

Effects of instructional activity package for develop informal speech skill of Triamudomsuksa pattanakarn Ratchada grade 10 secondary school students

Paneet Jitnukulsiri

B.Ed. (Bachelor of Education), Master's student
Educational Technology, Faculty of Education
Silpakorn University, Sanam Chandra Palace Campus

Ekmarin Bangtamai

Ph.D. (Curriculum and Instruction), Associate Professor
Educational Technology, Faculty of Education
Silpakorn University, Sanam Chandra Palace Campus

Received: January 7, 2020/ Revised: May 3, 2020/ Accepted: May 13, 2020

Abstract

This research objectives were 1) to develop an instructional package chapter informal speech to be developmental testing according to standard to 80/80 2) to compare informal speech skill of students who study with informal speech instructional package between before and after study and 3) to study feedback comments of students who study with informal speech instructional package. The sample that selected in this research was a classroom of the Triamudomsuksa Pattanakarn Ratchada grade 10 secondary school in the academic year 2019 term 2nd that use a Simple Random Sampling By using the classroom as a random unit. In the classroom, 40 students got for an experimental group. The research types of equipment were 1) the lesson plan chapter informal speech; 2) the instructional activity package chapter informal speech; 3) the informal speech skill assessment form chapter informal speech and 4) the student's feedback comment form for learning activity by using the instructional activity package chapter informal speech. The Statistics used in this research were IOC, developmental testing formula ($E1/E2$), mean, and two dependent samples tests.

The research results were 1) The instructional activity package chapter informal speech's developmental had efficiency defined according to standard 80/80, that was equal to 82/80; 2) The informal speech skill of experimental students after learning was higher than before at a significant level of .01 or 99% confidence value;. 3) The feedback comments of students who learning activity by using the instructional activity package chapter informal, highest order 14. students participate in the assessment, improve and develop speaking skills of themselves and classmates and 15. students have confidence and can apply knowledge, the average was 3.725, the standard deviation was 1.037, which means the students very agreed.

Keywords: Instructional Activity Package, Game-Based Learning, Informal Speech Skill

ผลการใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา

ปณิต จิตต์นุกุลศิริ

ศษ.บ. (ศึกษาศาสตรบัณฑิต), นักศึกษาปริญญาโท
เทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

เอกนถน บางท่าไม้

ปร.ด. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต), รองศาสตราจารย์
เทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

วันรับบทความ: 7 มกราคม 2563/ วันแก้ไขบทความ: 3 พฤษภาคม 2563/ วันตอบรับบทความ: 13 พฤษภาคม 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ทั้งก่อนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา ปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 40 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ชุดกิจกรรม 3) แบบประเมินทักษะการพูด และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ IOC, E1/E2, $\bar{X}$ และ t – test แบบ Dependent

ผลการวิจัยทำให้ทราบว่า 1) ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้ โดยมีค่าเท่ากับ 82/80 2) ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หรือค่าความเชื่อมั่นที่ 99% 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ลำดับที่สูงที่สุด คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน และนักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ มีค่า $\bar{X} = 3.725$, S.D. = 1.037 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม, วิธีสอนแบบเกม, ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ

บทนำ

การพูด คือ ทักษะอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร เนื่องจากเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง ใช้ถ่ายทอดเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกและอากัปกริยา เป็นเครื่องสื่อความหมายซึ่งกันและกัน (ศศวรรณ รื่นเรือง, 2559) นอกจากการถ่ายทอดเรื่องราวแล้ว การพูดยังสามารถแสดงความต้องการของผู้พูด เพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ถึงจุดประสงค์ ซึ่งหากผู้พูดมีทักษะการพูดที่ดี จะทำให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล เกิดประโยชน์ทั้งผู้พูดและผู้ฟัง (นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ, 2554) หากผู้พูดไม่เตรียมความพร้อม หรือมีทักษะการพูดที่ไม่ดีเท่าที่ควรจะทำให้เกิดปัญหาในหลาย ๆ ด้าน ทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อน เกิดความเข้าใจผิดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง จนทำให้เกิดความเสียหายต่อส่วนรวม (ยุดา รักไทย และปานจิตต์ โภญจนาวรรณ, 2554)

การพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ รูปแบบการพูดในชีวิตประจำวันที่ไม่มีการพิธีรีตอง เช่น การคุยโทรศัพท์ การสนทนาทักทายกัน การแนะนำตนเอง หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทั่วไป (เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ, มปป.) โดยการพูดแบบนี้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้สื่อสารและผู้รับสาร ส่วนใหญ่ผู้พูดไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อีกทั้งเนื้อหาการพูดไม่แน่นอน และไม่มีขอบเขต (ประสิทธิ์ กาพย์กลอน และคณะ, 2544) เนื้อหาดังกล่าวมีอยู่ในหลักสูตรของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา รายวิชาภาษาไทย พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สอนโดยให้นักเรียนดูตัวอย่างจากครูและวิดีโอ จากนั้นฝึกฝนตามจำนวนคาบที่กำหนด ผลปรากฏว่าคะแนนที่ได้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง เพราะการพูดไม่เป็นธรรมชาติ คือ นักเรียนจะดัดเสียงซึ่งผิดปกติจากเสียงเดิมเมื่อเทียบกับการพูดทั่วไปขณะอยู่ในห้องเรียนกับกลุ่มเพื่อน กิริยาท่าทางที่แสดงออกประกอบการพูดไม่เหมาะสมกับเนื้อหาและไม่หลากหลายเท่าที่ควร เมื่อสังเกตนักเรียนพิธีกรของโรงเรียนในงานต่าง ๆ พบว่านักเรียนจะดัดเสียงและมีท่าทางไม่หลากหลาย อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในสาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด ของรายวิชาภาษาไทย

พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา มีคะแนนปานกลาง อยู่ในอันดับที่ 3 จาก 5 อันดับ นอกจากนี้ผู้วิจัยเคยทำงานวิจัยในโรงเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยี พบว่าแม้โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดาจะมีนโยบายมุ่งให้จัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี การศึกษา แต่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร สื่อการศึกษาประเภทอิเล็กทรอนิกส์มีจำนวนจำกัด อีกทั้งนักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์มีข้อจำกัด (ปณิต จิตต์นุกุลศิริ, 2559)

