

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

The Instruction Model Based on Cooperative Learning and Game-Based Learning for Enhancing English Communication Abilities

สิรินธรดา จุฑามณีพงษ์^{1*}, แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์² และ สุมาลี เชื้อชัย³

Sirinrada Juthamaneepong^{1*}, Jaemjan Sriarunrasmee² and Sumalee Chuacha³

**Corresponding Author*

สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Educational Technology Department, Faculty of Education, Srinakarinwirot University

E-mail: sirin.rada@g.swu.ac.th

Received October 6, 2023; Revised October 20, 2023; Accepted November 12, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน และ 3) การสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วยนักเรียน 30 คนจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2565 พวกเขาถูกคัดเลือกโดยการสุ่ม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สื่อเกมกระดาน และแบบวัดความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟัง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ Mean , SD, T-test และ Priority Needs Index Modified ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน มีขั้นตอนของรูปแบบ 3 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2) ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) 3) ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) รูปแบบการเรียนรู้อตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน มีองค์ประกอบสำคัญ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) สภาพแวดล้อม 2) นักเรียน 3) ผู้สอน 4) การสื่อสาร 5) เนื้อหา 6) สื่อเกมกระดาน 7) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบสอดคล้องกับการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน สอดคล้องกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง

0.6–1.0 นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้; การเรียนรู้ร่วมกัน; เกมเป็นฐาน; เกมกระดาน; การสื่อสารภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this research were as follows: 1) to study the current situation, problems, and needs of English language teaching and learning in order to promote English language communication. 2) to develop an instruction model based on cooperative game-based learning using board games and 3) and examine the effects of an instruction model based on cooperative game-based learning using board games approach on English language communication skills. The sample group used in this research consists of 30 students from Grade 11 at Ubolratana Rajakanya Ratchawittayalai Nakhonratchasima School during the second semester of the academic year 2022. They were selected by purposeful sampling. The research utilized teaching plans based on collaborative learning and game-based teaching approaches, board games as learning media, and assessments of speaking and listening abilities in English. The research findings indicate that an instruction model based on cooperative game-based learning using a boardgame teaching approach consists of three stages: 1) construction of knowledge; 2) socialization; and 3) evaluation. The approach comprises seven important components: 1) learning environment; 2) learners; 3) teachers; 4) communication; 5) content; 6) board game media; and 7) assessment. The evaluation results by experts show that the approach aligns with cooperative and game-based learning and is consistent with Grade 11 students. The index of conformity ranges from 0.6 to 1.0. Furthermore, the student's English language communication abilities at the Grade 11 level were statistically significantly higher after using the approach at a significance level of .05.

Keywords: Learning Management; Cooperative; Game-Based Learning; Boardgame; Communication Skill

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ในปัจจุบันมีคนมากกว่าสองพันห้าร้อยล้านคนหรือ 1 ใน 3 ของโลก จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้คนไทยเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับการสื่อสารได้ เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้สืบค้นข้อมูลประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรองสำหรับการแข่งขันด้านเศรษฐกิจ อีกทั้งภาษาอังกฤษยังมีส่วน

เกี่ยวข้องสำคัญกับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอีกด้วย เนื่องจากกฎบัตรอาเซียนข้อที่ 34 ซึ่งได้บัญญัติว่า “The working language of ASEAN shall be English” ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียนคือภาษาอังกฤษ

Ministry of Education (2008) ได้เห็นความสำคัญกับภาษาอังกฤษ จึงมีนโยบายให้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ 1 โดย จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยระบุว่า ในโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ วิชาภาษาอังกฤษ โดยให้ความสำคัญกับสาระแรกคือ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การสื่อสารคือ กระบวนการติดต่อระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิด ข่าวสารร่วมกัน การใช้ภาษาต่างประเทศในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

จากการศึกษาปัญหาของพัฒนาทักษะการฟังและการพูด พบว่า นักเรียนไทยส่วนใหญ่มีปัญหาในเรื่องของทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเนื่องจาก นักเรียนไทยส่วนใหญ่เน้นการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสอบแข่งขันการท่องจำคำศัพท์และกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ทางภาษามากกว่าการเรียนภาษาเพื่อนำเอามาใช้ในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้นักเรียนไทยมีปัญหาในด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษที่สำคัญที่สุดคือ การฟัง เพราะเป็นทักษะแรกที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างธรรมชาติเพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงจะสามารถตอบโต้ อ่าน หรือเขียนได้ Morley (2001) กล่าวถึงทักษะการฟังว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ จะไม่สามารถสื่อสารด้วยการพูดได้เลยถ้าเราฟังไม่รู้เรื่องเนื่องจากไม่รู้ว่าคุณสนทนาพูดอะไรจึงไม่รู้ว่าจะได้ตอบอย่างไร ด้วยเหตุดังกล่าว

