



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

การใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

Using Game-Based Learning to Enhance English
Speaking Ability of First-year English Major Students
at Lampang Rajabhat University

กิตติมา สิงห์สนธิ¹

Kittima Singson

Received: Aug 19, 2025

Revised: Dec 12, 2025

Accepted: Dec 20, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลวิจัยของความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐานแล้วและเพื่อสำรวจความคิดเห็นหลังการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นฐานแล้ว ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ 1 ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน การวิจัยครั้งนี้เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือสำหรับการวิจัยประกอบด้วย แผนกิจกรรมเกมจำนวน 4 แผน แต่ละแผนใช้เวลา 8 คาบ คาบละ

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Education, Lampang Rajabhat University) Email: kittimasingson@glpru.ac.th



50 นาที รวมเป็น 32 คาบ เครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดและประเมินผลความสามารถการพูดภาษาอังกฤษและแบบสำรวจความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การวิเคราะห์ผลข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบน และการแจกแจงความถี่ ดังนี้

1. คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากที่ได้รับการใช้เกมเป็นฐาน พบว่าผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 77.21 จากที่กำหนดไว้ร้อยละ 50

2. จำนวนแบบสำรวจความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจากการแจกแจงความถี่พบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จำนวน 16 คน ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและไม่เบื่อหน่าย คิดเป็นร้อยละ 26.7 และผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จำนวน 15 คน กล้าแสดงออกทางการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ

การใช้เกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเลือกใช้ และจดจำคำศัพท์ วลี และประโยคได้แม่นยำ และเหมาะสมตามบริบทพูด ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น และการทำกิจกรรมเกมร่วมกันกับเพื่อนร่วมเป็นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ส่งเสริมด้านการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จ

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

Abstract

This study aimed to examine the effects of game-based learning on English speaking ability and to explore students' opinions after instruction using game-based learning. The population consisted of 60 first-year undergraduate students majoring in English in the Faculty of Education at Lampang Rajabhat University who were



enrolled in the course English Listening and Speaking I during the second semester of the 2024 academic year. Purposive sampling was employed. The research instruments included four game-based activity plans, each consisting of eight periods of 50 minutes, totaling 32 periods. Data collection instruments comprised an English-speaking ability assessment and an opinion questionnaire regarding game-based learning. Data were analyzed using mean, percentage, standard deviation, and frequency distribution. The results were as follows:

1) The students' English-speaking ability after receiving game-based instruction met the criterion at 77.21 percent, exceeding the predetermined criterion of 50 percent.

2) Based on the frequency distribution of responses to the opinion questionnaire, the majority of students (16 students, 26.7%) reported that game-based learning was enjoyable, motivating, and not boring, while 15 students (25%) indicated that they became more confident in expressing themselves in English.

In summary, game-based learning was found to enhance students' English-speaking ability, as learners were able to accurately select and retain vocabulary, phrases, and sentences appropriate to speaking contexts. Students also demonstrated increased confidence, and collaborative game activities with peers fostered social interaction that effectively supported the development of English-speaking skills.

Keywords: Game-Based Learning, English speaking ability, Undergraduates, English-majors, Rajabhat University



1. บทนำ

ตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2566–2580 วิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศด้านที่ 3 มุ่งเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ไทยในอนาคตให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ควบคู่กับการมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม รวมถึงการยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรม ทั้งนี้ ในประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ ยุทธศาสตร์ดังกล่าวให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพการศึกษาของคนไทยให้เป็นที่ไปตามมาตรฐานสากล ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อโลกในศตวรรษที่ 21 และขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยมีการกำหนดดัชนีการพัฒนาระดับคุณภาพการศึกษาให้มีคุณภาพสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุก ๆ 5 ปี (Office of the National Economic and Social Development Council, 2019, pp. 2–11) ภายใต้กรอบแผนแม่บทดังกล่าว นักศึกษาครูจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะพลังขับเคลื่อนหลักในการยกระดับคุณภาพการใช้ภาษาอังกฤษของประเทศ เนื่องจากการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูไม่เพียงช่วยเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและการประกอบอาชีพของตนเองเท่านั้น แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนที่เป็นแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในระยะยาว แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทิศทางนโยบายของรัฐบาลตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 เป็นต้นมา โดยนายณัฏฐพล ติปสุวรณ์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้ประสานความร่วมมือกับนายสุวิทย์ เมษินทรีย์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ในการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาครูให้มีทักษะภาษาอังกฤษที่เข้มแข็ง โดยเน้นทักษะการฟังและการพูดควบคู่กับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

ปัจจุบันนักเรียน นิสิต นักศึกษายังมีปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษที่ยังไม่กล้าข้ามผ่านด้วยอุปสรรคหลายด้าน อาทิ กลัวโดนจับผิด คลังคำศัพท์น้อย ไม่มีโอกาสได้ใช้งานจริง และขาดแรงจูงใจในการเรียน ผู้สอนภาษาอังกฤษ



จึงไม่ควรนิ่งนอนใจ ควรเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนข้ามผ่านความกลัวนี้ไปได้ เนื่องจากภาษาอังกฤษสำคัญมากใช้สื่อสารกันทั่วโลกเพื่อติดต่อประสานงานใน ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ และหน่วยงานเอกชนทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ปัจจุบันมีการสื่อสารภาษาอังกฤษ มากกว่า 1,400 ล้านคน โดยใช้ในฐานะเจ้าของภาษามากกว่า 380 ล้านคน และใช้เป็นภาษาที่สองมากกว่า 1 พันล้านคน ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษากลางของโลก เป็นภาษาเริ่มต้นในทางธุรกิจระหว่างประเทศ การท่องเที่ยว เทคโนโลยีและอื่น ๆ รองจากภาษาอังกฤษแล้วมีการใช้ภาษาจีนกลาง ภาษาฮินดี ภาษาสเปน และภาษาฝรั่งเศสตามลำดับ (Berlitz, 2024) การจัดอันดับคะแนนความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ EF English Proficiency Index ในปี ค.ศ. 2023 พบว่าประเทศไทยอยู่อันดับที่ 101 จาก 113 ประเทศทั่วโลก ในขณะที่ประเทศเพื่อนบ้านมีผลคะแนนนำหน้า เช่น สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม อยู่อันดับที่ 59 ราชอาณาจักรกัมพูชา อยู่อันดับที่ 98 สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ อยู่อันดับที่ 90 และประเทศอินโดนีเซีย อยู่อันดับที่ 79 เป็นต้น

ประสิทธิภาพของผลคะแนนความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในระดับต่ำมาก (Very Low) โดยดัชนีความเชี่ยวชาญภาษาอังกฤษของ Education First จัดอันดับความเชี่ยวชาญจากระดับสูงมากไปหาระดับต่ำมาก โดยแบ่งประเภทของการใช้ภาษาอังกฤษทั่วโลกออกเป็น 5 ด้านใหญ่ ๆ คือ (1) เศรษฐกิจ (2) นวัตกรรม (3) อาชีพการงาน (4) สังคม และ (5) อนาคตทางสิ่งแวดล้อมและเสรีภาพ การจัดอันดับความเชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษนี้ ทำให้ง่ายต่อการระบุประเทศและภูมิภาคที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกันและทำการเปรียบเทียบระหว่างและภายในภูมิภาคในแต่ละระดับความเชี่ยวชาญที่สำคัญคือ ความเชี่ยวชาญบ่งบอกถึงทักษะของผู้รับการทดสอบโดยเฉลี่ยเท่านั้น เพื่อเปรียบเทียบภาพรวมในฐานะประเทศและเขตปกครอง ซึ่งไม่ได้เจาะจงกลุ่มคนที่จำเป็นต้องมองข้ามจุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละบุคคล ในส่วนของระดับประสิทธิภาพการสื่อสารภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในระดับต่ำมาก



ซึ่งหมายถึง การวัดและประเมินได้เพียงแต่การแนะนำตัวเองเบื้องต้น การให้สัญญาณอย่างง่าย และแนะนำข้อมูลพื้นฐานแก่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ แต่หากต้องการพัฒนาไปในระดับต่ำ (Low) ต้องผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลในระดับที่สามารถนำทางนักท่องเที่ยวไปสู่จุดหมายปลายทางได้ มีส่วนร่วมในการพูดคุยเรื่องทั่วไปและชีวิตประจำวันกับเพื่อนร่วมงาน และสามารถเข้าใจจดหมายเนื้อหาทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างง่ายจากเพื่อนร่วมงาน และในระดับที่สูงกว่าคือ ระดับปานกลาง (Moderate) ต้องผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลในระดับที่สามารถเข้าร่วมการประชุมในศาสตร์ความชำนาญของตนเอง สามารถเข้าใจเนื้อเพลง และเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในหัวข้อต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ มีอีก 2 ระดับประสิทธิภาพคือ ระดับสูง (High) และระดับสูงมาก (Very High) ที่ปรากฏผลคะแนนในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและเป็นเจ้าของภาษาเองโดยส่วนใหญ่ (Education First, 2023, pp.7-17) นอกจากนี้มีข้อมูลการเปรียบเทียบมาตรฐานค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถภาษาอังกฤษหรือที่เรียกว่า CEFR ย่อมาจาก Common European Framework of Reference for Languages การจัดอันดับ CEFR ของประเทศไทยอยู่ที่ระดับ B1 ได้คะแนน 416 จากคะแนนเต็ม 800 ตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาในหัวข้อเรื่อง นโยบายการยกระดับมาตรฐานภาษาอังกฤษในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2567 กล่าวว่า สถาบันอุดมศึกษาต้องพิจารณาการจัดให้สอบวัดความรู้และทักษะภาษาอังกฤษก่อนสำเร็จการศึกษาสำหรับนิสิตนักศึกษาทุกคนตามแบบทดสอบที่สถาบันอุดมศึกษาพัฒนาหรือแบบทดสอบตามมาตรฐานสากลอื่น ๆ เทียบเคียงกับ Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) เพื่อทราบผลสัมฤทธิ์ด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษของนิสิตนักศึกษา อีกทั้งสถาบันอุดมศึกษาสามารถนำผลการทดสอบความรู้และความสามารถภาษาอังกฤษดังกล่าวบันทึกไว้ในรับรองผลการศึกษาหรือจัดทำเป็นประกาศนียบัตร ทั้งนี้เป้าหมายผลสัมฤทธิ์ด้านความสามารถภาษาอังกฤษ ในระดับปริญญาตรี ควรกำหนดเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนผู้เรียนสำเร็จ



การศึกษาที่เทียบเคียงผลกับ CEFR ในระดับเกณฑ์ตั้งแต่ B2 ขึ้นไป (Kittichai Wattananikom, 2024, pp.1-2) ฉะนั้นการจัดอันดับคะแนน CEFR ของประเทศไทย อยู่ระดับที่ต่ำกว่าหากเทียบกับการกำหนดเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ด้านความสามารถ ภาษาอังกฤษในระดับปริญญาตรี และสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาไทยยังอ่อน ในความสามารถด้านภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยเห็นถึงปัญหาการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ในสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผ่านมาพบปัญหาทางการพูดภาษาอังกฤษ ผู้เรียนพูดภาษาอังกฤษไม่คล่อง พูดติดขัด พูดคำศัพท์และประโยคผิดความหมาย และไม่กล้าแสดงออก จากที่เป็นผู้สอนในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ ผู้เรียนมาจากหลายถิ่นฐาน ความสามารถ ทางการพูดภาษาอังกฤษค่อนข้างอ่อนและแตกต่างกัน ส่วนใหญ่เป็นชาวไทยภูเขา มาจากหลายชนเผ่าพื้นเมือง จึงสนใจ การใช้ Game Based Learning (GBL) เพื่อช่วยส่งเสริมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษา

งานวิจัยของ ธนกร สุวรรณพฤติ (Suwannaprut, 2023) พบว่า นักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี มีทัศนคติที่ดีเมื่อผู้สอน มอบหมายงานในรายวิชาที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมผ่านสื่อต่าง ๆ ด้วยการใช้เกม เพลง การอ่านหนังสือพิมพ์ และโคลงกลอน ส่วนใหญ่นักศึกษารักการทำงานกลุ่ม เพราะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนากับเพื่อนและมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนเองและ กับผู้สอน ผู้เรียนกล้าสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้นเนื่องจากได้เรียนรู้คำศัพท์ และไวยากรณ์ผ่านสื่อเสมือนจริงที่น่าท้าทายและมีวิธีการสอนที่หลากหลาย สอดคล้องกับการศึกษาการใช้เกมเป็นฐาน Game-Based Learning (GBL) ของ ธัญญภัทร์ ศรีเนธิวาสิน (Srinathiyawasin, 2021, pp.48-51) กล่าวว่าผู้เรียน มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและมีความสุขในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมเกม สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนและเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ ช่วยให้ ผู้เรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ภาษา ทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน และ



ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ อีกทั้งช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่มีจำนวนมากเพราะกิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น