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหาจากตัวอย่างงานวิจัยที่ใช้เทคโนโลยีการศึกษาเป็นส่วนสำคัญ โดยเลือกชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนมาใช้ เนื่องจากผู้วิจัยค้นคว้าเกี่ยวกับเครื่องมือดังกล่าว พบว่า ชุดการสอนเป็นสื่อประสมประเภทหนึ่งผ่านกระบวนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วย โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากประสบการณ์ตรงที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เปลี่ยนแปลงความคิด มีอิสระในการเรียนรู้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523), (เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม, 2559) ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตัวเอง โดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่ชัด กำหนดเนื้อหา วัสดุ และกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งของครูและนักเรียน เพื่อให้เกิดผลบรรลุจุดมุ่งหมาย (ภุขงค์ อังคปริษาเศรษฐ์ และกิตติ จรรย์ยานนท์, 2532) ได้รับความสนใจของนักเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถแสดงความคิดเห็น ผิดตัดสินใจ เรียนรู้ผ่านการกระทำมากขึ้น เนื่องจากชุดการสอนกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนไว้อย่างชัดเจน (บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2530) นอกจากนี้ ชุดการสอนสามารถจัดเก็บ ใช้งานรวมถึงปรับปรุงแก้ไขได้ง่าย เนื่องจากมีการออกแบบไว้เป็นอย่างดี และมีส่วนประกอบที่แยกส่วนกันไว้อย่างเป็นระบบ (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2556)

นอกจากสื่อการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคนิควิธีสอนต่าง ๆ โดยผู้วิจัยสนใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีการที่มุ่งผลลัพธ์โดยใช้กิจกรรมหรือการลงมือปฏิบัติ (มณฑกานติ ชูชูวงศ์, 2556) เนื่องจากการใช้เกมการศึกษานั้นมีวัตถุประสงค์มุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งสร้างความบันเทิงขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อทำเกมประกอบ การจัดการเรียนรู้จะช่วยให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง อีกทั้งช่วยฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ตามที่ต้องการ (ทิตนา ขมมณี, 2559) อีกทั้งเกมนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาเมื่อผู้คนในสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน กล่าวคือ เกมเป็นภาพสะท้อนของกิจกรรมใดก็ตามที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน อย่างเป็นปกติ ตั้งแต่เรื่องทั่วไปอย่างการพูดคุย การเดินทาง ไปจนถึงการวางกลยุทธ์ธุรกิจหรือวิเคราะห์ความมั่นคง (Binmore, 2558) โดยสนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาดโดยไม่มีความเสี่ยง ช่วยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สนุกยิ่งขึ้น ผ่านอุปกรณ์ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Teed, 2019) นอกจากนี้ เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้นจึงมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนใช้แข่งขันกันระหว่างกลุ่ม เกมการเคลื่อนไหว เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาทให้เกิดความไว ปฏิกริยาโต้ตอบที่รวดเร็วสร้างบรรยากาศทำให้เกิดความสนุกสนาน เกมทดสอบ ที่ใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียน (สุคนธ์สินธพานนท์ และคณะ, 2553) โดยผู้วิจัยได้ค้นคว้าเกมที่มุ่งให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว อีกทั้งใช้เกมกระดานหรือเกมไพ่ พบว่า ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม ฝึกการคิดการวางแผน นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนอย่างตั้งใจ มีการช่วยเหลือแนะนำกันและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน มีความสุขและสนุกสนาน สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (สมจิต จันจุฬา, 2551; อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) จึงกล่าวได้ว่าการใช้เกมเพื่อจัดการเรียนรู้

สามารถช่วยพัฒนาทักษะจากการฝึกฝน สามารถสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติหรือแสดงออกได้อย่างเป็นธรรมชาติตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้ชุดกิจกรรมมาใช้พัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดและแสดงท่าทางได้เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้น ใช้ชุดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะมากขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีกิจกรรมให้นักเรียนฝึกฝนการพูด โดยเป็นการพูดที่พัฒนาจากตัวเองและมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนร่วมห้องเหมือนการใช้ทักษะการพูดในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ทั้งก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อสร้างชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 3 ส่วน คือ 1. การพูด 2. ชุดกิจกรรม 3. การสอนโดยใช้เกม ส่งผลให้เกิดทักษะ การพูดอย่างไม่เป็นทางการและความคิดเห็นของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยองค์ประกอบ หลัก 3 ส่วน มีเนื้อหา ดังนี้

1. การพูด คือ การพูดเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารในโอกาสต่าง ๆ โดยถ่ายทอดความคิด ความรู้ อารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด ประกอบกับน้ำเสียง และอากัปกริยา เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือให้ผู้ฟัง เข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด แสดงปฏิกิริยาตอบสนอง ส่วนการพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ การพูดปกติ ในชีวิตประจำวัน เป็นการพูดที่ไม่มีพิธีรีตอง ไม่จำกัด เวลาและสถานที่ เป็นการสื่อสารค่อนข้างจำกัด จำนวน ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดแบบตัวต่อตัว และไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อีกทั้งเนื้อหาการพูด ไม่แน่นอนและไม่มีความชัดเจน ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับ

1. หลักสูตรแกนกลางกระทรวงศึกษาธิการ
2. หลักสูตรโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา 3. เนื้อหาเกี่ยวกับการพูด 4. เนื้อหาเกี่ยวกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการ (กระทรวงศึกษาธิการ

กรมวิชาการ, 2551; ศศวรรณ รื่นเริง, 2559; ประสิทธิ์ ภาพยกลอน และคณะ, 2544)