การส่งเสริมทักษะฟังจะฝึกเพียงทักษะเดียวไม่ได้จะต้องฝึกพร้อมกับทักษะการพูด (Donkaewbua, 2015) การพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ประสบความสำเร็จในงานอาชีพมักจะเป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการพูด หากจะฝึกฝนทักษะการฟังให้มีประสิทธิภาพ ทักษะการพูดจึงมีความสำคัญไม่น้อยในการฝึกฝนเพื่อให้เกิดผู้รับสารและผู้ส่งสารที่สมบูรณ์ และทักษะการฟัง พูด เป็นการสื่อสารด้วยวาจาของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งต่างมีจุดประสงค์ในการสื่อสารความหมายของตนเอง ผู้ฟังจะต้องตีความสิ่งที่ผู้พูดและสามารถตอบด้วยภาษาที่ผู้ฟังเข้าใจคือตรงกับความต้องการที่จะสื่อสารของผู้พูด ทักษะฟังและพูดไม่สามารถแยกออกจากกันได้ จึงควรให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันแสดงให้เห็นว่า การฟังและการพูดเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งการฟังเป็นทักษะด้านการรับข้อมูล (Receptive Skill) และทักษะการพูดเป็นทักษะด้านการแสดงออก

ข้อมูล (Productive Skill) เป็นทักษะที่ต้องได้รับการพัฒนาาร่วมกัน หากมีการจัดการเรียนรู้ต้องพัฒนาทั้ง 2 ทักษะไปด้วยกัน เพื่อส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมแบบร่วมมือกับบุคคลอื่นเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาระหว่างนักเรียน

แนวคิดที่น่าสนใจและสอดคล้องกับการเรียนการสอนโดยสามารถนำมาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ คือ แนวคิดการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ และสามารถใช้ทักษะการฟังและพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพจากแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางเนื่องจาก กิจกรรมและผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียนการสอนนั้นสามารถตอบสนองของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนการสอนจากผู้สอนเป็นสำคัญ เป็นนักเรียนเป็นสำคัญ การเรียนแบบร่วมมือถือเป็นการเรียนแบบตื่นตัว (Active Learning) ที่ให้ประโยชน์หลายอย่างแก่นักเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและมีส่วนรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการเรียนที่จัดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยนักเรียนต้องพึ่งพาอาศัยกัน มีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน ทั้งโดยการปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน แบ่งปันทรัพยากรการเรียน สมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีความสำเร็จของทุกคนและของกลุ่มเป็นเป้าหมายสำคัญในการเรียน ฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการเรียนร่วมกับผู้อื่น จึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการจัดรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารให้กับนักเรียนในปัจจุบัน

เกมถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนร่วมกันผ่านเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกมได้ สอดคล้องกับ Gwithayakorn (2020) เกมเป็นส่วนประกอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและสามารถพัฒนาทักษะของนักเรียนได้ และเทคโนโลยีการสอนใหม่รวมทั้งการใช้สื่อใหม่รูปแบบต่าง ๆ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพทันสมัยแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของนักเรียนเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดคล้องเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เล่นจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย

จากปัญหาที่พบผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการศึกษาต่อในอนาคต จึงค้นหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสนใจในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีความสามารถที่ดียิ่งขึ้นและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานในอนาคต เล็งเห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมกระดานมีความเหมาะสมในการพัฒนารูปแบบ

จึงมีความประสงค์ต้องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 1. ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน 2. เกมเป็นฐาน 3. ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มี ความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งมีองค์ประกอบ ของการเรียนรู้ดังนี้ Johnson and Johnson (1994) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมโดยมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ในการเรียนรู้ร่วมกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งนักเรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมาย เช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือ ความสำเร็จของกลุ่มด้วย

เทคนิคการสอนแบบ TAI (Team Assisted Individualization) เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ระหว่างการสอนรายบุคคล (Individualized Instruction) และการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) เข้าด้วยกัน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้ลักษณะการเรียนเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนในกลุ่มทำการศึกษาและเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกัน ดำเนินการเรียนรู้อะไรและการตรวจสอบร่วมกัน มีการร่วมมือช่วยเหลือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียน โดยผู้สอนจะให้ความเป็นอิสระแก่นักเรียนที่จะหาความรู้จากเพื่อนในกลุ่ม (Slavin, 1990) TAI เป็นเทคนิค

การสอนหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาขึ้นที่มหาวิทยาลัยจอห์น ฮอปกินส์ (John Hopkins University) ประเทศสหรัฐอเมริกา (Slavin, 1990) โดยมีการวิจัยในช่วง ปี ค.ศ.1960–1969 ที่คาดหวังว่าวิธีการสอนรายบุคคลน่าจะใช้ได้ดีในวิชาคณิตศาสตร์ แต่จากผลการวิจัยพบว่า การสอนรายบุคคลได้ผลไม่แตกต่างไปจากการปกติที่เคยใช้ เนื่องมาจากสาเหตุที่ครูใช้เวลาในการจัดการมากกว่าการสอน การสนใจในการเรียนยังมีน้อย และการสนใจส่วนใหญ่ได้จากวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เพราะในชั้นเรียนหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน และนักเรียนอ่อนจะถูกเพื่อนมองข้ามไป จากปัญหาที่เกิดขึ้นจึงเริ่มศึกษาวิธีการให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม โดยยึดหลักว่าหากการเรียนการสอนมีการจัดการการเสริมแรง และให้มีการรับผิดชอบและช่วยเหลือกันภายในกลุ่มจะทำให้การเรียนดีขึ้น การสอนรายบุคคล (Individualized instruction) และการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) ทำให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่มในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จะมีการสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพื่อผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น และช่วยลดภาระผู้สอนในการตรวจคำตอบ และการบันทึกคะแนน ให้นักเรียนทำงานครูจะมีเวลาสนใจนักเรียนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลมากขึ้น

เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เกมเป็นฐานมาจากภาษาอังกฤษว่า Game Based Learning เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเอามาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการเรียนของนักเรียนมากยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนโดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ การกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ มาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้นักเรียนได้เล่นแต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำมาพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ

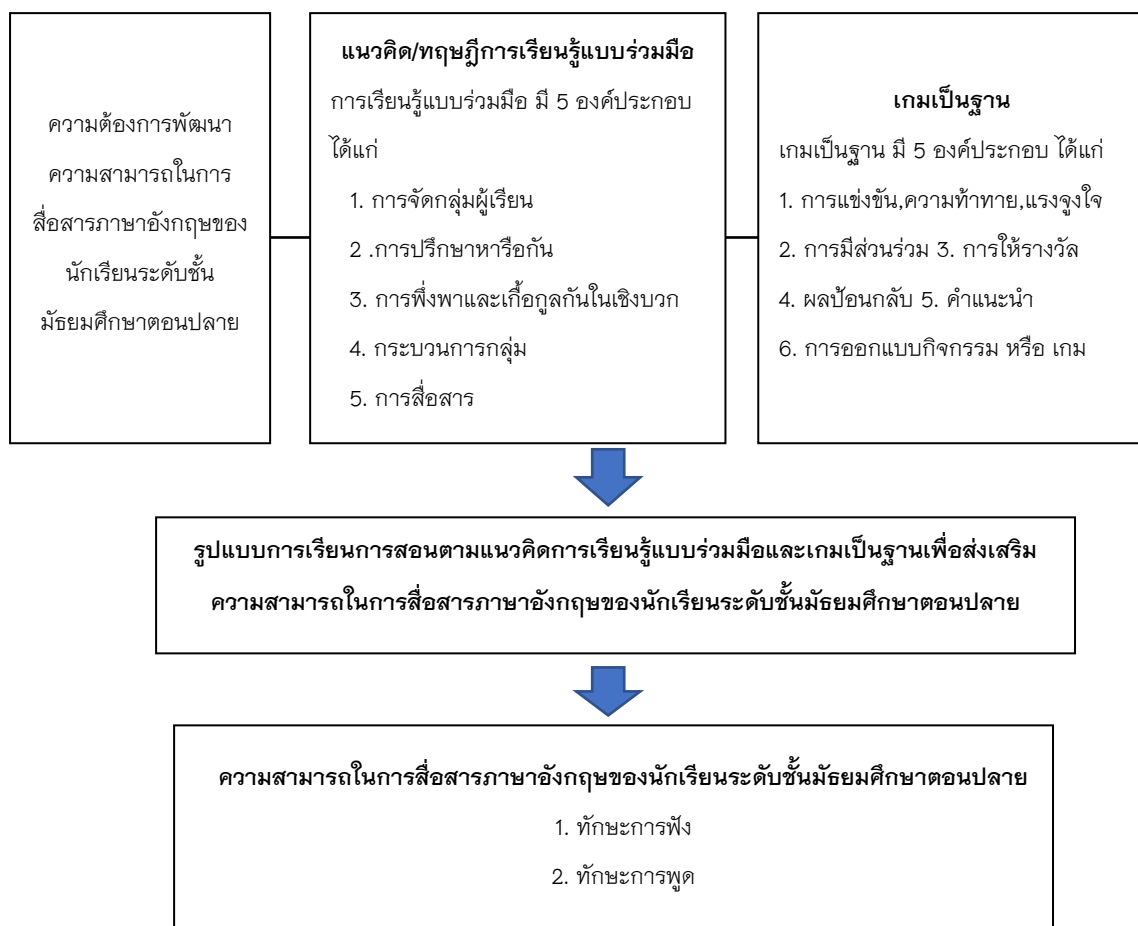
การสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งที่จำเป็นในปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นตัวกลางเชื่อมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน การใช้ภาษาอังกฤษในการพูดการฟังการอ่านและการเขียนที่ดี ความสามารถในการแสวงหาความรู้ สืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว จะส่งผลให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดีสามารถโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว จะทำให้การติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศได้สะดวกยิ่งขึ้น Tonc (2012) ได้ให้ความหมายของการสื่อสาร คือ การบอก การเล่าเรื่อง หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดหรือความรู้สึก ซึ่งไม่ใช่กระบวนการแบบทางเดียวเนื่องจากต้องได้รับข้อความตอบโต้ เพื่อให้การสื่อสารเกิดขึ้น การสื่อสารภาษาอังกฤษ คือ การใช้ภาษาอังกฤษเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ความรู้สึกนึกคิด ระหว่างบุคคลอย่างน้อยตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปโดยมีพฤติกรรมที่เข้าใจ การสื่อสารจะต้องมีความหมายทั้งสองฝ่ายคือทั้งฝ่ายผู้พูดและฝ่ายผู้ฟัง