นอกจากนี้ ในงานวิจัยของ ปรียานุช บัวผัน (Buapan, 2021, pp.85-88) ศึกษาความสามารถการพูดภาษาอังกฤษผ่านการใช้กิจกรรมเกมกระดานพบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ได้รับความตื่นเต้นและท้าทาย ในระหว่างการแข่งขัน และเป็นการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการเนื้อหาในกิจกรรมเกมกระดานนี้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะย่อยที่เกี่ยวกับการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ทักษะย่อย ได้แก่ 1) การเน้นเสียงหนักเบา 2) ความคล่องแคล่วด้วยอัตราความเร็วที่แตกต่างกัน 3) การเลือกใช้วลีที่เหมาะสม 4) การใช้ประเภทของคำในหน้าที่ต่าง ๆ 5) การแสดงออกโดยสื่อถึงความหมาย เฉพาะ และ 6) การใช้คำเชื่อมในการพูดโต้ตอบ โดยผลคะแนนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อีกทั้งในงานวิจัยของ เบญญทิพย์ ฤๅชา และคณะ (Rucha, et al., 2019, pp. 24-34) ศึกษาการใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่ากลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนโรงเรียนสิริรัตนาร จังหวัดกรุงเทพมหานคร พบว่าการใช้เกมเป็นฐานด้วยกิจกรรมเกมทายบัตรคำ ผู้เรียนมีผลคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น การสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ดี ด้วยกิจกรรมเกมมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนจดจำคำศัพท์และสำนวนได้มากขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณีและศรีสมร พุ่มสะอาด (Limmani & Pumsa-ard, 2020) ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโดยเทียบกับเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 พบว่าหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนมีผลคะแนนผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 80.49

อีกทั้งการศึกษาเอกสารของต่างประเทศที่ศึกษาการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของ Ningsih (2023) กล่าวว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องมี 4 ทักษะภาษาอังกฤษครอบคลุมในกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การฟัง การอ่าน



การเขียน และการพูด ผู้สอนต้องใช้วิธีการสอนและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย วิธีการและสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมสามารถนำไปใช้ในกระบวนการเรียน การสอนได้ดี การผสมผสานการเรียนรู้ผ่านเกมเข้ากับสื่อการเรียนรู้สามารถ สังเกตเห็นความแตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยผู้สอนต้องออกแบบเกม เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้และเพื่อให้บรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและ สนุกสนาน อีกทั้งกิจกรรมช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้คิดวิธีแก้ปัญหา ที่ครูสามารถใช้เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการศึกษาการใช้เกม เป็นฐานต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษในฐานะ ภาษาต่างประเทศในกลุ่มตัวอย่างของมหาวิทยาลัย Tra Vinh สาธารณรัฐสังคมนิ ยมเวียดนาม พบว่า การเปรียบเทียบหลังการทดสอบระหว่างกลุ่มควบคุมและ กลุ่มทดลอง พบว่าค่าเฉลี่ยผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มควบคุมได้รับคะแนน 5.44 ($M = 5.44$; $SD = .55$) ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 6.55 ($M = 6.55$; $SD = 1.02$) ความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างสองกลุ่มคือ -1.10 สถิติที่ใช้ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน ($t(72) = -5.81$; $p = .00$; $p < .05$) พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หมายถึงผู้เรียนในกลุ่มทดลองมีพัฒนาการทางทักษะ การพูดภาษาอังกฤษดีกว่าผู้เรียนในกลุ่มควบคุม ฉะนั้นสมมติฐานที่ว่าง (null hypothesis) ไม่เป็นจริง ผลการศึกษายืนยันว่าการใช้เกมเป็นฐานใน ห้องเรียน มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น (Ho, et al., 2020, pp. 183-193)

ฉะนั้น จึงเป็นโอกาสที่ดีในการส่งเสริมความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งจะเกิด ประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้วยความสามารถ การจัดการเรียนภาษาอังกฤษที่เน้นทางด้าน การพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกม ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

ส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา
ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

2. วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้รับ
การเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐานแล้ว
2. เพื่อสำรวจความคิดเห็นหลังการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็น
ฐานแล้ว



3. กรอบแนวคิดการวิจัย (Framework)

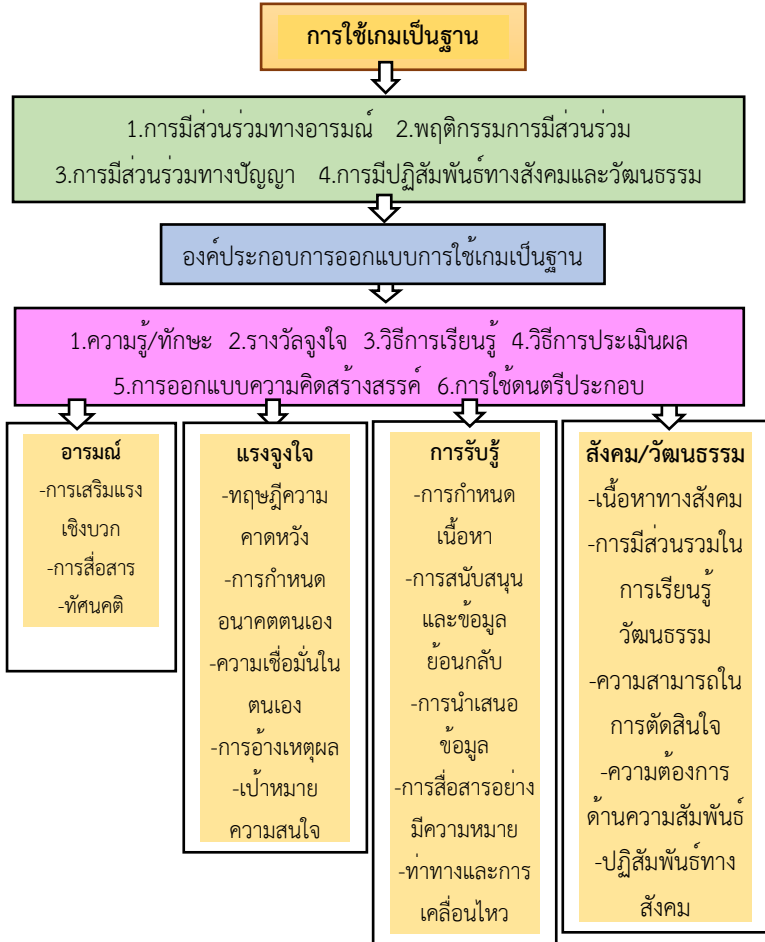


Figure 1 กรอบแนวคิดการใช้เกมเป็นฐาน (Plass et al., 2015, pp.263-267)



จากกรอบแนวคิดการใช้เกมเป็นฐานข้างต้น มีองค์ประกอบได้แก่ การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ พฤติกรรมการมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมทางปัญญา และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรม โดยการออกแบบจากเนื้อหาความรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรม การมีสิ่งตอบแทนและรางวัลจูงใจ วิธีการเรียนรู้กิจกรรมเกม มีกฎกติกาที่ชัดเจน วิธีการประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การเล่น เกม การออกแบบเกมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ดนตรีประกอบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจให้ผ่านคลายตลอดคาบ

แนวคิดและทฤษฎีการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนเกี่ยวข้องกับการศึกษาในทฤษฎีวิวัฒนาการเชิงสังคม (Sociocultural theory perspective) เป็นการเรียนรู้ภาษาที่ได้รับอิทธิพลจาก ปัจจัยแวดล้อมที่ผู้เรียนได้สัมผัสด้วยตนเองหรือมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมการโต้ตอบต่าง ๆ ในภาษาที่สอง ผู้ริเริ่มทฤษฎีวิวัฒนาการเชิงสังคมคือ Vygostky (1978 as cited in Khatibi & Cowie, 2013, pp.11-14) นักจิตวิทยาทางการศึกษา เป็นผู้ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในการศึกษาด้านทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาและพัฒนาการทางสติปัญญา เขาเชื่อว่าทุกคนเกิดมาพร้อมกับพื้นฐานทางความคิด 4 ประการคือ ความสนใจ ความรู้สึก การรับรู้ และความทรงจำ สภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เราสามารถนำพื้นฐานทั้ง 4 รูปแบบมาประยุกต์ใช้ เพื่อพัฒนาความคิดไปถึงขั้นที่สูงขึ้น สังคมและวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญมากในการดำรงอยู่ในมุมมองนี้ สังเกตได้ถึง ปัญหาของความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ภาษาและพัฒนาการทางสติปัญญา ด้วยการสร้างความเชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างวิธีที่บุคคลและสภาพแวดล้อมใกล้เคียง ที่มีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (The zone of proximal development) ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการของผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาอย่างอิสระ และสามารถพัฒนาศักยภาพภายใต้ความเอาใจใส่ การให้คำแนะนำจากผู้สอนหรือความร่วมมือของเพื่อนร่วมชั้นที่มีความสามารถมากกว่า ในขณะที่เดียวกันเกิดความขัดแย้งจาก



มุมมองของ Jean Piaget นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ที่เชื่อว่าทุกคนต้องผ่านการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนของพัฒนาการทางสติปัญญา ได้แก่ (1) ชั้นประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหว (2) ชั้นก่อนปฏิบัติการคิด (3) ชั้นการคิดแบบรูปธรรม และ (4) ชั้นการคิดแบบนามธรรม หากผ่านครบทุกขั้นตอนจึงสามารถเข้าถึงระดับสติปัญญาของมนุษย์ที่พัฒนาแล้ว

นอกจากนี้ Krashen (1981, as cited in Yiemkuntitavorn, 2012, pp.43-44) คาดการณ์ว่าบุคคลที่เรียนรู้ภาษาได้ดีมีคุณภาพหากเริ่มต้นด้วยการรับรู้ภาษาที่สองอย่างเพียงพอ และเป็นผู้เรียนที่มีระดับการปิดกั้นต่ำ (Acquirers with lower affective filter) จะเป็นผู้เรียนภาษาที่มีโอกาสประสบความสำเร็จสูง โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ ในมุมมองของนักจิตวิทยาถึงที่มาของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในห้องเรียนแต่รวมถึงแรงจูงใจในการเรียน การรับรู้ ความเข้าใจ และการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม โดยการเรียนรู้จะเกิดศักยภาพมากขึ้นเพียงใดขึ้นอยู่กับ การออกแบบแผนกิจกรรมและความเอาใจใส่ของผู้สอน โดยส่วนใหญ่คำจำกัดความของการใช้เกมเป็นฐานคือ การเล่นตามจุดประสงค์มีแพ้และชนะ แต่แท้จริงแล้วมีกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่ครอบคลุมหัวข้อเรื่อง การลำดับขั้นตอนกิจกรรม การใช้แรงกระตุ้น และความสมดุลของการเล่น เพื่อป้องกันความขัดแย้งที่ผู้เรียนอาจไม่ยอมรับ อย่างไรก็ตามกิจกรรมการใช้เกมเป็นฐานนี้นักจิตวิทยาเชื่อว่าเป็นวิธีการที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ นักจิตวิทยาอมรับถึงความสำคัญในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจและการเรียนรู้ของมนุษย์ผ่านความท้าทายในการเล่น Piaget (1962, as cited in Lillard, 2014, pp.425 – 427) เช่นการใช้ยางลบเพื่อสาธิตเป็นรถยนต์บอกเส้นทางบนแผนที่ ทั้งที่รู้อย่างงายไม่ใช่รถยนต์ นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนกำลังเล่นเกมกับจินตนาการของตนเอง การเป็นตัวแทนของความเป็นจริงเป็นรากฐานของการพัฒนาในภายหลัง การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องเข้าใจกติกาและเรียนรู้ว่าจะจัดการกับสิ่งที่เล่นอย่างไรให้บรรลุเป้าหมายด้วยตนเองหรือต้องร่วมมือกับกิจกรรมกลุ่มอย่างไรให้ไปใน



ทิศทางเดียวกัน แต่หากเกิดข้อขัดแย้ง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงสาเหตุและผลลัพธ์ที่ได้ตามขั้นตอนพัฒนาการผู้เรียนของ Piaget กล่าวว่าการเล่นเสมือนนามธรรมที่ใช้สิ่งของต่าง ๆ เป็นเหมือนสัญลักษณ์ การเล่นถูกมองว่ามีส่วนช่วยพัฒนาการทางสติปัญญาคือการกระตุ้นองค์ความรู้ใหม่ เมื่อผู้เรียนอายุมากขึ้น พัฒนาการของแต่ละคนมีความแตกต่างกันตามขั้นตอนและการรับรู้สิ่งที่เรียน

4. วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

เครื่องมือสำหรับการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือสำหรับการทดลองและเครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนกิจกรรมเกมด้วยการใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 4 แผน แผนละ 8 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเป็น 32 คาบ มีขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา รวมทั้งแนวคิดทฤษฎีและขั้นตอนของการใช้เกมเป็นฐาน และสร้างขอบข่ายแผนกิจกรรมเกมด้วยการใช้เกมเป็นฐาน

4.1.2 สร้างแผนกิจกรรมเกม โดยผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ผู้วิจัยแก้ไข ก่อนนำไปใช้ทดลอง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนในการใช้เกมเป็นฐาน (Tidsana Khemmani and Wattanaporn Ra-Ngabtunk, R., 2000, as cited in Tinnakorn Pandach, 2018, pp. 5-6) ได้แก่ (1) ขั้นนำเสนอ (Presentation) (2) ขั้นตอนกิจกรรม (Doing Activities) (3) ขั้นตอนทดลองและอภิปราย (Experiment and Discussion) และ (4) ขั้นสรุป (Wrap-up) และการวัดและประเมินผล ผู้วิจัยนำแนวคิดการใช้เกมเป็นฐานมาจาก (1) Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2012), (2) Ur, P. (2012) ส่วนของเนื้อหาและรูปภาพมาจาก Redman, S. & Shaw, E., (2003) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พิจารณาแล้วว่าเหมาะสมให้ใช้ดำเนินการวัดและประเมินผลการใช้เกมได้ กิจกรรมเกมแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้



