

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการฟังและการพูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Effect of Communicative Language Teaching and Games to Promote
English Listening and Speaking Ability English Subject of Prathomsuksa 5
Students

ดวงพร คงอินทร์¹, สุธาทิพย์ งามนิล²

Duangporn Khong-in¹, Suthathip Ngamnin²

Corresponding Author E-mail: sai.240235@gmail.com

Received: 2023-03-11; Revised: 2023-04-11; Accepted: 2023-04-24

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านใหม่หนองยาง จำนวน 17 คน จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ และ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน และการทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม, ความสามารถในการฟัง, ความสามารถในการพูด

¹ นักศึกษาลัทธิครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

¹ Student in Master of Education Degree ,Curriculum and Instruction, Nakhon Sawan Rajabhat University

² อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Advisor, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Abstract

The purposes of this research were 1) compare the English listening and speak ability of Prathomsuksa 5 students between before and after learning by the Communicative Language Teaching and games and 2) compare the English listening and speaking ability of Prathomsuksa 5 students after learning by the Communicative Language Teaching and games and the criteria 70 percent of full score. The sample group was 17 Prathomsuksa 5 students at Banmainongyang School. The research instruments were 1) lesson plan 2) the assessment test on English listening ability and 3) the assessment test on English speaking ability The statistics used for analysis data were mean, standard deviation, t-test dependent and one sample t-test. The result of the study showed that:

1) The Prathomsuksa 5 students after learning by the Communicative Language Teaching and games had the English listening and speaking ability post-test score higher than pre-test score significantly by statistical level .05. 2) The Prathomsuksa 5 students after learning by the Communicative Language Teaching and games had the English listening and speaking ability post-test score higher than the criteria at 70 percent of total score significantly by statistical level .05.

Keywords: Communicative Language Teaching and Games, Listening ability, Speaking ability

บทนำ

ในปัจจุบัน การพัฒนาทางเทคโนโลยีดำเนินไปอย่างรวดเร็วมาก อันมีผลทำให้การคมนาคมและการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในชาติต่าง ๆ ทั่วโลกเป็นไปอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารระหว่างชาติที่พูดกันคนละภาษานั้น เครื่องมือที่จำเป็นที่สุดก็คือ ภาษาสากลที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลก ก็คือภาษาอังกฤษ (แสงระวี ดอนบัวแก้ว. 2558: 22) การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร เข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขวางมากขึ้น มีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) จากความสำคัญของภาษาต่างประเทศดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงได้กำหนดโครงสร้างกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ให้ภาษาอังกฤษ เป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

ปัจจุบันการสื่อสารในชีวิตประจำวันเราใช้ทักษะการฟังมากที่สุด การฟังมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา เพราะเป็นทักษะแรกในการรับรู้ภาษาของมนุษย์ มีบทบาทในการสื่อสารในชีวิตประจำวันมากกว่าทักษะอื่น ๆ และยังเป็นทักษะที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในทักษะอื่น ๆ นอกจากนี้ ความสามารถในการฟัง ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จของการสื่อสารและเป็นกุญแจสำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ (วารุณี ยะปาน. 2556: 71) ส่วนการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นได้เข้าใจและจะช่วยให้การอ่านและการเขียนง่ายขึ้นด้วย (สมิตรา อังวัฒนกุล. 2535: 167) การที่จะพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นได้เข้าใจในการสอนทักษะการพูดเบื้องต้นจึงควรเน้นการทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร (วารุณี ยะปาน. 2556: 88)

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีคุณภาพครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความสำคัญของเนื้อหาและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาสื่อสารในชั้นเรียน การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นวิธีสอนที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย เป็นแนวการสอนภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียน มีสมรรถนะในการสื่อสารได้มากที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) การจัดการเรียนการสอนจะต้องมีความเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนให้ผู้เรียนเลือกใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารมีคุณภาพตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานคือการพัฒนาผู้เรียนไปสู่คุณภาพตาม

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไปตามเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) ปี พ.ศ. 2557 กระทรวงศึกษาธิการ จึงประกาศ เรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปรับจุดเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ โดยเน้นการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) (กระทรวงศึกษาธิการ. 2557)

