Center) ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้ภาษา ซึ่งอาจ

จะจัดอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่ม และการเรียนภาษาเกิดจากการร่วมกิจกรรมที่ครูจัดให้ กิจกรรมทางภาษาจะต้องจัดให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีสภาพใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงมากที่สุด และเป็นกิจกรรมที่มีความหมาย จากการใช้เกมในการจัดกิจกรรม นักเรียนจะได้ใช้ภาษาสื่อสารไปพร้อมๆ กับความเข้าใจโครงสร้างทางไวยากรณ์

10.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ จำนวนนักเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไปซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ได้รับความรู้จากการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนได้ปฏิบัติเอง นอกจากนี้กิจกรรมที่ใช้ในขั้นตอนขั้นนำเสนอเนื้อหา มีลักษณะเป็นการบูรณาการทักษะทั้ง 4 ทักษะเข้าด้วยกัน จัดจำคำศัพท์ ใช้คำศัพท์ในรูปแบบประโยคต่าง ๆ และรูปแบบของภาษา มีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและวิธีใช้รูปแบบของภาษานั้น ๆ โดยฝึกตามตัวอย่างจนกระทั่งสามารถจดจำและใช้รูปแบบของภาษานั้น ซึ่งสอดคล้องกับ อรพิน พจนานนท์ (2537) ที่กล่าวการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ฝึกฝนตนเองนั้น ผู้เรียนต้องร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่ม เขาจะเห็นความสำคัญของตนเองและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินด้วย ในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ครูจะเป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้นักเรียนได้ร่วมมือกันฝึกฝน การใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง ให้กำลังใจสนับสนุนให้นักเรียน

กล้าแสดงออก และมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และสอดคล้องกับ พิตร์วัลย์ โกวิทวาทิ (2540) กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า 1) เป็นการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลอง ปริมาณเนื้อหาที่นักเรียนเรียนไม่สำคัญเท่ากับความสามารถในการใช้ภาษามีเจตคติ เห็นคุณค่าของการเรียนภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีชีวิตชีวา และสนุกสนาน 2) เป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญคำนึงถึงความต้องการของนักเรียนว่าต้องการเรียนเพื่อจุดประสงค์ใด ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ความตั้งใจ ตลอดจนความรู้และประสบการณ์เดิมของนักเรียน 3) การดำเนินการสอนใช้กิจกรรมเป็นหัวใจในการสอน เน้นกิจกรรมของนักเรียนมากกว่ากิจกรรมของครู ให้นักเรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายตามสถานการณ์ต่างๆ ฝึกใช้ความคิด สติปัญญา ความกล้าใช้ภาษาอังกฤษซึ่งมีผลให้นักเรียนมีประสบการณ์ทางภาษาเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแต่ละคนด้วย 4) นักเรียนเรียนรู้ด้วยการฝึกฝนการใช้ภาษาเป็นส่วนใหญ่ไม่ได้มาจากการสอนของครูเพียงผู้เดียว นักเรียนเรียนจากกิจกรรมและสื่อการเรียนต่างๆ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกแนะนำ ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือ นักเรียนจากการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือตามลำพัง นับเป็นการแสวงหาความรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนได้เป็นอย่างดี 5) บทบาทของครูผู้สอนจะเปลี่ยนจากครูผู้สอนหรือผู้แสดงมาเป็นผู้ชี้แนะ

หรือกำกับการแสดง เป็นผู้จัดกิจกรรมให้นักเรียน
ได้รับการฝึกฝน คอยกระตุ้นชี้แนะแนวทางใน
การเรียนการสอนคล่องตัวมีชีวิตชีวาและมีความ
หมาย

11. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
โดยใช้เกม ผู้วิจัยขอเสนอแนะในประเด็นต่างๆ
อันจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษางานวิจัย
ดังต่อไปนี้

11.1 ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการ
สอน

1) ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบการ
สอนเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารให้
เข้าใจก่อนนำไปใช้ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการ
เรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด

2) การนำรูปแบบการสอนภาษา
อังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ซึ่งให้นักเรียน
เป็นผู้นำเล่นนั้น ในระยะแรกนักเรียนยังไม่คุ้น
เคยกับกิจกรรม และขั้นตอนในการนำเสนอต่างๆ
ครูควรเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน
โดยใช้เกมให้นักเรียนทุกคนเกิดความคุ้นเคย และ
เข้าใจขั้นตอนต่างๆ ก่อน ให้อเวลาในการปรับตัว
และให้การเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนมีความ
กล้าในการใช้ภาษาอังกฤษ

11.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรนำรูปแบบการสอนภาษา
อังกฤษเพื่อการสื่อสาร เฉพาะการเล่นเกมที่ 5 ขึ้น
ไปทดลอง ศึกษา วิจัยในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

2) การใช้เกมในการเรียนการสอน
อาจเพิ่มกิจกรรมที่เน้นการฟัง และการเขียน เพื่อ
ให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าว

12. เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่าง
ประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2542). ทิศทางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวง
ศึกษาธิการ. (เอกสารอัดสำเนา).
- เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี. (2548). การพัฒนาทักษะภาษาการสื่อสารโดยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่โดยใช้เกม. ปรินญาณพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและ
การสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2538). เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ยูแพค.
- ชญา กาญจนพูน. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามคู่มือ.
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ทรงสิทธิ์ ทองจรัส. (2544). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: คอมเพคท์พรีน.
- พิตรวัลย์ โกวิทาทิ. (2540). ทักษะและเทคนิคการเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ไอเอสพรีนติ้งเฮาส์.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). กิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ดลไสยภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อรพิน พจนานนท์. (2537). การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษา. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Lee, Su Kin. (1995). Creative Games for the language Class English Teaching. Forum, 33(1), 35.