1) จำแนกแยกแยะ (Identify) ผู้เรียนฝึกความท้าทายด้วยการแยกแยะ คาดเดา และพิจารณาเนื้อหาที่ซับซ้อนเพื่อระบุข้อมูล และเปรียบเทียบข้อมูลต่าง ๆ เช่น การเปรียบเทียบกิจวัตรประจำวันของแต่ละคน และฟังเรื่องราวของบุคคลและสรุปข้อมูล เป็นต้น

2) บรรยาย (Describe) ผู้เรียนพยายามพูดบรรยายข้อมูลบางอย่างแก่เพื่อน เพื่อให้เพื่อนได้ทดลองทำสิ่งอื่นต่อ เช่น การทายสิ่งของ การวาดภาพ การแสดงท่าทาง การพูดให้ข้อมูลตามความรู้สึกและประสบการณ์ และการเขียนอธิบายเรื่องต่าง ๆ

3) เชื่อมโยง (Connect) ผู้เรียนฝึกความท้าทายด้วยการเรียงเรียง เปรียบเทียบ จับคู่ และแบ่งประเภทจากรูปแบบของเนื้อหาที่หลากหลายด้วยรูปภาพ ข้อความ บัตรคำ คลิปเสียง และภาพเคลื่อนไหว

4) สร้างสรรค์ (Create) ผู้เรียนฝึกความท้าทายให้สร้างสรรค์ผลงานบางอย่าง ด้วยการพูดแต่งประโยค การแต่งเรื่อง และการสร้างแผนผังโน้ตที่สนับสนุนอธิบายโดยละเอียด

4.2 เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบประเมินความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ และแบบสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.2.1 แนวคิดเกณฑ์การประเมินความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ ปรับจาก University of Cambridge Local Examinations Syndicate (2008, p.12) และ Ewen, K. (2007, pp.2-3) ที่ได้รับการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในจำนวน 3 ท่านแล้วเห็นว่าเหมาะสม ประกอบด้วยเกณฑ์การให้คะแนนจำนวน 4 หัวข้อ ได้แก่ (1) การใช้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค (2) การจัดระบบทางความคิด (3) การออกเสียง (4) การมีปฏิสัมพันธ์ คะแนนเต็มทั้งหมด 100 คะแนน แบ่งคะแนนที่วัดแต่ละหัวข้อเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 25 Accomplished 20 Competent 15 Developing และ 10 Beginning โดยกำหนดการผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 50 เนื่องจากเป็นนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 และจากประสบการณ์สอนของ



ผู้วิจัย นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ค่อนข้างอ่อนด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีหัวข้อ การพูดประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่ Talking about Routines, Describing Objects, Telling Directions and Places และ Learning through the Article of Foods and Drinks

4.2.2 การประเมินผลความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ และการสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานว่ามีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับวิธีการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษประกอบด้วย ตัวแปรต้นคือ การใช้เกมเป็นฐาน และตัวแปรตามคือ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ขั้นตอนกิจกรรมการใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (Khemmani, 2000; Rangsubthuk, 2001, as cited in Pandach, 2018, pp. 5-6) ได้แก่

1. ชี้นำเสนอ (Presentation) คือ ชั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะนำไปสู่ขั้นตอนกิจกรรม ผู้สอน อธิบาย กติกา วิถีเล่น และสาธิตการเล่น

2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (Doing Activities) ผู้สอนเล่นเกมตามกติกา Wright, Betteridge, & Buckby, (2012, pp.4-50) ประกอบด้วยกิจกรรมเกม 4 ประเภท 1) จำแนกแยกแยะ (Identify) 2) บรรยาย (Describe) 3) เชื่อมโยง (Connect) 4) สร้างสรรค์ (Create)

3. ทดลองและชั้นอภิปราย (Experiment and Discussion) วัดและประเมินผลตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และใช้คำถามเพื่อค้นหาข้อสรุปจากการทดลอง

4. ขั้นสรุป (Wrapping up) สรุปความรู้ที่เรียนทั้งหมด และอภิปรายถึงข้อดีและข้อจำกัดของเกม และประโยชน์จากการเรียนรู้ผ่านการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อตัวแปรตามคือ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของตนเองโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ปรับจาก University of



Cambridge Local Examinations Syndicate (2008, p.12) และ Ewen, (2007, pp.2-3) ได้แก่ (1) การใช้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค (2) การจัดระบบทางความคิด (3) การออกเสียง (4) การมีปฏิสัมพันธ์ คะแนนเต็มทั้งหมด 100 คะแนน แบ่งคะแนนที่วัดแต่ละหัวข้อเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 25 Accomplished 20 Competent 15 Developing และ 10 Beginning กำหนดการผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 50 ด้วย 4 หัวข้อการพูด ได้แก่ Talking about Routines, Describing Objects, Telling Directions and Places และ Learning through the Article of Foods and Drinks รวมทั้งแบบสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐานว่ามีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไรต่อการเรียนการสอน

5. ผลการศึกษา (Results)

5.1 การส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 50 ผู้วิจัยนำผลคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบน และการแจกแจงความถี่ ดังนี้

Table 1 ผลคะแนนภาพรวมของคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังจากที่ได้รับการใช้เกมเป็นฐาน

	กลุ่มเรียน ที่ 1	กลุ่มเรียน ที่ 2	กลุ่มเรียน ที่ 3	รวม	แปลผล
ค่าเฉลี่ย	70.87	81.69	79.06	77.21	ผ่าน เกณฑ์
ส่วนเบี่ยงเบน	7.06	5.63	6.02	6.24	
ค่าร้อยละ	70.87	81.69	79.06	77.21	

จาก Table 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ จากคะแนนภาพรวมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังจากได้รับการใช้เกมเป็นฐานรวมทุกแผนกิจกรรมเกม กลุ่มเรียนที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 70.87 ส่วนเบี่ยงเบน



มาตรฐานเท่ากับ 7.06 คิดเป็นร้อยละ 70.87 กลุ่มเรียนที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 81.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.63 คิดเป็นร้อยละ 81.69 และกลุ่มเรียนที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 79.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.02 คิดเป็นร้อยละ 79.06 ตามลำดับ สรุปได้ว่าคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาทั้งหมดหลังจากที่ได้รับการใช้เกมเป็นฐาน ผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 77.21 จากที่กำหนดไว้ร้อยละ 50