สำหรับ เกม เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นลักษณะการเล่น เพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะหรือหลังจากการเล่น เรียนไปด้วยและสนุกสนานไปด้วย พร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย ได้รับประสบการณ์ตรงและเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว จากการสอดแทรกเนื้อหาลงในเกม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้ จากเนื้อหาบทเรียน ในขณะที่เล่นเกม และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. 2559) รวมทั้ง สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่เด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รวดเร็ว (สุคนธ์ สินธพานนท์. 2553: 141) ไม่เพียงเท่านั้น เกมยังช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจ และความสนุกสนาน (บุญชู สนั่นเสียง. 2557: 438) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน (ทิศนา แหมมณี. 2560: 368) ดังนั้น กิจกรรมหนึ่ง ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาภาษาอังกฤษของผู้เรียน คือ เกมการศึกษา ซึ่งเกมการศึกษา เป็นสิ่งที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ครูควรเลือกหรือดัดแปลงเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ไวยากรณ์ที่ใช้ และวิธีเล่น (เฉลิม ทองนวล. 2554)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม
4. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทบทวนวรรณกรรม

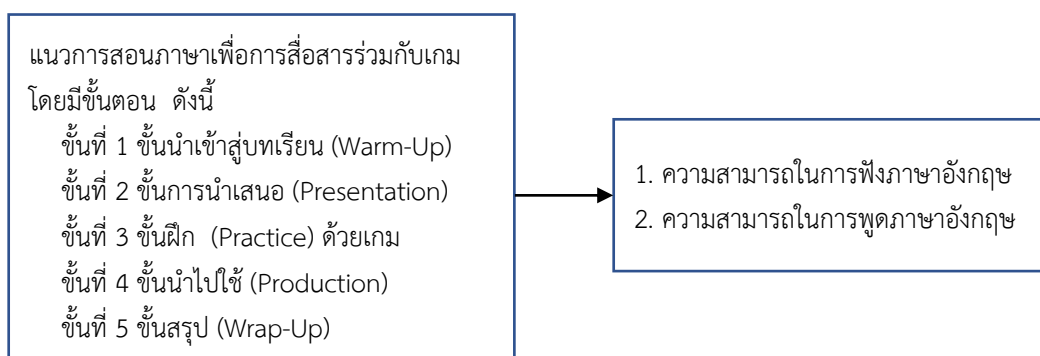
การสอนภาษาตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นหลักการสอนที่เชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางภาษาและความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาได้เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2559: 1) เป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแค่ความรู้ด้านไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ โดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับยุทธศาสตร์การสื่อสาร ด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะในชีวิตจริงผู้เรียนต้องสัมผัสกับการสื่อสาร ซึ่งเป็นการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ควรสอนให้ผู้เรียนคุ้นกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน และนำภาษาที่คุ้นเคยนั้นไปใช้ได้ (Littlewood. 1983) มุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง มีการจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน ซึ่งเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษา และ ความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านภาษาไปใช้ในการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ. 2557)

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังนี้ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน Warm up มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทเรียนใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว 2) ขั้นนำเสนอ Presentation ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียนมีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วยการให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตามในขั้นนี้ ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการ ในการออกเสียงรูปแบบของภาษา จึงเน้นที่ความถูกต้องเป็นหลัก 3) ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการให้ภาษาให้คล่องแคล่ว การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นคู่ หรือรายบุคคล 4) ขั้นการใช้ภาษา Production มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วและเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ 5) ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงเพื่อสรุปสิ่งที่เรียนมา อาจเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม สรุปองค์ความรู้หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว (Savignon. 1983)

เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่เด็ก มีกฎเกณฑ์กติกาส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานหรืออยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีเด็กเล่นคนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้ (สุคนธ์ สินธพานนท์. 2553: 141) ซึ่งเกมเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเองการใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดมีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการ อันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน (กำพล ดำรงวงศ์. 2535: 11) ซึ่งเกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Two rings 2) Spin the bottle 3) The king 4) Bingo 5) Match the word และ 6) True or false

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของตัวนักเรียน ให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง เชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษา และความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ด้านภาษาไปใช้ในการสื่อสารทำผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารสามารถใช้ภาษาได้เหมาะสม รวมทั้งยังสร้างความสนใจ และความสนุกสนานให้แก่เด็กนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้นด้วยเกมจึงส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มโรงเรียนสลกบาตร ตำบลบ่อถ้า อำเภอลือชัยบุรี จังหวัดกำแพงเพชร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 8 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 95 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านใหม่หนองยาง ตำบลบ่อถ้า อำเภอลือชัยบุรี จังหวัดกำแพงเพชร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้โรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนสลกบาตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 2 จำนวน 8 โรงเรียน เป็นหน่วยในการสุ่ม แล้วดำเนินการสุ่ม ซึ่งสุ่มได้โรงเรียนบ้านใหม่หนองยาง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดวิชาภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง มีกระบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ขอบข่ายเนื้อหาสาระและเวลาของการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการและวิธีการสอน การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม

1.4 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.5 จัดทำกำหนดการจัดการเรียนรู้จากเนื้อหาสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่ผู้ศึกษาคัดเลือกมา ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการสอน

1.6 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ พิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ค่า IOC อยู่ระหว่าง 4.62 – 4.76

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ รวมคะแนนทั้งหมด 30 คะแนน มีกระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการประเมินความสามารถในการฟัง และการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง จากหนังสือและเอกสารงานวิจัยเพื่อวางแผนสร้างข้อสอบ เกี่ยวกับหลักในการเขียนข้อคำถามหรือรูปแบบข้อสอบและเทคนิคในการออกข้อสอบ

2.2 กำหนดเนื้อหา สัดส่วนของแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษตามมาตรฐานตัวชี้วัด ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ ตามแสดงเนื้อหา สัดส่วนจำนวนข้อ ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 46 ข้อ ใช้จริง 30 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

2.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษที่ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาทดลองใช้ (Try out) ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.69

2.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษที่ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงจัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านใหม่หนองยาง จำนวน 17 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด แบบทดสอบปฏิบัติ 3 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน รวมทั้งสิ้น 30 คะแนน มีกระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการประเมินความสามารถในการพูด และการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังจากหนังสือและเอกสารงานวิจัยเพื่อวางแผนสร้างข้อสอบ เกี่ยวกับหลักในการเขียนข้อคำถามหรือรูปแบบข้อสอบและเทคนิคในการออกข้อสอบ

3.2 กำหนดเนื้อหา สัดส่วนของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษตามมาตรฐานตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ตามแสดงเนื้อหา สัดส่วนจำนวนข้อ ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ แบบทดสอบปฏิบัติ 6 ข้อ ใช้จริง 3 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาทดลองใช้ (Try out) ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.72

3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ดำเนินการแก้ไขปรับปรุง จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านใหม่หนองยาง จำนวน 17 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา

2. ผู้สอนเตรียมจัดชั้นเรียน จัดเตรียมอุปกรณ์ สื่อต่าง ๆ ให้พร้อมและเพียงพอ

3. ผู้สอนแจ้งให้นักเรียน ทราบถึงการเรียน วิธีการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียน จุดมุ่งหมาย และขั้นตอนในการเรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์เกิดประโยชน์สูงสุด

4. นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ (Pre-test) จำนวน 30 ข้อ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ (Pre-test) จำนวน 3 ข้อ แล้วบันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

5. ดำเนินการทดลอง โดยสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เวลาในการทดลองจำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

6. หลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ (Pre-test) จำนวน 30 ข้อ และ

แบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ (Pre-test) จำนวน 3 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แล้วบันทึกผลการสอนไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

เมื่อรวบรวมข้อมูลได้แล้วผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม โดยการทดสอบแบบที่ กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที่กรณีกลุ่มเดียว (One sample t-test)

3. การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม โดยการทดสอบแบบที่ กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

4. การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที่กรณีกลุ่มเดียว (One sample t-test)

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลัง ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อน และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Zig
ก่อนเรียน	17	30	12.76	1.60	16	19.61*	6.48
หลังเรียน	17	30	22.12	2.52			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(0.05,16)} = 1.7459$)

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 12.76 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.60 และคะแนนคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 22.12 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.52 และเมื่อทำการทดสอบด้วยการทดสอบที่ พบว่า ค่าที่ได้จากการคำนวณ มีค่าเท่ากับ 19.61 แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมมีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

จากการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่าที่ แบบกลุ่มเดียว (t-test for one samples) ปรากฏ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Zig
17	30	21	22.12	2.52	16	1.83*	0.04

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(0.05,16)} = 1.7459$)

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 22.12 คิดเป็นร้อยละ 73.73 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 และเมื่อทำการทดสอบ ด้วยการทดสอบที พบว่า ค่าที่ได้จากการคำนวณ มีค่าเท่ากับ 1.83 แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม

ผู้วิจัยนำคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าเฉลี่ยกรณีก่อนเรียนกับหลังเรียนไม่เป็นอิสระต่อกันด้วยค่าที โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Zig
ก่อนเรียน	17	30	12.29	1.61	16	26.31*	6.72
หลังเรียน	17	30	21.88	2.03			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(0.05,16)} = 1.7459$)

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 12.29 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.61 และคะแนนคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 21.88 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.03 และเมื่อทำการทดสอบด้วยการทดสอบที พบว่า ค่าที่ได้จากการคำนวณ มีค่าเท่ากับ 26.31 แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมมีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

จากการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียน กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่าที แบบกลุ่มเดียว (t-test for one samples) ปรากฏ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมหลังเรียนกับเกนที่ร้อยละ 70

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	เกนที่ร้อยละ 70	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Zig
17	30	21	21.88	2.03	16	1.79*	0.05

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(0.05,16)} = 1.7459$)