จากแนวคิดทฤษฎีข้างต้นทำให้เห็นได้ว่าการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นในปัจจุบันและสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยนำแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเหมาะสมต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการใช้

เทคนิคการสอนแบบ TAI (Team Assisted Individualization) เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการสอนรายบุคคล (Individualized Instruction) และการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) เข้าด้วยกัน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษที่เกิดขึ้นกับการเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้ลักษณะการเรียนรู้เป็นกลุ่มช่วยส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือกับเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาที่มีแบบแผนของการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest–Posttest Design) เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแบบหนึ่งที่ประยุกต์หลักการวิจัยและพัฒนาไปใช้ในการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดประชากร กลุ่มตัวอย่างและตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง ในระยะที่ 1 มี 2 กลุ่มได้แก่ 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เรียนในปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา โดยใช้แบบสอบถามซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบบังเอิญได้นักเรียน จำนวน 399 คน จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน 1,231 คน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้ และ 2) ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เจาะจง (Purposive sampling) ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา จำนวน 10 คน โดยเครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับครูและนักเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.66 – 1.00 ทั้ง 2 ฉบับ

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในระยะที่ 2

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน ได้แก่ แหล่งข้อมูลบุคคลซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณภาพรูปแบบให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ประเมินรูปแบบการเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อหาความสอดคล้องและความเหมาะสมของรูปแบบ
2. ผู้วิจัยนำผลการประเมินรูปแบบสร้างแผนการสอน สื่อเกมกระดานและแบบประเมินการใช้นำสื่อเกมกระดานทดลองกับนักเรียนกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาความเหมาะสมในการนำไปใช้

กับกลุ่มทดลอง จากการสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมปรากฏว่าคำศัพท์ที่ให้มีความยากไป ประโยคในบทสนทนามีความซับซ้อนไป กิจกรรมและกลไกในการเล่นมีความน่าสนใจและไม่เคยเล่นมาก่อน มีความแปลกใหม่ หลังจากสังเกตพฤติกรรมและสอบถามได้ให้กลุ่มผู้เล่นทำแบบประเมินสื่อเกม กระดานเพื่อนำมาพัฒนาและนำไปใช้

ระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบร่วมมือกับเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้ระยะเวลาในการวิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที จำนวน 6 สัปดาห์ โดยมีเครื่องมือดังนี้

- 1) รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดาน
- 2) แผนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน
- 3) สื่อเกมกระดาน
- 4) แบบวัดความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟัง

วิธีการดำเนินงานวิจัยในชั้นตอนนี้ เป็นการนำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่ปรับปรุงแล้วมาทดลองใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ผู้วิจัยดำเนินการขอจริยธรรมในมนุษย์ ในการทดลองกับนักเรียน ทำหนังสือจากมหาวิทยาลัยขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประสานงานกับผู้สอน เพื่อแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการวิจัยให้ทราบเกณฑ์ในการวัดการร่วมกิจกรรมของนักเรียน บทบาทครู และการจัดทำตารางจัดกิจกรรม ขอความอนุเคราะห์และขอความร่วมมือให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ตอบแบบสอบถามแล้วติดตามเก็บรวบรวมคืนด้วยตนเองกำหนดวันเวลาในการทดลอง ระหว่างเดือน มกราคม – กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566 ดำเนินการทดลองกับนักเรียนโดยใช้แผนการสอน If only I'd know และเกมกระดานประกอบในการสอน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที จำนวน 6 สัปดาห์ โดยมีการทดสอบก่อนเรียนโดยแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบประเมินการฟังพูด ภาษาอังกฤษ ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบประเมินวัดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานโดยใช้ เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ผลการวิจัย

การศึกษาระยะที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การศึกษา เพื่อนำผลสภาพปัญหาและความต้องการการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ได้นำมาใช้เป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนต่อไป พบว่า

ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ จากครูผู้สอน จากแบบสำรวจพบว่าครูผู้สอนมีความต้องการในการพัฒนาเกมกระดานเป็นสื่อการสอน อยู่ในอันดับที่ 1 (PNI=4.46) มีความต้องการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งเสริมความเข้าใจ ในเนื้อหาในอันดับที่ 2 (PNI =4.38) และมีความต้องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดแบบกลุ่ม (PNI =4.25) เป็นอันดับที่ 3

ความสามารถของนักเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทักษะการพูด มีค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.31$, S.D. = 0.11) เมื่อเรียงลำดับจากความสามารถของนักเรียน จากความสามารถน้อยที่สุดไป 3 ลำดับ ได้แก่ นักเรียนสามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตอบกับเพื่อนได้ นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ และนักเรียนพูดสรุปใจความสำคัญเกี่ยวกับข่าวและเหตุการณ์ได้

ความสามารถของนักเรียนในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษทักษะการฟัง มีค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถอยู่ในระดับน้อยที่สุดคือ ($\bar{X} = 2.49$, S.D. = 0.78) เมื่อเรียงลำดับจากความสามารถของนักเรียนจากความสามารถน้อยที่สุดไป 3 ลำดับ ได้แก่ นักเรียนสามารถฟังข่าวภาษาอังกฤษได้ นักเรียนสามารถฟังโฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ นักเรียนสามารถฟังโฆษณาภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจ นักเรียนสามารถแสดงท่าทางจากการฟังได้

ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนจากมากไปน้อยนักเรียนต้องการให้ผู้สอนนำคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้จัดการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.88) รองลงมาคือมีบทสนทนาจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ($\bar{X} = 3.31$, S.D. = 0.91) และต้องการเนื้อหาที่ทันสมัยนำไปใช้ได้จริง ($\bar{X} = 3.27$, S.D. = 0.86) ตามลำดับ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการนำบทสนทนาในชีวิตประจำวันมาใช้ในบทเรียน

ความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมมากที่สุด ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.81) รองลงมาคือ การเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษแบบกลุ่ม ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = 0.92) และ กลุ่มตัวอย่างมีความชอบในการเรียนภาษาอังกฤษแบบการบรรยายครูมีการติดตามให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับนักเรียนได้อย่างเหมาะสมเท่ากับ ครูแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับ ($\bar{X} = 3.52$, S.D. = 0.91) การใช้สื่อการสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีความหลากหลายในระดับน้อย

($\bar{X} = 2.10$, S.D. = 0.89) จากบทบาทของครูที่กล่าวมานักเรียนยังคงต้องการครูเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนครูจึงเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของรูปแบบ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มมีค่าเฉลี่ยน้อยเช่นกันและมีความต้องการสื่อการสอนในปัจจุบันมีลักษณะน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ แสดงให้เห็นว่าสื่อยังมีไม่ครอบคลุมซึ่งเป็นปัญหาในการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอนรูปแบบเกมกระดานยังคงเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้

การศึกษาระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

นำผลจากการศึกษาผลจากระยะที่ 1 มากำหนดประเด็นในการทำแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบเพื่อให้รูปแบบมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ผลการประเมินรูปแบบดังนี้

ผลการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญในด้านองค์ประกอบได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 โดยประเด็นความสอดคล้องมีดังนี้ องค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. สภาพแวดล้อม 2. นักเรียน 3. ผู้สอน 4. การสื่อสาร 5. เนื้อหา 6. สื่อเกมกระดาน 7. การวัดและประเมินผล ประเด็นหลัก รูปแบบมีประโยชน์ต่อการมีส่วนร่วม ช่วยในเรื่องแรงจูงใจ เล่าในเรื่องประเด็นความสอดคล้อง จากประเด็นที่ได้ผู้วิจัยได้ออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำเสนอกับผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องเท่ากับ 1 โดยมีขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่