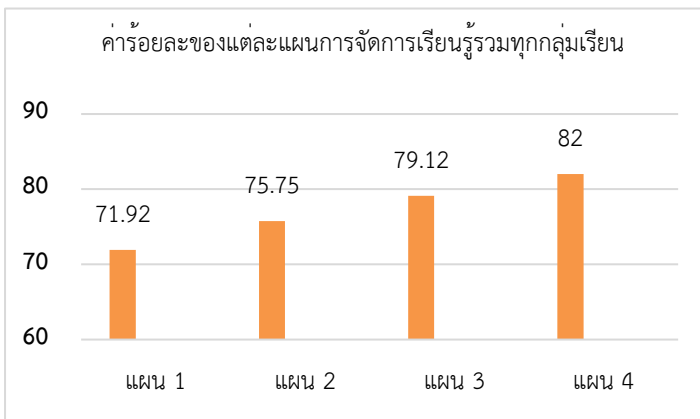


Figure 3 Chart 1: English-speaking ability score through using

Game-based learning for each activity plan

จากแผนภูมิที่ 1 แสดงค่าร้อยละของแต่ละแผนกิจกรรมเกมรวมทุกกลุ่มเรียน พบว่า หลังจากนักศึกษาทุกกลุ่มเรียนได้รับการใช้เกมเป็นฐาน ผลคะแนนแผนกิจกรรมเกมที่ 1 มีค่าร้อยละ 71.92 ผลคะแนนแผนกิจกรรมเกมที่ 2 มีค่าร้อยละ 75.75 และ ผลคะแนนแผนกิจกรรมเกมที่ 3 มีค่าร้อยละ 79.12 และผลคะแนนแผนกิจกรรมเกมที่ 4 มีค่าร้อยละ 82 ตามลำดับ

**Table 2** Frequency Distribution of Numbers of Opinions' Surveys on Game-Based Learning Activity

ลำดับ	ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ
1	กล้าแสดงออกทางการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น	15	25
2	ปรับปรุงความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ	11	18.3
3	รู้สึกสนุกสนาน กระตือรือร้น และไม่เบื่อหน่าย	16	26.7
4	มีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยไม่กังวลเรื่องไวยากรณ์มากเกินไป	9	15
5	สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นฐานเพื่อผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ได้	8	13.3
6	บางครั้งไม่ค่อยเข้าใจกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากบางกิจกรรมเกมไม่มีการสาธิตตัวอย่างที่ชัดเจนมากพอและการอธิบายกติกาแบบละเอียด จึงรู้สึกกดดันเล็กน้อย	1	1.7

จาก Table 2 แสดงการแจกแจงความถี่ของจำนวนการสำรวจความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐานพบว่า มีผู้ตอบแบบสำรวจจำนวน 60 คน โดยความคิดเห็นส่วนใหญ่คือ ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน กระตือรือร้นและไม่เบื่อหน่าย คิดเป็นค่าร้อยละ 26.7 และกล้าแสดงออกทางการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ร้อยละ 25 ตามลำดับ และความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ ความไม่เข้าใจในบางกติกา เนื่องจากบางกิจกรรมเกมไม่มีการสาธิตตัวอย่างที่ชัดเจนมากพอ ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนอธิบายกติกาแบบละเอียด คิดเป็นร้อยละ 1.7 นอกจากนี้



ผู้เรียนสามารถปรับปรุงความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 18.3 ผู้เรียนมีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยไม่กังวลเรื่องไวยากรณ์มากเกินไป ร้อยละ 15 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นฐานเพื่อผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ได้ ร้อยละ 13.3 ตามลำดับ

6. อภิปรายผลการศึกษา (Discussion)

จากผลการวิจัย เรื่อง การใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง พบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ มีประเด็นที่น่าสนใจและนำมาอภิปราย 4 ประการ ดังนี้

ประการแรก คือ การใช้เกมเป็นฐานส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือกใช้คำศัพท์หลายประเภทและสอดแทรกไวยากรณ์ไว้ในการใช้วลีและประโยคอย่างเหมาะสมต่อการพูดภาษาอังกฤษ เพราะกิจกรรมเกมที่ใช้มีความหลากหลายและท้าทาย ดังที่ ธนกร สุวรรณพดุม (Suwannaprut, 2023) กล่าวว่า ผู้เรียนกล้าสื่อสารมากขึ้นด้วยกิจกรรมเกมทายบัตรคำที่มีคำศัพท์และวลีหลากหลาย เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ธัญภัสร์ ศรีเนธิยวสิน (Srinathiyawasin, 2021, pp.48-51) กิจกรรมการใช้เกมเป็นฐานช่วยผู้เรียนฝึกคิด ทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน อย่างเต็มที่ ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ดังเช่นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เกม Random words on the wall ในแผนกิจกรรมเกมที่ 1 ผู้เรียนฝึกคิด เน้นการแยกแยะและเปรียบเทียบเนื้อหาและลงมือปฏิบัติจริง โดยในแต่ละกลุ่มผู้เรียนจับคู่คำ วลี และประโยคที่ถูกซ่อนไว้ตามกำแพงห้องและนำมาต่อกันเป็นคำ วลี และประโยคที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจับเวลา เมื่อหมดเวลา ผู้วิจัยเดินตรวจสอบและให้คะแนนสมาชิกกลุ่มที่จับคู่ถูกต้องมากที่สุดได้คะแนนสูงสุด และให้แต่ละกลุ่มเปรียบเทียบคำตอบและนำเสนองานที่สมบูรณ์แล้วพร้อมบอกเหตุผลว่าทำไมถึงเลือกมาจับคู่กัน หลังจากนั้นให้ลองสลับตำแหน่งของคำ วลี และประโยคว่าจะสามารถเปลี่ยนความหมายเป็นอย่างอื่นได้หรือไม่ในการเล่นรอบที่ 2 และสลับสมาชิกกลุ่มเพื่อเพิ่ม



ความท้าทาย จากงานวิจัยของ Preeyanutch Buapan (2021, pp.85-88) ใช้เกมเป็นฐานด้วยสื่อเกมกระดาน ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการพูดภาษาอังกฤษด้วยการเลือกใช้คำ วลีที่เหมาะสม และหน้าที่ของคำ วลีต่าง ๆ พร้อมสื่อความหมายได้ถูกต้อง

