

การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Game Using for Developing Prathomsueksa 5 Students' English Language Communication Skill

สุชาติ ทังสธิรสิมา (Suchat Thangsathirasima)*

สถาพร ชันโต (Sathaporn Khanto)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) อ.เมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 12 แผน 2) แบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One – Shot Case study ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็น ร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$)

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop English language communication skills of Prathomsueksa 5 students by using games 2) to study opinions of students who study English using games. The target group consisted of 35 primary Grade 5 students in the first semester of academic year 2011 from Khon Kaen University Demonstration School (Modindaeng), Amphoe Mueang, Changwat Khon Kaen. The research tools were 1) 12 lesson plans 2) the English communication skills test 3) a questionnaire to elicit the students' opinions about instruction activities using games. The research design of this study was One – shot case study design.

คำสำคัญ: การสอนโดยใช้เกม

Keyword: Teaching English using games

* นักศึกษาลำดับชั้นศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาการพัฒนาลำดับชั้นและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาลำดับชั้นศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

The research findings could be summarized as follows :

1. The student's achievement was 82.17 percent in average which was higher than the determined mastery learning criterion at 70 percent and 91.43 percent of students passed this criteria which was higher than the expected student criterion of 70 percentage.
2. The student expressed a "highest" level of agreeable in favor of the instruction activities using games ($\bar{X} = 4.90$).

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร ใครเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วแม่นยำและมีข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพจะได้เปรียบและดำรงอยู่ในโลกของการแข่งขันได้ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญมากเพราะถูกใช้เป็นภาษาสากลและเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารประเทศต่าง ๆ ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจหรือมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นผู้นำทางความคิดทางการศึกษา ล้วนเป็นประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษทั้งทางตรงและทางอ้อม นอกจากนี้เอกสารวิชาการหรือข้อมูลสารสนเทศในภาษาต่าง ๆ เวลาแปลเป็นภาษาต่างชาติดังกล่าวมักแปลเป็นภาษาอังกฤษก่อนเป็นอันดับต้น ๆ

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ต้องติดต่อสื่อสารกับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งทางเศรษฐกิจ การท่องเที่ยว และการศึกษา จำเป็นต้องพัฒนาคนของประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ รู้จักรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายมีประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ กระทรวงศึกษาธิการเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษจึงมีนโยบายให้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในทุกระดับชั้น ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น การจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนหัวใจของการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศอันดีที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตามสถานการณ์ต่าง ๆ (กรมวิชาการ, 2546)

เกมเป็นสิ่งที่มีการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย ในวิชาที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สุมิตรา, 2537) เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือที่เรียกว่าเกมการศึกษานั้นมี 3 ประเภท คือ เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขัน และเกมจำลองสถานการณ์ การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอนคือ แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น อธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่น สาธิตการเล่น ลงมือเล่น และขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะละเลยไม่ได้ หากการเล่นเกมปราศจากการวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ เท่านั้น จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า นักเรียนที่รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู (อนุภาพ, 2540) กิจกรรมเกมสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์รอบรู้ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์รอบรู้ดังกล่าวมีมากกว่าร้อยละ 70 (ทรงสิทธิ์, 2544) (เกษศิรินทร์, 2548) (จันทิมา, 2550) (นริสา, 2552)

จากการศึกษาสภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) พบว่า นักเรียนมีทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

ขอนแก่น (มอดินแดง), 2553) จำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้สอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่จะตอบจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและแก้ปัญหาตามที่กล่าวมาได้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำกิจกรรมเกมมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนให้ดีขึ้น

บทความนี้ผู้วิจัยใคร่ขอนำเสนอผลการวิจัยเรื่อง การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังมีขั้นตอนในการนำเสนอ ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนักเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไป มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย งานวิจัยนี้ใช้ รูปแบบ Pre-Experimental Designs แบบ One-Shot Case Study
2. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่นที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 35 คน กลุ่มเป้าหมายนี้ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่
 - 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน
 - 2) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 3) แบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มี 4 ตอนคือ