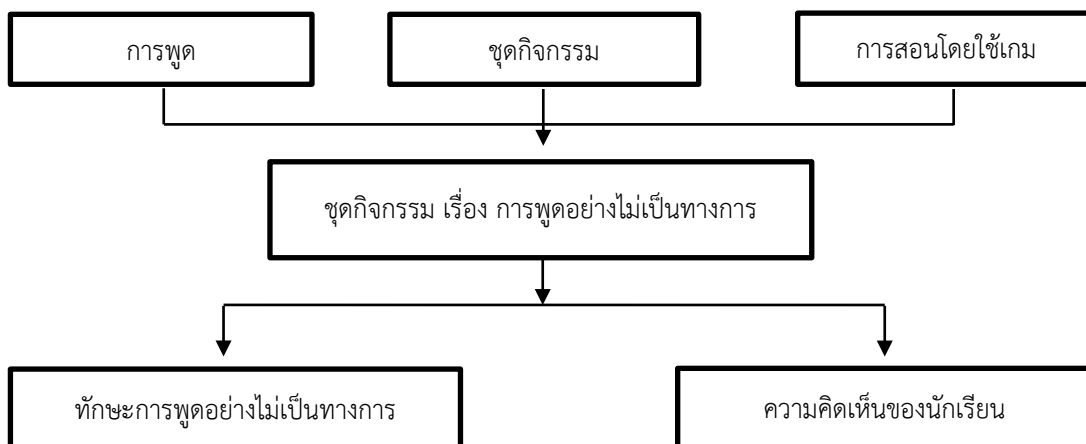
2. ชุดกิจกรรม คือ สื่อประสมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการปฏิบัติ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความคิดให้มีประสิทธิภาพ มีส่วนประกอบ ดังนี้

1. คู่มือการใช้งานสำหรับครูและหัวเรื่องหรือคำชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมสำหรับนักเรียน
2. คำสั่งกิจกรรม 3. เนื้อหาของบทเรียน สื่อประกอบกิจกรรมและส่วนการประเมินผล (เกษมสันต์ วัฒนารณรงค์, 2556; เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม, 2559; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553)

3. การสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการสอนที่สร้างความสนใจหรือสนุกสนาน ตามกติกาที่กำหนด ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดความรู้ พัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รับประสบการณ์ตรง โดยผู้วิจัยเลือกประเภทของเกม โดยมีจุดประสงค์ให้เคลื่อนไหว โดยเฉพาะการพูด ร่วมกับการใช้เกม กระดานหรือเกมไพ่ มีขั้นตอนดังนี้ 1. เลือกเกมและเตรียมความพร้อมก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. อธิบายกฎกติกาและวิธีการเล่น 3. ดำเนินกิจกรรมการเล่น 4. สรุปผลและอภิปรายหลังเรียน (ทิศนา แคมมณี, 2559; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553; Teed, 2019)

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน คือ สื่อการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม ที่สร้างขึ้นโดยตั้งจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับรายวิชา มีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน นักเรียนสามารถเรียนรู้โดยการลงมือกระทำกับเพื่อนร่วมกิจกรรมด้วยตัวเอง ซึ่งประกอบไปด้วย คู่มือการใช้งาน, คำสั่งกิจกรรม, เนื้อหาและสื่อประกอบกิจกรรม

2. การสอนโดยใช้เกมหรือวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน คือ กระบวนการสอนหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่วัตถุประสงค์กำหนด โดยให้เล่นตามกติกา มุ่งเน้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม แข่งขันกับเพื่อนนักเรียนร่วมกิจกรรม เกิดความท้าทายและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ คือ ชี้แจงวิธีและกติกาการเล่น, เล่นเกม และการอภิปรายหลังการเล่น โดยรูปแบบของกิจกรรมหรือเกมในชุดกิจกรรมดังกล่าว เป็นชนิดเคลื่อนไหว (การพูด) และเกมกระดานหรือเกมไพ่ (การ์ด) มุ่งเน้นให้นักเรียนพูดในเนื้อหาต่าง ๆ ที่กำหนดตามการ์ด ใช้กระบวนการคิดและวางแผนให้ถูกต้อง

3. ทักษะการพูด คือ ความสามารถในการสื่อสารประเภทหนึ่ง ใช้ในโอกาสต่าง ๆ โดยจะถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้และความรู้สึกของผู้พูด ผ่านน้ำเสียงและอากัปกิริยาท่าทาง เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือทำให้ผู้ฟังเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด จนแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบให้ทราบว่าเข้าใจตรงกัน

4. การพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ การพูดสื่อสารตามปกติในชีวิตประจำวันที่ผู้คนปฏิบัติมากที่สุด โดยไม่จำกัดพิธีการ สถานที่ ท่าทางประกอบเนื้อหาการพูดและอื่น ๆ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับความพึงพอใจระหว่างผู้สื่อสาร ซึ่งผู้พูดและผู้ฟังมักไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า

5. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ คือ ทักษะการพูดรูปแบบหนึ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งไม่มีพิธีรีตอง โดยการวัดระดับทักษะการพูดดังกล่าว จะใช้การสังเกตร่วมกับแบบประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีรายละเอียดต่าง ๆ คือ 1) ท่าทีและการปรับตัว 2) การออกเสียง 3) ภาษาที่ใช้

4) เนื้อหาที่พูด 5) การสรุปเนื้อหา 6) อากัปกิริยา และ 7) การรักษาเวลา

วิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “ผลการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา” ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการศึกษา ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวนรวมทั้งหมด 387 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ในปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้นักเรียนห้อง 8 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้นสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ส่วนตัวแปรตามสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ 1) ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 1 เล่ม แผนจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที

2. ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ใช้ในขั้นตอนการทดลองเป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. แบบประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับผู้วิจัยเพื่อใช้ประเมินทักษะการพูดของนักเรียน โดยใช้ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ สำหรับผู้วิจัยเพื่อใช้เก็บข้อมูลหลังจากประเมินทักษะการพูด เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนแล้ว

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขั้นตอนทดลองเครื่องมือเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ โดยนำเครื่องมือไปทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวและกลุ่ม โดยนำมาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสุ่มนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ เพื่อหาและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

2. ขั้นนำเครื่องมือไปใช้ทดลองจริง (ทดลองภาคสนาม) โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและทบทวนขั้นตอนวิธีการใช้งาน