ประการที่สอง ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ วลี และประโยคได้ดี สังเกตจากแผนกกิจกรรมเกมที่ 2 คะแนนเพิ่มขึ้นจากแผนกกิจกรรมเกมที่ 1 ห่างกัน ร้อยละ 3.83 หากเทียบกับแผนกกิจกรรมเกมอื่น แสดงว่าผู้เรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ วลีได้แม่นยำ ดังเช่น ในแผนกกิจกรรมเกมที่ 2 ชื่อหัวข้อ Describing Objects ที่เน้นให้ผู้เรียนบรรยายสิ่งของตามประสบการณ์ผนวกกับความรู้ที่ผ่านกิจกรรมเกมการอธิบายคำศัพท์จากรูปภาพก่อนแล้วเล่นทายจากสิ่งของจริงที่เพื่อนนำมาบรรยายหน้าชั้นเรียน ผู้บรรยายต้องจดจำคำศัพท์ วลี และประโยคที่เรียนมาใช้ในการบรรยายถึงสิ่งของต่าง ๆ ส่วนผู้ตอบต้องพยายามใช้คำถามเพิ่มเติมเพื่อทราบถึงข้อมูลสิ่งของจากผู้บรรยายให้ได้มากที่สุดจึงจะมีโอกาสทายถูกต้อง เช่น จากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสังเกต ผู้บรรยาย : I have an object for looking myself. It is small and portable. ผู้ตอบ: Is it hard or soft? ผู้บรรยาย : It is hard, but... easily fragile. ผู้ตอบ : What shape is it? ผู้ทาย : Mine is square. Actually, there are varied shapes. เป็นต้น ต่อด้วยการเล่นเกมกระดานงู Snake and Ladder for Objects ผู้เรียนโยนลูกเต๋านับได้ และเดินตามจำนวนเลขบนลูกเต๋านในช่องที่กำหนด หยุดที่ช่องใดจะปรากฏรูปภาพสิ่งของที่ผู้เล่นต้องคิดและอธิบายสิ่งของนั้นเป็นภาษาอังกฤษจนเพื่อนพอใจจึงให้คะแนนและผลัดกันเล่นคนถัดไป มีข้อสังเกตว่า หากกลุ่มใดมีความสามารถทางภาษาอังกฤษค่อนข้างอ่อน ผู้สอนอาจกระตุ้นให้ผู้เล่นดูคำศัพท์ วลี และโครงสร้างประโยคของการบรรยายได้บ้าง เพราะหากปล่อยให้ว่างอาจทำให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างล่าช้า และเกรงว่าจะกีดกันผู้เล่นมากเกินไป แต่ส่วนใหญ่เพื่อนมักคอยช่วยกันเสริมตลอด ตรงกันข้ามหากผู้เล่นพูดบรรยายสิ่งของนั้นๆเป็นภาษาอังกฤษได้แล้ว ผู้เล่นจะรู้สึกภูมิใจในตนเอง อีกทั้งด้วยบรรยากาศที่เพื่อนๆ ล้วนช่วยกันให้พูดบรรยายและชมเชย



เมื่อเพื่อนพูดได้ จึงเกิดความสุขและสนุกสนาน กิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับ ทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมของ Vygostky (1978 as cited in Khatibi & Cowie, 2013, pp.11-14) กล่าวว่า การพัฒนาทางสติปัญญาของมนุษย์เกิดจากปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมที่มีการเรียนรู้ระหว่างกันในวันวัฒนธรรมต่าง ๆ ประสบการณ์การเรียนรู้ ภาษามีพัฒนาการที่ดีขึ้นจากรอยต่อระหว่างพัฒนาการของผู้เรียนที่สามารถ แก้ปัญหาอย่างอิสระและและศักยภาพภายใต้ความเอาใจใส่ การได้รับคำแนะนำ จากสังคม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านจิตวิทยาจากแนวคิดพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ (1) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ (2) ภาษาเป็นเครื่องมือจำเป็น ต่อกระบวนการเรียนรู้ และ (3) การเรียนรู้เกิดขึ้นในสังคมและวัฒนธรรมที่อยู่ โลกเคียงผู้เรียน

ประการที่สาม ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้นหลังการใช้เกมเป็นฐาน สังเกตจากคะแนนของผู้เรียนในแต่ละแผนกิจกรรมเกมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัย สังเกตว่าผู้เรียนกล้าลงมือ ลองถูกในช่วงฝึกปฏิบัติ แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนสนทนา แสดงความคิดเห็น สื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ดีมากขึ้น อาทิ ในแผนกิจกรรมเกมที่ 3 เกม How to go there! ผู้เรียนสลับกันบอกทางตาม แผนที่ในกลุ่มของตนเอง ฝ่ายหนึ่งเป็นยานพาหนะ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นผู้บอกทาง ให้พูดสำนวนทิศทางที่ต้องการไปตามเส้นถนนเพื่อนำพายานพาหนะไปยังจุดหมาย ผู้สอนควรพิจารณาถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างทั่วถึง ผู้เรียนสามารถ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ในกิจกรรมกลุ่มและเปิดโอกาสให้ผู้เรียน กล้าลงมือลองถูกโดยไม่ประหมาและเขินอาย ให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายบ้างในการ เรียนรู้ภาษา และเป็นกิจกรรมเกมที่ทุกคนเข้าถึงได้ง่าย แต่ต้องพยายามจึงจะถึง เป้าหมายด้วยกติกาที่ทำทหายและจับเวลาในการแข่งขัน ดังที่ Assapun & Thummaphan (2023, pp.524-527) ว่าการใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนกล้าสื่อสาร มากขึ้น จากผู้เรียนบางคนที่ไม่กล้า เริ่มกล้าคิดพูด กล้าพูดอย่างสร้างสรรค์ตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น อยากขณะและถึงเป้าหมายตามการกระตุ้นความรู้และประสบการณ์ที่มีด้วยตนเอง



และประการสุดท้าย การใช้เกมกระดาน บัตรคำ การใช้รูปภาพ รวมทั้งสื่อทางเทคโนโลยีที่น่าดึงดูด อาทิ เพลงและวิดีโอที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้อยากเรียน มีความกระตือรือร้น ดังในแผนกิจกรรมเกมที่ 4 เกม Is it good? เป็นการแต่งประโยคการประกอบอาหารโดยให้ฝ่ายหนึ่งเห็นรูปภาพของอาหารและจินตนาการปรุงแต่งอาหารให้หน้าตาออกมามีเหมือนอย่างในรูปภาพ โดยอีกฝ่ายมีหน้าที่ฟังและประกอบอาหารจากที่ได้ยิน เสร็จแล้วให้ช่วยกันบรรยายอาหารที่ปรุงแต่งเสร็จว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างจากในรูปที่กำหนดอย่างไร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ho, et al. (2020, pp.183-193) พบว่าผู้เรียนตอบสนองต่อการใช้กิจกรรมเกมเป็นอย่างดี ผู้เรียนใช้ภาษาผ่านการลงมือปฏิบัติ เนื้อหาเป็นเรื่องใกล้ตัวในชีวิตจริง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น บัตรคำ การทายรูปภาพ การแบ่งปันความคิดเห็น การใช้เพลงประกอบ และการตอบคำถามแบบฉับพลัน ผลคะแนนความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้จากการสำรวจความคิดเห็นปลายเปิด พบว่า ส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมเกมผ่านทั้งทางสื่อประดิษฐ์มือและทางเทคโนโลยีเพราะมีความท้าทายและสนุกสนานได้เช่นเดียวกัน ด้วยการเรียนรู้ภาษาผ่านการเล่นเกมเป็นฐาน เพราะปกติการเรียนรู้ภาษา อาจทำให้ผู้เรียนที่มีความสามารถอ่อนด้านภาษาไม่กล้าแสดงออก แต่กิจกรรมเกมช่วยกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผลักดันให้เพื่อนในกลุ่มหรือคู่ของตนใช้ภาษามากที่สุดเพื่อบรรลุเป้าหมาย