ตอนที่ 1 แบบวัดทักษะการฟัง (Listening) เป็นการวัดความเข้าใจจากการฟังประโยคหรือเหตุการณ์ที่กำหนดให้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบวัดทักษะการอ่าน (Reading) เป็นการวัดความเข้าใจในการอ่านประโยคหรือเหตุการณ์ที่กำหนดให้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อสอบวัดทักษะการพูด (Speaking) เป็นการสอบปากเปล่า มี 5 ตอน 25 สถานการณ์ย่อย

ตอนที่ 4 ข้อสอบวัดทักษะการเขียน (Writing) เป็นการให้นักเรียนเขียนบรรยายหรือตอบคำถามตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ จำนวน 15 ข้อ

เครื่องมือวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นมีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพดังต่อไปนี้

1) แผนการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามรูปแบบของการใช้เกม มีขั้นตอนการสร้างดังนี้ (1) ศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ เอกสารหลักสูตรและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (2) สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (3) สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ (4) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด ตามมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน (5) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อกำหนดหน่วยการเรียนรู้ (6) เขียนแผนการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ (7) นำแผนการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบพิจารณาให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไข (8) ปรับปรุง แก้ไขแผนการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ (9) นำแผนการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้ 1) กำหนดขอบข่ายรายละเอียด

ความคิดเห็น ได้แก่ ด้านรูปแบบ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเกม ด้านความพึงพอใจต่อเกม 2) สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นตามขอบข่ายที่กำหนด 3) นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบพิจารณาและให้ข้อคิดเห็น 4) ปรับปรุง แก้ไข แบบสอบถามให้สมบูรณ์แล้วนำไปใช้

3) แบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

เป็นแบบวัดทักษะที่สร้างขึ้น เพื่อวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบ่งเป็น 4 ทักษะคือ ด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่านและทักษะการเขียน แบบวัดทักษะนี้ใช้เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองสอนตามแผนการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้ (1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หลักสูตร เทคนิคการออกข้อสอบ (2) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยพิจารณาว่าวัดทักษะให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด แล้วกำหนดทักษะที่ต้องการวัด (3) สร้างแบบวัดทักษะ ซึ่งมี 3 ประเภท ดังนี้ (1) ข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (2) ข้อสอบอัตนัย จำนวน 20 ข้อ ใช้เกณฑ์วัดทักษะการเขียนในการให้คะแนน โดยปรับปรุงมาจากเกณฑ์การประเมินทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของ นางลักษณ์ อัสสาไพร (นางลักษณ์, 2552) ประกอบด้วยรายการประเมิน 3 รายการ ได้แก่ ด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษถูกต้องตามความหมาย การเขียนประโยคถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และเขียนประโยคตรงตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ (3) แบบวัดทักษะภาคปฏิบัติด้านการพูด จำนวน 5 ข้อ 25 สถานการณ์ใช้เวลาทดสอบคนละ 10 - 15 นาที โดยใช้เกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนตามแนวคิดของ Harris, David P (1969) โดยยึดเกณฑ์ความถูกต้องในการออกเสียง (Pronunciation) ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) ความสามารถในการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด (4) นำแบบวัดทักษะที่สร้างขึ้น ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับจุดประสงค์ ความถูกต้องเหมาะสมกับการใช้ภาษา และความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการทดสอบ และความเหมาะสมของคำถามและตัวเลือกเพื่อหาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุง

ให้สมบูรณ์ (5) บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นรายชื่อ และหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบวัดทักษะกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (IOC) (ล้วนและอังคณา, 2539) คัดเลือกแบบวัดทักษะที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างแบบวัดทักษะกับจุดประสงค์ไว้ แบบวัดทักษะที่ค่าดัชนีไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์จะถูกนำไปปรับปรุงแก้ไข ได้แบบวัดทักษะด้านต่าง ๆ คือ แบบวัดทักษะการฟัง จำนวน 15 ข้อ ทักษะการอ่าน จำนวน 15 ข้อ ทักษะการเขียน 15 ข้อและทักษะการพูด 5 ตอน 25 สถานการณ์ (7) นำแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) จำนวน 30 คน แล้วนำคะแนนมาหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเพื่อปรับปรุงแบบทดสอบโดยใช้สูตรสัดส่วนของจำนวนนักเรียนตอบถูกในแต่ละข้อง่าย (8) นำแบบวัดทักษะที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 และ 6/3 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 60 คน แล้วนำคะแนนมาหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกโดยใช้ดัชนีเบรนนอน (ล้วนและอังคณา, 2539) ซึ่งใช้ในการหาค่าอำนาจจำแนก โดยคำนวณจากสัดส่วนของนักเรียนที่ทำแบบวัดทักษะถูกของกลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์กับกลุ่มที่สอบยังไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งต้องกำหนดคะแนนเกณฑ์หรือคะแนนจุดตัดของแบบทดสอบก่อน โดยผู้เชี่ยวชาญ (9) กำหนดคะแนนจุดตัดของแบบวัดทักษะเมื่อคัดเลือกแบบวัดทักษะที่มีคุณภาพแล้วนำมาพิจารณา กำหนดคะแนนจุดตัด โดยใช้เทคนิคของอ็อบเบล (ล้วนและอังคณา, 2539) เป็นการพิจารณาจากลักษณะความยากง่ายและความเกี่ยวข้องในเนื้อหาของแบบทดสอบอิงเกณฑ์เป็นหลักในการพิจารณาความสำเร็จที่คาดหวังไว้ในแบบวัดทักษะ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เทียบกับเปอร์เซ็นต์การสอบผ่านที่คาดหวัง จากลักษณะข้อสอบที่ต้องประเมินปัญหาทั้ง 4 ระดับ คือ ระดับความจำเป็น ระดับความสำคัญ ระดับการยอมรับ และระดับยังมีปัญหา (10) นำคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 70 คน มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทั้งฉบับ (Reliability) จากสูตรไบโนเมียล (Binomial

formula) ของโลเวต (11) นำแบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (X) ค่าคะแนนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่าร้อยละ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารคิดเป็นร้อยละ 82.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ ร้อยละ 70 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70

2. นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.90 แยกเป็นรายด้านคือ ด้านความพึงพอใจ ด้านประโยชน์ และด้านรูปแบบมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.94, 4.90 และ 4.86 ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ด้านทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนพบว่ามีความเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็น ร้อยละ 91.43 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ 70 /70 ที่กำหนดไว้ พบว่าผ่านทั้งคะแนนและจำนวนนักเรียน ที่เป็นเช่นนี้อภิปรายได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (ทิศนา, 2547) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถโดยให้ผู้เรียนเล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง การเล่นเกมยังทำให้เด็กได้นำความรู้มาใช้ในการสถานการณ์จำลองต่าง ๆ สอดคล้องกับ ลี (Lee,

1995) ที่กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา ทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น เกม ทำให้ได้ฝึกภาษาในหลายทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นักเรียนได้มีกิจกรรมติดต่อสื่อสารกัน มีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดีสอดคล้องกับงานวิจัยของขญา กาญจนพูน (ขญา, 2534) ขนิษฐา ระวิพันธ์ (ขนิษฐา, 2537) และอนุภาพ ดลโสภณ (อนุภาพ, 2540) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามคู่มือครูซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นมีประสิทธิภาพช่วยให้ผล การเรียนของนักเรียนดีขึ้น นอกจากนี้เมื่อศึกษางานวิจัยของ ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (ทรงสิทธิ์, 2544) ที่ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม ก็พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ถึงร้อยละ 83.10 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 สอดคล้องกับนริสา กัลยา (นริสา, 2552) พบว่า การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.18 ผ่านเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี (เกษศิริรินทร์, 2548) และจันทิมา ศรีมะโฮงนาม (จันทิมา, 2550) ที่ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และจำนวนนักเรียนมีสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ตามเกณฑ์ 70/70 โดย เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี (เกษศิริรินทร์, 2548) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 80.72 และมีจำนวนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 82.93 และ จันทิมา ศรีมะโฮงนาม (จันทิมา, 2550) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 77.86 และมีจำนวนที่ผ่านเกณฑ์ถึงร้อยละ 91.67

2. นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมพบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยคือ ด้านความพึงพอใจ ด้านประโยชน์ และด้านรูปแบบ มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.94, 4.90 และ 4.86 ตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้อภิปรายได้ว่าในด้านความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ด้านประโยชน์ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีการฝึกทักษะทางภาษาอย่างบูรณาการ เปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจฝึกแก้ปัญหา และนักเรียนได้นำความรู้ที่เรียนมาไปใช้ ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ ด้านรูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความยากง่ายที่เหมาะสม คือไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป

นอกจากนี้เมื่อพิจารณา หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยพบว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในด้านต่าง ๆ คือ ด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนสามารถ อ่านออกเสียง ประโยค ข้อความ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน สามารถบอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา หรือ เรื่องสั้น ๆ ได้ มีทักษะในการสื่อสาร โดยสามารถพูดหรือเขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลรู้จักพูดหรือเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและเรื่องใกล้ตัว ด้านภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษโดยฟัง พูด อ่าน และเขียนตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา และนอกจากนี้งานวิจัยยังสนองตอบโดยตรงกับสมรรถนะของหลักสูตรด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร โดยนักเรียนมีความสามารถในการรับและส่งสาร ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ 2) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยนักเรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกันด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างตนเองและเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ได้เรียนรู้ที่จะจัดการปัญหาหรือภารกิจต่าง ๆ ในเกมอย่างเหมาะสม ตลอดจนรู้จักวางตนเมื่อเจอกับผลการเล่นเกมที่ต้องมีผลแพ้ชนะ นอกจากนี้การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการมีการแข่งขันตามกฎกติกายังพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้าน ความซื่อสัตย์ และความมีวินัยนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรโรงเรียนในด้านความกล้าแสดงออกอีกด้วย

จากที่กล่าวมาเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาผู้เรียนในหลายด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านเจตคติ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมยังตอบสนองต่อหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ครูสามารถนำมาเลือกใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารนั้นต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะแบบบูรณาการ ไม่ควรแยกทักษะออกเป็นส่วน ๆ

2) ขั้นตอนการอภิปรายหลังเล่นเกมเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์บทวนถึงการเล่นเกมและสาระการเรียนรู้ที่ได้รับ ครูจะละเอียดมิได้ หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นเกมจะไม่ใช่อะไรจัดการเรียนรู้ เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ

3) ครูควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาโดยนำเกมไปใช้พัฒนาผู้เรียนในวิชาอื่น ๆ

2) ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เหมาะสมกับแต่ละวิชา หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3) ควรมีการศึกษาเพื่อสร้างเกมประกอบ

การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมมากขึ้นและมีความหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2546). การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารตาม

หลักสูตรการจัดการศึกษาระดับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนาสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ พ.ศ. 2546.

_____. (2551). หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

เกศินี โชติกลเสถียร. (2529). การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. [ม.ป.ท.]: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี. (2548). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่

3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชนิษฐา รวิพันธ์. (2537). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนปกติ. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

จันทิมา ศรีมะเืองนาม. (2550). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชฎา กาญจนพูน. (2534). การเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกด้านกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย กับการฝึกตามคู่มือครูกระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ทรงสิทธิ์ ทองจรัส. (2544). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ทศนา ขมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นงลักษณ์ อัสสาไพร. (2552). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้รูปแบบการสอนแบบผสมผสาน. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ระดับประถม. (2553) แบบบันทึกคะแนนการสอบฟัง พูด
อ่านและเขียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553. ขอนแก่น: โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ระดับประถม. (ไม่ได้ตีพิมพ์).
- _____. (2554). หลักสูตรสถานศึกษา. ขอนแก่น: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง)
ระดับประถม. (ไม่ได้ตีพิมพ์).
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2539). เทคนิคการวัดผลการเรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ดลโสภา. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Lee Su King. (1995). Creative Games for the Language Class. *English Teaching Forum*, 33(1) : 35