ตารางที่ 1 ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน

ขั้นตอนของรูปแบบ	ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction)	1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) เป็นขั้นที่ผู้เตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนโดยผู้สอนจัดสภาพการเรียนรู้การสอนเพื่อจูงใจกระตุ้นนักเรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้ การจัดกลุ่มการเรียนรู้ นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ ประโยคสนทนา นักเรียนสังเกตเรียนรู้และจดจำกลวิธีการเล่นเกม และการเรียนรู้บทสนทนา 2. ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนทบทวนความรู้และทักษะการสื่อสารของนักเรียน ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้บอกกิจกรรม พูดหรือเขียนอธิบายความรู้ ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้บทสนทนา การเรียนรู้การออกเสียง
2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization)	3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีการเรียนรู้กับลักษณะเนื้อหา นักเรียนมีส่วนร่วมเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในการเรียนรู้ นักเรียนฝึกใช้ความรู้ด้วยการฝึกทักษะ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกทักษะการพูด 4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ฝึกการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันในกลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความสมองทำกิจกรรมนำความรู้มาเชื่อมโยงให้เกิดความรู้ใหม่โดยกิจกรรมกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดของตนให้กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม
3. ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation)	5. การใช้ (Applying) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้มาใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ นำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาใช้ในการสนทนาทั้งการพูด และการฟังสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ และเลือกผู้ที่จะมาตอบคำถามได้ตอบกับตนได้ ทำแบบฝึกหัด และแบบประเมินทักษะการฟัง พูด

การศึกษาระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้จากสื่อเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับมาก ด้านที่พึงพอใจมากที่สุดคือด้านการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.06) รองลงมาคือด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.22) และด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.00)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	$\bar{x}$	S.D.	t-test	P
คะแนนก่อนเรียน (กลุ่มทดลอง)	7	16	11.57	2.40	1.70	.000*
คะแนนหลังเรียน (กลุ่มทดลอง)	20	28	24.20	2.81		

*p<.05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่า $t = 1.7$ การตัดสินใจทางสถิติ 22.15 มากกว่า 1.7 ดังนั้น คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ การศึกษาสภาพข้อมูลพื้นฐานจากแบบสำรวจนักเรียน พบว่า นักเรียนให้ข้อมูลของบริบทของการจัดการเรียนการสอนในด้านผู้สอนยังคงเน้นการสอนทางด้านเดียว เน้นทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติ สอดคล้องกับ Chaichan, Thipatdee and Ekakul (2018) บรรยายถ่ายทอดเนื้อหาความรู้มากกว่าการสอนกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียน การสอนไม่มีความดึงดูดและไม่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวในการเรียนรู้ จากประสบการณ์การนำเสนอหน้าห้องเรียนเป็นภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามภาษาอังกฤษกับครูผู้สอนได้ นักเรียนจะเป็นฝ่ายรอรับความรู้จากครูผู้สอนอย่างเดียว

การศึกษาระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ เมื่อศึกษาและดำเนินการวิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้แนวทางการส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกันมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งเกมเป็นฐานและการเรียนรู้ร่วมกันช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยในการเรียนรู้การสื่อสารเป็นกลุ่มจากการเรียนรู้ได้จากกิจกรรมเกมที่ทำร่วมกัน และได้นำแนวคิดการเรียนรู้รูปแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ และบูรณาการเข้าด้วยกันได้ 3 องค์ประกอบ คือ 1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) สอดคล้องกับ Poolsin (2021) พบว่า กิจกรรมที่ใช้ในวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น 2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) กระบวนการทำกิจกรรมกลุ่มโดยนักเรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุน มีรูปแบบเกมสร้างบทสนทนาที่มีความท้าทายทำตามด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบร่วมกัน รับฟังเพื่อน ให้ความสำคัญกับแหล่งที่เป็นความรู้ หรือผู้รู้ นักเรียนต้องมีการเตรียมตัวสูง มีความท้าทาย มีการร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม การใช้เกมทำให้

นักเรียนเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้นและให้ความสนใจเป็นพิเศษโดยเฉพาะในการจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวมากขึ้น จึงทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและ 3.ขั้นตอนการใช้ (Evaluation) กระบวนการประเมินผลทักษะการสื่อสาร การฟังและการพูดมีความเกี่ยวข้องกันและไม่อาจแยกทักษะทั้งสองออกจากกันในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารสอดคล้องกับ Kwangswasdi (2016) กล่าวว่า การสอนการพูดได้จะต้องสอนการฟังก่อนเพราะการฟังมีความสำคัญต่อการเข้าใจของนักเรียน ซึ่งเกี่ยวข้องและเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกันแลกกัน

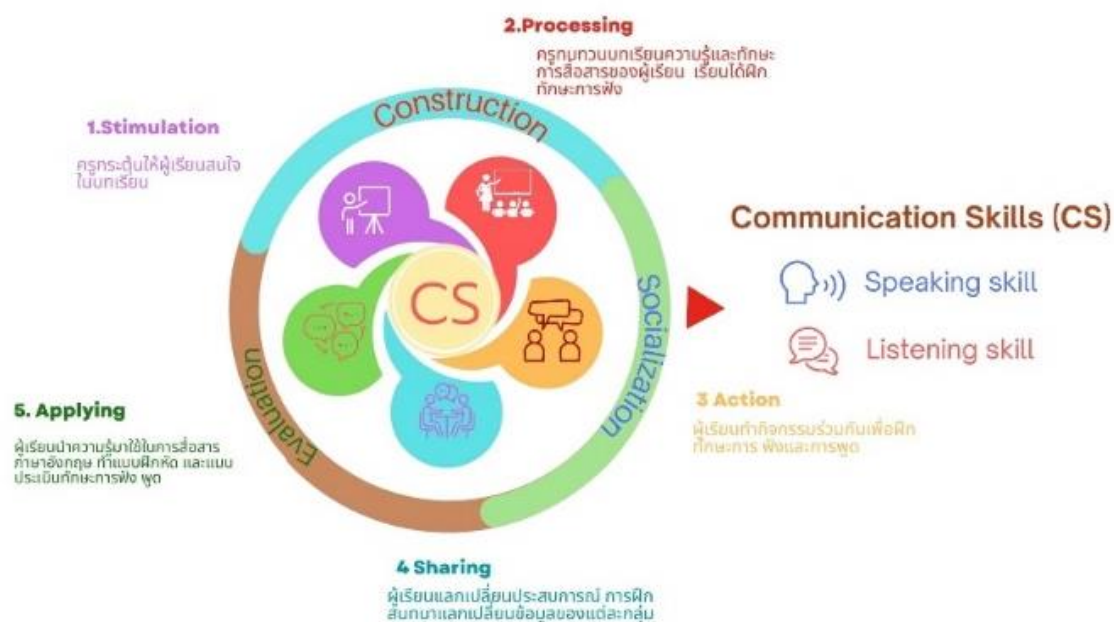
การศึกษาระยะที่ 3 ผลจากการหาความต้องการทำให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อเกมกระดานที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เกมกระดานช่วยส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษการฟังและการพูดได้ดี เกมเป็นสิ่งที่ปลูกชีวิตชีวา เพราะเกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยเกมกระดานมีกลไกการเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มนักเรียน มีการส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่กัน มีการกิจทำร่วมกัน มีการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ทาง ทั้งรับและส่งสารร่วมกัน ผลัดกันพูดและฟัง มีกลไกการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มผู้เล่น ส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมทั้งฝึกการพูดและฟังไปพร้อมกับการทำกิจกรรมสอดคล้องกับ Srinathiyawasin (2021) ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียน พบว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานได้เรียนรู้

การใช้สื่อเกมกระดานจัดการเรียนแบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมงในการวิจัย พบว่า การเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมกระดานมีกลไกที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นช่วยให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ในการจัดกิจกรรมครูยังคงมีบทบาทในการเรียนรู้มีหน้าที่อำนวยความสะดวกและคอยช่วยเหลือเมื่อเกิดข้อสงสัย ที่ทำให้นักเรียนได้สื่อสารกันโดยการสนทนากันแบบในกลุ่มย่อยและแต่ละเด็กนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน ด้วยกัน กลไกในการรู้ร่วมกันคือการใช้เทคนิค TAI (Team Assisted Individualization) เน้นส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนบทสนทนา โดยกำหนดให้นักเรียนมีบทบาทที่แตกต่างกัน ในเวลาเดียวกันก็ร่วมมือกันปฏิบัติภารกิจด้วย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระหลักการใช้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับดีมาก

การใช้เกมกระดานช่วยส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้ดีขึ้น นักเรียนให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ มีการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดร่วมกันเป็นกลุ่ม อีกทั้งยังสะท้อนผลของเกมกระดานว่าช่วยให้สนุกและมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมความจำด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น นักเรียนกล้าพูดสนทนาโต้ตอบระหว่างเล่นเกม กล้าสนทนาในเกมกระดานได้อย่างไม่เขินอายเมื่อออกเสียง เพื่อนในกลุ่มที่เล่นด้วยกันมีความ