7. สรุป

การใช้เกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้ผู้เรียนพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ผลการวิจัยตรงตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลวิจัยของความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐานแล้วและเพื่อสำรวจความคิดเห็นหลังการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นฐานแล้ว ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง



ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ 1 ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน ผู้เรียนมีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากที่ได้รับการใช้เกมเป็นฐาน ผ่านเกณฑ์ที่ร้อยละ 77.21 จากที่กำหนดไว้ร้อยละ 50 และจำนวนแบบสำรวจความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของผู้เรียนจากการแจกแจงความถี่พบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จำนวน 16 คน ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและไม่เบื่อหน่าย คิดเป็นร้อยละ 26.7 และผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จำนวน 15 คน กล้าแสดงออกทางการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ จากผลการวิจัยแสดงว่าการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซ้ำ ๆ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาด้านภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอาจจะมากหรือน้อยแล้วแต่ศักยภาพของแต่ละบุคคล และผลคะแนนเป็นที่น่าพอใจแม้เป็นนักศึกษาในระดับชั้นปีแรกของระดับอุดมศึกษา

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ผู้สอนควรอธิบายกฎกติกาให้ชัดเจนพร้อมการสาธิตการเล่นก่อนดำเนินกิจกรรม
- 2) ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมเกมตามระดับความรู้ภาษาอังกฤษ อาทิ CEFR และตามช่วงอายุของผู้เรียน
- 3) การเรียนการสอนนั้นนอกจากส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษแล้วยังเกิดประโยชน์ต่อนักศึกษาครูที่เน้นการสอนเพื่อเสริมความคล่องแคล่วและความกล้าแสดงออกทางการพูด

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) สามารถบูรณาการกับทฤษฎีทางจิตวิทยาเนื่องจากมีความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาด้านอื่น ๆ ได้แก่ การฟัง การอ่าน และการเขียน



2) สามารถเพิ่มระยะเวลาและจำนวนแผนกิจกรรมเกมในการดำเนินการทดลองเพื่อให้นักศึกษามีเวลาสะท้อนคิดได้ละเอียดมากขึ้น

References

- Assapun, S. & Thummaphan, P. (2023). Assessing the Effectiveness of Board Game-based Learning for Enhancing Problem-Solving Competency of Lower Secondary Students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511-532.
- Berlitz (2025, March 28). The most spoken languages in the world in 2024. <https://www.berlitz.com/blog/most-spoken-languages-world>
- Buapan, P. (2021). *The Effects of Using Board Games to Enhance English Speaking Skills of 7th Grade Students*. Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University. (In Thai)
- Education First. (2023). *EF English Proficiency Index A Ranking of 113 Countries and Regions by English Skills*. Signum International AG 2023. <https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2023/ef-epi-2023-english.pdf>
- Ewen, K. (2007). *Rubric for Oral & Written Communication* [Classroom Material]. Valencia Community College.
- Ho, P. V.P., Thien, N. M., An N. T. M. & Vy, N. N. H. (2020). The Effects of Using Games on EFL Students' Speaking Performances. *International Journal of English Linguistics*, 10(1), 183-193.
- Khatibi, E. & Cowie, E., (2013). *Language learning through interactive games*. Lärande och samhälle, KSM.



- Lillard, A. S. (2014). *The development of play: Handbook of child psychology and developmental science*. Cognitive processes. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy211>
- Limmani, R. & Pumsa-ard, S. (2020). Development of Grade 7 Students' English-Speaking Skills by Using Game Based Learning. *APHEIT International Journal*, 26(2), 40-51.
- Ningsih, N. (2023). The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 4(1), 25-30.
- Office of the National Economic and Social Development Council (2019). *National Strategy (2018 – 2037)*, second edition. Office of the Secretary of Office of the National Economic and Social Development Council. (In Thai)
- Pandach. T. (2018). *Developing the upper secondary school student's model and chemical formula concepts using game-based learning* [Master's Thesis, Chulalongkorn University]. (In Thai)
- Plass, J. L. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Rucha, B., Senarak, S., Pomratchotisukul, C., Chayasittikun, C. & Thongphichit, P. (2019). Application of Card Games to Enhance the English-Speaking Skills of Grade 9 Students. *Journal of Research for Learning Reform*. 2(1), 24-35. (In Thai)
- Sittiwong, T. (2021). The Effects of Using Board Game to Promote Learning for Undergraduate Students, Faculty of Education Naresuan University. *Journal of Education and Innovation, Naresuan University*, 23(4), 187 – 200. (In Thai)



- Srinathiyawasin, T. (2021). Teaching and Learning Method through game-based Activity towards The Achievement of Student. *Journal of Palisueksabuddhaghosa Review (Humanities and Social Science)*, 7(3), 40-55. (In Thai)
- Suwannaprut, T. (2023). The Study of Speaking Anxiety and Strategies on Communicative Speaking Tasks of Non-English Major Undergraduate Students. *Valaya Alongkorn Review. (Humanities and Social Science)*, 13(1), 246-258. (In Thai)
- University of Cambridge Local Examinations Syndicate. (2008). *Assessing Speaking Performance – Level B2* [Classroom Material]. Cambridge University.
- Ur, P. (2012). *Vocabulary Activities*. Cambridge: Cambridge University.
- Redman., S. & Shaw., E. (2003). *6th. ed. Vocabulary in Use: Intermediate*. Cambridge: Cambridge University.
- Wattananikorn, K. (2024, September 1). *The announcement of Committee of The Standard of Higher Education*. <https://www.ops.go.th/th/ches-downloads/edustandard/item/10345-18-2567> (In Thai)
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2012). *Games for Language Learning*. (10nd. ed.). Cambridge University Press.
- Yiemkuntitavorn, S. (Ed.). (2012). *Foundations and Methodologies of English Language Instruction*. Sukhothai Tammathirat Open University. (In Thai)