2.2 ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ จากนั้นดำเนินการเก็บคะแนนก่อนเรียน

2.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ จากนั้นดำเนินการเก็บคะแนนหลังเรียน

2.4 สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม

3. ขั้นสรุปผลการวิจัย โดยนำข้อมูลการทดลองที่บันทึกไปคำนวณตามค่าสถิติที่กำหนดไว้โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 นำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

3.2 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 2.2 และ 2.3 นำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

3.3 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 2.4 นำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงหลังจากการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวและทดสอบประสิทธิภาพกลุ่ม ไปใช้งานจริง (ทดลองภาคสนาม) กับกลุ่มนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนห้อง 8 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มละ 4 คน ทั้งหมด 10 กลุ่ม

ในช่วงกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้รวบรวมผล E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้รวบรวมผล E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 1

คะแนนระหว่างและหลังกิจกรรมการเรียนรู้ของการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวและกลุ่ม

นักเรียน	คะแนนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้				คะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้
กลุ่มที่	กิจกรรมส่วนที่ 1 (2 คะแนน)	กิจกรรมส่วนที่ 2 (2 คะแนน)	กิจกรรมส่วนที่ 3 (1 คะแนน)	รวม (5 คะแนน)	5 คะแนน
1	1	2	1	4	4
2	2	2	1	5	3
3	1	2	1	4	4
4	1	2	1	4	4
5	1	2	1	4	4
6	0	1	1	2	4
7	2	2	1	5	4
8	1	2	1	4	3
9	2	1	1	4	5
10	2	2	1	5	5

ตาราง 2

คำนวณค่าประสิทธิภาพของการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวและกลุ่ม

คำนวณหาค่าประสิทธิภาพ		
ค่าประสิทธิภาพ	ผลคะแนน	เกณฑ์ที่กำหนด
E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้	82	80
E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้	80	80

จากตารางข้างต้น ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่า E1 ประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เท่ากับ 82 และ ค่า E2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 80 โดยมีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงสรุปได้ว่า ค่าประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าเท่ากับ 82/80 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการก่อนเรียนและหลังเรียนของ

นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

ผู้วิจัยได้ประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนห้อง 8 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มละ 4 คน ทั้งหมด 10 กลุ่ม โดยให้ผู้ประเมินจำนวน 3 ท่าน ใช้แบบประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นแบบประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ทั้งหมด 2 ครั้ง คือ ประเมินก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ และหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมดังกล่าว จากนั้นนำผล

ที่ได้มาวิเคราะห์ผลโดยใช้สูตรในการคำนวณ
t – test แบบ Dependent ดังนี้
ทดสอบสมมติฐานว่าทักษะการพูดอย่าง
ไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วย

ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ
สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ ที่ระดับนัยสำคัญ .01
หรือค่าความเชื่อมั่นที่ 99% โดยมีรายละเอียดข้อมูล
ดังนี้

ตาราง 3

คะแนนผลการประเมินทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มที่	คนที่	คะแนนเต็ม 35 คะแนน		ความแตกต่าง ของค่าตัวแปร ตามแต่ละคู่	กลุ่มที่	คนที่	คนที่		ความแตกต่าง ของค่าตัวแปร ตามแต่ละคู่
		คะแนน ก่อนเรียน เฉลี่ย	คะแนน หลังเรียน เฉลี่ย				คะแนน ก่อนเรียน เฉลี่ย	คะแนน หลังเรียน เฉลี่ย	
1	1	9.67	23.33	-13.67	6	1	7.33	16.33	-9.00
	2	10.67	24.67	-14.00		2	9.33	17.67	-8.33
	3	11.00	25.67	-14.67		3	9.00	19.00	-10.00
	4	10.00	24.33	-14.33		4	9.67	17.67	-8.00
2	5	10.33	25.00	-14.67	7	5	9.00	19.00	-10.00
	6	11.00	24.67	-13.67		6	10.00	20.00	-10.00
	7	11.33	26.33	-15.00		7	10.67	21.33	-10.67
	8	12.00	26.00	-14.00		8	9.67	20.00	-10.33
3	9	11.33	25.00	-13.67	8	9	9.00	24.00	-15.00
	10	10.00	24.33	-14.33		10	10.00	25.33	-15.33
	11	11.67	27.33	-15.67		11	10.33	25.00	-14.67
	12	13.33	23.67	-10.33		12	10.33	24.33	-14.00
4	13	9.67	23.33	-13.67	9	13	9.67	24.00	-14.33
	14	10.67	24.67	-14.00		14	9.67	25.00	-15.33
	15	11.00	25.67	-14.67		15	11.00	24.67	-13.67
	16	10.00	24.33	-14.33		16	11.00	25.00	-14.00
5	17	12.00	25.67	-13.67	10	17	10.33	23.33	-13.00
	18	12.00	25.33	-13.33		18	10.33	24.33	-14.00
	19	10.00	25.00	-15.00		19	10.67	25.67	-15.00
	20	12.00	23.67	-11.67		20	10.67	24.33	-13.67
ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่									-13.17
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่									2.10

ตาราง 4

ตารางค่า t – test ที่คำนวณได้ และ ค่าวิกฤตที่ใช้คำนวณ

ค่า t – test ที่คำนวณได้	ค่าวิกฤตที่ใช้คำนวณ
- 39.7041	- 2.423

จากการคำนวณทางสถิติเกี่ยวกับทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 40 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน ค่า t ที่คำนวณได้เท่ากับ -39.7041 มีค่าน้อยกว่าค่าวิกฤต แบบทางเดียว คือ -2.423 สรุปได้ว่า ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หรือ ค่าความเชื่อมั่นที่ 99%

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

หลังจากที่เสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินหลังเรียนทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม

เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ จำนวน 40 คน โดยใช้แบบประเมินความเห็นที่มี 5 ระดับความคิดเห็น คือ 1 2 3 4 และ 5 แปลความหมายโดยเรียงลำดับจากน้อยไปมาก คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด, เห็นด้วยน้อย, เห็นด้วยปานกลาง, เห็นด้วยมาก และ เห็นด้วยมากที่สุด จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติและสรุปความคิดเห็น ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. อยากให้มีความสนุกสนาน ๆ ที่สอดแทรกความรู้มาก ๆ เพื่อที่จะทำให้เราได้จดจำมากขึ้น
2. ไม่อยากเดินเล่นบ่อย ควรเรียนห้องประจำ (เมื่อหมดคาบเรียนในแต่ละวิชา นักเรียนต้องย้ายห้องเรียนเพื่อไปเรียนวิชาอื่นที่ห้องเรียนอื่น)

ตาราง 5

ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย	ลำดับ
1. ชุดกิจกรรมสวยงาม ดึงดูดใจ	3.575	0.874	เห็นด้วยมาก	9
2. ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย	3.450	1.085	เห็นด้วยปานกลาง	13
3. การเรียงลำดับและขอบเขตของเนื้อหาเหมาะสม	3.500	0.847	เห็นด้วยปานกลาง	12
4. เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย	3.450	0.986	เห็นด้วยปานกลาง	13
5. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ	3.425	1.059	เห็นด้วยปานกลาง	15
6. ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	3.550	0.932	เห็นด้วยมาก	10
7. อุปกรณ์สวยงาม น่าใช้งาน	3.700	0.883	เห็นด้วยมาก	3
8. วิดีทัศน์ช่วยเสริมการเรียนรู้ได้	3.550	1.037	เห็นด้วยมาก	10
9. วิดีทัศน์เข้าถึงได้สะดวก	3.600	1.057	เห็นด้วยมาก	8
10. บอร์ดเกมสามารถใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้	3.675	0.917	เห็นด้วยมาก	4
11. บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการพูด	3.625	0.925	เห็นด้วยมาก	6
12. กิจกรรมแบบกลุ่มส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้	3.650	0.893	เห็นด้วยมาก	5
13. ชุดกิจกรรมช่วยฝึกฝนทักษะการพูดได้จริง	3.625	1.030	เห็นด้วยมาก	6
14. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน	3.725	1.037	เห็นด้วยมาก	1
15. นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง	3.725	1.037	เห็นด้วยมาก	1
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	3.588	0.100	เห็นด้วยมาก	

จากตาราง 5 สรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยของข้อคำถามทั้งหมดเท่ากับ 3.588 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.100 แปลความหมาย เห็นด้วยมาก โดยรายการประเมินความคิดเห็นสูงสุดสามอันดับแรก คือ ข้อที่ 14 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองและเพื่อน และข้อที่ 15 นักเรียนมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ทั้งสองข้อมีค่าเฉลี่ย 3.725 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.037 แปลความหมาย เห็นด้วยมาก ทั้งสองข้อเป็นลำดับที่ 1 ส่วนข้อที่ 7 อุปกรณ์สวยงาม น่าใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 3.7 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.883 แปลความหมาย เห็นด้วยมาก เป็นลำดับที่ 3

ส่วนรายการประเมินความคิดเห็นต่ำที่สุดสามอันดับแรก คือ ข้อที่ 5 กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.425 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.059 แปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง เป็นลำดับที่ 15 ส่วนข้อที่ 2 ชุดกิจกรรมใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.085 แปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง และ ข้อที่ 4 เนื้อหาเหมาะสม เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.986 แปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง ทั้งสองข้อเป็นลำดับที่ 13

อภิปรายผลการวิจัย

1. สาเหตุที่ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ มีค่าประสิทธิภาพ 82/80 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อาจมีสาเหตุมาจากสร้างชุดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน คือ เริ่มจากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องการจะแก้ไขปัญหานั้น จากนั้นผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม ทั้งด้านเนื้อหา วิธีสอนและอื่น ๆ เพื่อวางแผนสำหรับการทำวิจัยดังกล่าว สุดท้ายจึงได้สร้างชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัย โดยได้นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อনাข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้งานจริง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัยไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงได้

ดำเนินการในขั้นต่อไป คือ การทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยวของเครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ซึ่งสุ่มมาจากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ในขณะที่ทำการทดสอบประสิทธิภาพ โดยใช้เวลาทำกิจกรรมทั้งหมดโดยไม่รวมเวลาพัก ประมาณ 80 นาที มีค่าประสิทธิภาพ 86.67/100 ซึ่งไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ได้พบปัญหาที่สำคัญ คือ นักเรียนไม่เข้าใจคำสั่งของชุดกิจกรรมว่าต้องดำเนินขั้นตอนอย่างไร อาจเกิดจากการที่ผู้วิจัยได้มอบชุดกิจกรรมแก่นักเรียนทุกกิจกรรมพร้อมกันอย่างละ 1 ชุด โดยนักเรียนแต่ละคนอ่านและสำรวจกิจกรรมคนละชุดกัน ส่งผลให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมค่อนข้างช้าในช่วงแรกของกิจกรรม อย่างไรก็ตาม นักเรียนแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการถ่ายรูปชุดกิจกรรมลงในสมาร์ตโฟนของตนเอง แล้วเรียงลำดับการอ่านตั้งแต่ชุดกิจกรรมแรกจนเสร็จพร้อมกันทุกคน ส่งผลให้ดำเนินกิจกรรมเร็วมากขึ้น เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำสั่งของชุดกิจกรรมว่าทำความเข้าใจค่อนข้างยาก จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงแก้ไขคำสั่งของชุดกิจกรรมให้มีความชัดเจนและเป็นขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมให้ละเอียดมากขึ้น ปรับปรุงข้อคำถามของกิจกรรมท้ายเรื่อง รวมถึงระบุคำสั่งให้นักเรียนถ่ายรูปเนื้อหาเพื่อให้สามารถแบ่งกันอ่านพร้อมกันได้ นอกจากนี้ยังได้แก้ไขคู่มือครูและแผนการสอน โดยระบุเพิ่มเติมว่าให้ครูแจกชุดกิจกรรมให้นักเรียนทีละกิจกรรม เมื่อเสร็จกิจกรรมนั้นค่อยมารับกิจกรรมต่อไป เพื่อให้ความสนใจของนักเรียนรวมอยู่ที่กิจกรรมล่าสุดเท่านั้น