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 21.88 คิดเป็นร้อยละ 72.94 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกนที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 และเมื่อทำการทดสอบด้วยการทดสอบที พบว่า ค่าที่ได้จากการคำนวณมีค่าเท่ากับ 1.79 แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกใช้ความคิดและความกล้าในการใช้ภาษา รวมทั้ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยพัฒนาทักษะการคิด สติปัญญา และฝึกทักษะต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-Up) เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียน ก่อนที่จะเรียนเนื้อหาใหม่เป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้ว หรือ ใช้เกมนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป 2) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ คำศัพท์ใหม่ด้านการออกเสียงและโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่เหมาะสม 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาด้วยเกมในสถานการณ์ที่เหมือนจริง ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในสถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอในขั้นนำเสนอ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ที่เหมือนจริง ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ควบคุมในการฝึกภาษาของผู้เรียน และผู้เรียนมีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์เหมือนชีวิตจริงเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่เขาได้เรียนรู้มา ครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ (Advisor) คอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้ และ 5) ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้สรุปสาระสำคัญของบทเรียนที่เรียนมา (Littlewood, 1988)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ของ ฮาสีดี๊ะ ดินามอ (2553) วิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ คีธ จอห์นสัน (Keith Johnson) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ คีธ จอห์นสัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และปัญญกร ปานภู (2553) วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโฆษิตวิทยา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโฆษิตวิทยาที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งทักษะการฟังมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา เพราะเป็นทักษะแรกในการรับรู้ภาษาของมนุษย์มีบทบาทในการสื่อสารในชีวิตประจำวันมากกว่าทักษะอื่น ๆ รวมทั้ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยพัฒนาทักษะการคิด สติปัญญา และฝึกทักษะต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน จึงส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ดังนี้ สุชาติ ทั้งศิริลิมา (2554) วิจัยเรื่อง การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One-Shot Case study ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารคิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านคิดเป็นร้อยละ 91.43 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ผ่านทั้งคะแนนและจำนวนนักเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วาสนา สิงห์ทองลา (2555) วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เฉลี่ย 24.20 คิดเป็นร้อยละ 80.67 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกที่ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจหมายของผู้พูด รวมทั้ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยพัฒนาทักษะการคิด สติปัญญา และฝึกทักษะต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ดังนี้ ฮาสิตะ ดินามอ (2553) วิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ คีธ จอห์นสัน (Keith Johnson) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ คีธ จอห์นสัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยพัฒนาทักษะการคิด สติปัญญา และฝึกทักษะต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน จึงส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม ดังนี้ นวลปราง เขจรสัจย์ (2556) วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนได้เรียนรู้จากแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีคะแนนผ่านเกณฑ์

ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 คะแนนรวมของนักเรียนทั้งหมดเฉลี่ยร้อยละ 102.23 คิดเป็นร้อยละ 81.13 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมอย่างละเอียดถี่ถ้วน

1.2 เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นผู้สังเกตสถานการณ์และพฤติกรรมคอยแนะนำช่วยเหลือนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมมีความกระตือรือร้น จึงควรวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมที่มีผลต่อเจตคติการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

2.2 ในขั้นฝึก พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและการเขียนแตกต่างกัน จึงควรวิจัยผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____. (2557). **แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**.

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กำพล ดำรงวงศ์. (2535). เกม. **วารสารกองทุนสงเคราะห์**. 5(39): 11.

เฉลิม ทองนวล. (2554). **คู่มือพัฒนาการเรียนและการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: ไฮเอ็ดพับลิชชิง.

ทิตนา แหมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 21).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นวลปราง เจริญชัย. (2556). **การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บุญชู สนั่นเสียง. (2557). **การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้เหตุผลแก่เด็กปฐมวัย**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปัญญากร ปานภู. (2553). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโฆสิตวิทยา**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

วารุณี ยะปาน. (2556). **การศึกษาความสามารถด้านการฟัง-พูดและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

วาสนา สิงห์ทองลา. (2555). **การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร**. **วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. 35(3): 56 - 64.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). **เทคนิค วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อขับเคลื่อนจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

- สุนทร สันธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุชาติ ทังสศิริมา. (2554). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกสิทธิ์ ชินนทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 14(1): 54-59.
- ฮาฮีตะ ดินามอ (2553). การศึกษาความสามารถในการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ คีธ จอห์นสัน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- Littlewood, William. (1983). Foreign and second language learning: Language acquisition research and its implications for the classroom. Cambridge: Cambridge University Press.
- Savignon, Sandra J. (1983). Communicative Competence: Theory and Classroom Practice: Text & Contents in Second Language Learning. Reading Mass: Addison-Wesley Publishing Company.