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือสำหรับการวิจัยไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงได้ดำเนินการในขั้นต่อไป คือ การทดสอบประสิทธิภาพกลุ่มของเครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน ซึ่งสุ่มมาจากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองเช่นเดียวกับการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว โดยใช้เวลาทำกิจกรรมทั้งหมดโดยไม่รวมเวลาพัก ประมาณ 95 นาที มากกว่าการทดสอบประสิทธิภาพเดี่ยว ซึ่งอาจเกิดจากการที่กลุ่มนักเรียนมีจำนวนมากกว่า นอกจากนี้ มีค่าประสิทธิภาพ 83.33/86.67 ซึ่งไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อเริ่มการดำเนิน

กิจกรรม ผู้วิจัยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมครั้งละ กิจกรรมจนเสร็จสิ้นก่อนที่จะรับกิจกรรมถัดไป ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจคำสั่งและเนื้อหามากขึ้น นักเรียนทุกคนถ่ายภาพเนื้อหาของชุดกิจกรรมลงสมาร์ทโฟน โดยนักเรียนหนึ่งคนเป็นผู้นำอธิบายเนื้อหาให้กับนักเรียนคนอื่น ขณะที่นักเรียนคนอื่นนั้นได้อ่านตามเนื้อหาจากรูปถ่ายที่ตนเองถ่ายไว้ ทำให้การดำเนินกิจกรรมช่วงแรกเป็นไปอย่างง่าย อย่างไรก็ตามพบปัญหาสำคัญ คือ เมื่อเริ่มกิจกรรมที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1 นักเรียนใช้เวลาศึกษาและทำความเข้าใจวิธีการเล่นเป็นเวลานาน แต่นักเรียนก็สามารถดำเนินกิจกรรมจนเสร็จสิ้นและไม่มีปัญหาใดเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2 ซึ่งอาจเป็นเพราะนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นแล้ว ภายหลังนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการเล่นและขั้นตอนการเล่นว่ามีความซับซ้อนเกินไป ควรปรับให้ง่ายขึ้น ส่วนเนื้อหาอื่นมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย จากสิ่งที่พบ ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงกิจกรรมก่อนนำไปทดลองภาคสนาม โดยปรับปรุงขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมให้วิธีเล่นง่ายมากขึ้น อีกทั้งแก้ไขคู่มือวิธีการเล่นให้กระชับและทำความเข้าใจง่ายขึ้น ปรับปรุงข้อคำถามของกิจกรรมท้ายเรื่อง นอกจากนี้ ยังได้ระบุลงไปในชุดกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีตัวแทนนักเรียนหนึ่งคน เป็นผู้บรรยายเนื้อหาและดำเนินกิจกรรม

หลังจากได้ปรับปรุงชุดกิจกรรมจากการทดสอบประสิทธิภาพกลุ่มแล้ว ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองภาคสนามตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ ผู้วิจัยสามารถควบคุมเวลาและดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้จนเสร็จสิ้นกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อสรุปผลพบว่า ชุดกิจกรรมมีค่าประสิทธิภาพ 82/80 ซึ่งผลดังกล่าวตรงตามเกณฑ์ 80/80 และสอดคล้องกับ จามรี เชื้อชัย (2558) และ พรรณเพ็ญ ยิ่งเหล็ก (2552) ว่าค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหรือระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ (E1) สูงกว่าค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์หรือหลังกิจกรรมการเรียนรู้ (E2) โดยผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นผลมาจากการที่นักเรียนอาจจะจำเนื้อหาขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้ชัดเจนหรือลืมเนื้อหาหลังกิจกรรมการ

เรียนรู้ ซึ่งนักเรียนอาจไม่ได้ทบทวนเนื้อหาก่อนทำคะแนนหลังกิจกรรมการเรียนรู้อย่างจริงจัง

2. ทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อาจกล่าวได้ว่า ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการพูดให้มากขึ้น โดยช่วยให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) และ เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2559) ที่อธิบายว่าชุดกิจกรรมช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งนักเรียนมีความสนใจต่อชุดกิจกรรม ร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อดำเนินกิจกรรมจนบรรลุจุดประสงค์ ตรงกับ บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2530) ที่อธิบายว่าชุดกิจกรรมช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจและเรียนรู้ผ่านการกระทำมากขึ้น

ในกิจกรรมที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่นบอร์ดเกมครั้งแรก ผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนแต่ละกลุ่มมีความสนใจกับกิจกรรมดังกล่าวมาก นักเรียนกระตือรือร้นสำรวจอุปกรณ์ ปฏิบัติตามขั้นตอนโดยอ่านคำสั่งและวิธีการเล่นชัดเจน ในขณะที่เล่นนักเรียนแต่ละกลุ่มมีเสียงหัวเราะจากความสนุกสนาน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจจะเกิดจากการที่นักเรียนแต่ละคนปฏิบัติกิจกรรมโดยต้องพูดอย่างไม่เป็นทางการ นักเรียนมีกระบวนการคิดเนื้อหาที่จะพูดด้วยตนเอง มีการผูกเรื่องอย่างสร้างสรรค์ตามหัวข้อที่ได้รับ โดยนักเรียนคนอื่นฟังแล้วจึงเกิดความสนุกสนานขึ้นเป็นอย่างมาก ซึ่งนักเรียนที่เป็นผู้ฟังจะใช้วิธีการประเมินตามความคิดเห็นของตนเองว่าการพูดดังกล่าวควรได้คะแนนเท่าใด เมื่อนักเรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้พูดและผู้ฟัง ประกอบกับหัวข้อที่แตกต่างกันในแต่ละครั้ง จึงมีเนื้อหาการพูดที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ในกิจกรรมที่ 5 ซึ่งเป็นการเล่นบอร์ดเกมหลังจากที่นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการพูดอย่างไม่เป็นทางการแล้ว มีความแตกต่างกับการเล่นครั้งแรก คือ นักเรียนจะต้องใช้เกณฑ์การประเมินตามที่กิจกรรมกำหนดไว้ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวมีโครงสร้างโดยอิงจากบทเรียนเรื่องวิธีการพูดอย่าง

มีประสิทธิภาพที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปในกิจกรรม ก่อนหน้านั้น อย่างไรก็ตาม นักเรียนได้แสดงความ คิดเห็นแนะนำกับผู้วิจัยโดยตรงว่าการใช้เกณฑ์ การประเมินดังกล่าว ทำให้กระบวนการของเกม มีความสนุกน้อยลงและใช้เวลามากขึ้นแต่ตนเอง และเพื่อนร่วมกลุ่มยอมรับว่าการพูดของนักเรียน พัฒนาได้ดีขึ้น โดยอาจจะเป็นเพราะการให้นักเรียน ลองเล่นบอร์ดเกมก่อนการเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน และเล่นบอร์ดเกมหลังเรียน ช่วยให้นักเรียนสังเกต และเทียบความแตกต่างของการพูดก่อนและหลัง เรียนได้ อีกทั้งมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนมาก ยิ่งขึ้น

จากย่อหน้าข้างต้น จึงกล่าวได้ว่าวิธีสอน แบบเกมทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานจัด กิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กัน นอกจากนี้ นักเรียน มีส่วนร่วมกับเพื่อนในกลุ่มสูง เนื่องจากนักเรียนได้ ผลัดกันเป็นผู้พูดและได้เป็นผู้ฟัง ซึ่งร่วมกันประเมิน นักเรียนที่เป็นผู้พูดพร้อมวิเคราะห์ วิเคราะห์และ เสนอแนะวิธีการพูดของคนอื่น ทำให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ และนำวิธีการพูดในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงแนวคิดหลายประเด็นโดยไม่มี ความกังวลใจ ตรงกับที่ ทิศนา ขมมณี (2559) และ Rebecca Teed (2019) ได้อธิบายว่า วิธีการสอนแบบเกม ช่วยให้นักเรียนเกิดการฝึกฝนทักษะผ่านการ ลองผิดลองถูกโดยไม่มี ความเสี่ยง เนื่องจาก สามารถเริ่มต้นใหม่ได้ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าชุดกิจกรรม เรื่อง การ พูดอย่างไม่เป็นทางการ สามารถทำให้นักเรียนได้ ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการทางมากขึ้น ดึงดูดให้นักเรียนสนใจ กล่าวที่จะพูดและพูดอย่างมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งการใช้ น้ำเสียง ภาษาและ ท่าทาง ร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม เกิดกระบวนการ เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัย ของนักวิจัยหลายท่าน ทั้ง จามรี เชื้อชัย (2558) ได้ พัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สูงขึ้น นอกจากนี้ สมาริ วิเศษชุมพล (2540) ได้สร้าง ชุดกิจกรรมวิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด มีผลทำให้ คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงขึ้น ส่วน Bado (2014)

ที่นำมาเกมมาใช้สอนวิชาภาษาอังกฤษจนนักเรียน สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้มากขึ้น และ Mieure (2012) ที่เห็นว่าควรนำเกมมาใช้ในการสอน เพื่อสร้างความบันเทิง ความคิด ปฏิสัมพันธ์ทาง สังคมและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วย ชุดกิจกรรม เรื่อง การพูดอย่างไม่เป็นทางการ ในข้อที่ 14 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง และเพื่อน และข้อที่ 15 นักเรียนมีความมั่นใจและ สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.725 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.037 แปลความหมาย เห็นด้วย และสูงเป็นอันดับ 1 ความคิดเห็นดังกล่าว สอดคล้องกับผลการวิจัยในข้อที่ 2 ว่า ชุดกิจกรรม ดังกล่าวมีบทบาททำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด และนำความรู้ไปใช้ได้

อย่างไรก็ตาม ในข้อที่ 2 ชุดกิจกรรมใช้งาน ง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.085 และข้อ 4 เนื้อหาเหมาะสมเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.986 ทั้งสองข้อแปล ความหมาย เห็นด้วยปานกลาง และเป็นอันดับ 13 จาก 15 ข้อ ซึ่งเป็นอันดับรองท้ายสุด สะท้อนว่าแม้ นักเรียนสามารถใช้ชุดกิจกรรมจนบรรลุวัตถุประสงค์ และมีทักษะการพูดอย่างไม่เป็นทางการมากขึ้น แต่ชุดกิจกรรมนั้นอาจใช้งานค่อนข้างยากและสร้าง เกิดความสับสนกับนักเรียนในด้านต่าง ๆ

นอกจากนี้ ในข้อที่ 5 กิจกรรมมีความ หลากหลาย สนุก ไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.425 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.059 แปลความหมาย เห็นด้วยปานกลาง และเป็นอันดับ 15 ซึ่งเป็นอันดับ ท้ายสุด อาจกล่าวได้ว่าแม้นักเรียนจะสนุกไปกับ วิธีการสอนแบบเกม แต่เมื่อนักเรียนใช้งานเพื่อ ฝึกฝนหลายครั้งในรูปแบบเดิมอาจเกิดความ เบื่อหน่ายได้ ซึ่งควรปรับปรุงให้ชุดกิจกรรมมี กิจกรรมในรูปแบบอื่นเพิ่มเติมเข้ามาด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การฝึกฝนและเตรียมความพร้อมต่อ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีใช้เป็นเรื่อง

สำคัญที่ครูควรทำ เนื่องจากช่วยลดโอกาสที่จะเกิดตัวแปรแทรกซ้อนและปัญหาอื่นที่สามารถเกิดขึ้นได้

นอกจากนี้ หากดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ครูควรฝึกฝนและเตรียมความพร้อมให้กับหัวหน้ากลุ่ม แต่ละกลุ่มก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริง ทำให้หัวหน้ากลุ่มรู้ขั้นตอนและกระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและลดภาระให้กับครูผู้สอนเป็นอย่างมาก

1.2 ในชุดกิจกรรมที่แบ่งเป็นเนื้อหาหรือกิจกรรมต่าง ๆ ใน 1 คาบ ครูควรจัดเตรียมอุปกรณ์หรือเอกสารส่วนที่กำหนดไว้ในคู่มือครูหรือแผนการสอนในคาบนั้นเท่านั้นและไม่แจกอุปกรณ์หรือเอกสารอื่นล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและง่ายต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนสามารถตั้งสมาธิและกำหนดความสนใจกับอุปกรณ์หรือเนื้อหาดังกล่าวโดยไม่มีอุปกรณ์หรือเนื้อหาอื่นมาแย่งความสนใจ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินอย่างเป็นขั้นตอน

1.3 การจัดกลุ่มมีความสำคัญ นอกจากการจัดกลุ่มที่คลอบคลุมความสามารถของนักเรียนอย่างเหมาะสมกันแล้ว ยังต้องจัดจำนวนคนให้เหมาะสมกับชุดกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อจำนวนนักเรียนไม่สามารถแบ่งได้อย่างลงตัว ครูควรวิเคราะห์และหาแนวทางว่า ในกลุ่มที่จำนวนนักเรียนไม่เท่ากับกลุ่มอื่น ซึ่งมักจะเป็นกลุ่มสุดท้ายที่แบ่ง อาจจะน้อยหรือมากกว่าที่กำหนด ครูควรตัดสินใจเฉพาะหน้าว่าจะอนุญาตให้จับกลุ่มในจำนวนดังกล่าวหรือยุบกลุ่มและกระจายนักเรียนไปอยู่กลุ่มอื่น

1.4 ในครั้งแรกของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง เมารถเล่าเรื่อง ผู้วิจัยให้นักเรียนประชันการพูดโดยอิงความคิดของตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2556). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). (3 ed.)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ว่าการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไรและได้คะแนนเท่าใด จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไร ภายหลังให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมอีกครั้ง โดยให้ใช้เกณฑ์การประเมินที่เรียนมา เพื่อให้นักเรียนเปรียบเทียบการพูดที่ดีควรเป็นอย่างไรตามความคิดเห็นของตนเองในครั้งแรกกับเนื้อหาที่เรียนมาว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร การกระทำดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างอิสระ รวมถึงการใช้วิธีสอนแบบเกมช่วยให้นักเรียนลองผิด-ถูกอย่างไม่มีความเสี่ยง ทำให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดตามมโนทัศน์ของตนเองได้อย่างเต็มที่ วิเคราะห์วิจารณ์รวมถึงสร้างสรรค์คำแนะนำระหว่างเพื่อนร่วมกลุ่มได้น่าสนใจ

1.5 ครูสามารถยืดหยุ่นเวลาและสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสม ทั้งนี้ ครูควรกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อ 1 คาบ โดยใช้เวลาประมาณร้อยละ 80-90 ของเวลาในคาบ เนื่องจากอาจจะมีเหตุการณ์ที่ต้องใช้เวลามากขึ้นหรือมีกิจกรรมสำรองเมื่อนักเรียนดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้นก่อนเวลาที่กำหนด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมหรือสถานที่ที่ส่งผลต่อกิจกรรมการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เรื่องการพูดในระดับที่สูงขึ้นร่วมกับสื่อชนิดอื่น เช่น บทเรียนออนไลน์ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ คุณณัฐชนก รุ่งเรือง เป็นอย่างสูง

- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ = Creative educational media design*
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จามรี เชื้อชัย. (2558). *การวิจัยและพัฒนาชุดการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก,
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี]. ฐานข้อมูลงานวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล*. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.
- ทิตนา แหมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (20 ed.)*.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ. (2554). *หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพ
วิชาการ (พว.).
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2530). *นวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มศว. บางเขน.
- ปณิต จิตต์นุกุลศิริ. (2559). *งานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง เปรียบเทียบจำนวนการส่งงานระหว่างส่งงานผ่าน
อินเทอร์เน็ตและส่งงานในห้องเรียน รายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2559. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา. ภูเก็ต อังกฤษ
ประสิทธิ์ กาพย์กลอน และคณะ. (2544). การเตรียมเพื่อการพูดและการเขียน (13 ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- พรรณเพ็ญ ยังเหล็ก. (2552). *ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์). ฐานข้อมูลงานวิจัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.*
- ภูซังค์ อังคปริษาเศรษฐ์ และ กิตติ จรรย์ยานนท์. (2532). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มณฑกานติ ชูชูวงศ์. (2556). *KM #04: การสอนที่มุ่งผลลัพธ์โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน*.
dputhp.wordpress. สืบค้นจาก <https://dputhp.wordpress.com/2013/10/05/km-04-การสอนที่มุ่งผลลัพธ์/>
- ยุดา รักไทย และ ปานจิตต์ โภญจนาวรรณ. (2554). *พูดอย่างฉลาด (7 ed.)*. กรุงเทพฯ: บิสิต.
- ศศวรรณ รื่นเรือง. (2559). *สรุปหลักการใช้ภาษาไทย*. ปทุมธานี: ฝ่ายแนะแนวและรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อภาระสาคัดศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม] ฐานข้อมูลงานวิจัย มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.*
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน . (พิมพ์ครั้งที่ 4)*.
กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิควรรณ.
- สมาธิ วิเศษชุมพล. (2540). *การสร้างชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพ วิชาภาษาไทย เรื่อง การพูด ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม] ฐานข้อมูลงานวิจัย มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.*
- เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). *ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม.4 เล่ม 1*. กรุงเทพฯ
วัฒนาพานิช.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ] ฐานข้อมูลงานวิจัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.*

- Bado, N. (2014). *Video Games and English as a Foreign Language Education in Burkina Faso*. [Doctoral dissertation, The Patton College of Education of Ohio University]. Researchgate.
- Binmore, K. (2558). *ทฤษฎีเกม: ความรู้ฉบับพกพา = Game theory : a very short introduction*; พรเทพ เบญญาอภิกุล แปล. กรุงเทพฯ: โอเพนเวิร์ลด์ส.
- Mieure, M. (2012). *Gamification: A guideline for integrating and aligning digital game element into a curriculum*. [Master's thesis, College of Bowling Green State University]. Ohiolink.
- Teed, R. (2019, November 18). *Game-Based Learning*. Starting Point. Retrived from <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/index.html>