สามัคคีกันเพราะต้องการเอาชนะเกมและจบเกมให้ได้ สอดคล้องกับ Buapan (2021) พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ภาพที่ 2: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและเกมเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนสร้างความรู้และเก็บการเรียนรู้ไปใช้ โดยผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จัดกลุ่มนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน ไว้ในกลุ่มเดียวกันเพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการฟังบทสนทนาและพูดโต้ตอบจากเนื้อเรื่องที่ผู้สอนได้กำหนดไว้โดยใช้กิจกรรม

2. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) คือ กระบวนการทำกิจกรรมกลุ่มโดยนักเรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุน มีรูปแบบเกมสร้างบทสนทนาที่มีความท้าทายทำตามด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบร่วมกัน รับฟังเพื่อน ให้ความสำคัญกับแหล่งที่เป็นความรู้ หรือผู้รู้

นักเรียนต้องมีการเตรียมตัวสูง มีความท้าทาย มีการร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม เปิดใจรับฟังทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัว

3. ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) คือ กระบวนการประเมินผลทักษะการสื่อสาร การฟัง และการพูดมีความเกี่ยวข้องกัน และไม่อาจแยกทักษะทั้งสองออกจากกันในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ ดังนั้นแบบทดสอบการฟังและการพูดจึงเป็นการบูรณาการในแบบทดสอบฉบับเดียวกัน เมื่อมีสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันนักเรียนสามารถฟังคำถามหรือคำสั่งได้ นักเรียนก็จะสามารถพูดได้ตอบเป็นภาษาอังกฤษกับผู้สอนหรือนักเรียนด้วยกันได้ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนสามารถแบ่งการวัดและการประเมินผลวัดจากแบบทดสอบการฟังและพูดภาษาอังกฤษ โดยการโต้ตอบบทสนทนา ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม โดยใช้เกณฑ์การประเมินภาษาอังกฤษแบบมาตรฐานของ Common European Framework of Reference

จากรูปแบบจะเห็นได้ว่าขั้นของรูปแบบจะมี 3 ขั้นตอนหลักที่ครอบคลุม ได้แก่ 1.ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2.ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ 3.ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation)

สรุป

สรุปในภาพรวมของผลการศึกษาค้นคว้า จากการสังเคราะห์หลักการเรียนรู้ บทบาทนักเรียน บทบาทของครูผู้สอน และกระบวนการเรียนรู้พบว่า มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.การจัดกลุ่มนักเรียน 2.การปรึกษาหารือกัน 3.การฟังพาดและเกื้อกูลกันในเชิงบวก 4.กระบวนการกลุ่ม และ 5.การสื่อสารผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นฐานและทักษะการสื่อสารจากการสังเคราะห์ (Teed, 2004; Nakasan & Nakasan, 2016; Funchearn, 2020) พบว่าหลักการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานพบว่า มี 6 องค์ประกอบด้วยกันได้แก่ 1. การแข่งขัน,ความท้าทาย,แรงจูงใจ 2. การมีส่วนร่วม 3. การให้รางวัล 4. ผลป้อนกลับ 5. คำแนะนำ 6. การออกแบบกิจกรรมสื่อ การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษาและการสื่อสารในโลกที่เชื่อมต่อกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน การใช้เกมกระดานเป็นหนึ่งในวิธีที่สร้างสรรค์และสนุกสนานที่ช่วยในการส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่ารูปแบบที่ได้มี 3 ขั้นตอนประกอบไปด้วย 1) ขั้นตอนการสร้างความรู้ (Construction) 2) ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Socialization) และ 3) ขั้นตอนการประเมิน (Evaluation) องค์ประกอบ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1.สภาพแวดล้อม 2.นักเรียน 3.ผู้สอน 4. การสื่อสาร 5.เนื้อหา 6.สื่อเกมกระดาน 7.การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อีก

5 ขั้นตอนได้แก่ 1. ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม (Stimulation) 2. ขั้นจัดใช้กระบวนการการเรียนรู้ (Processing) 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Action) 4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing) และ 5. การใช้ (Applying) ผลการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างพบว่าค่า $t = 1.7$ การตัดสินใจทางสถิติ 22.15 มากกว่า 1.7 ดังนั้นคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- ควรมีการละลายพฤติกรรมนักเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดการผ่อนคลายและกล้าที่จะพูดคุย หรือกล้าแสดงออก
- ผู้สอนควรมีการช่วยเหลือนักเรียน มีการกล่าวชมและการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้นักเรียนเกิดกำลังใจในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- สามารถนำวิจัยไปต่อยอดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่ยังเป็นปัญหารวมทั้งสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการพัฒนา
- การวิจัยในครั้งนี้เป็นการทดลองทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ในการวิจัยครั้งต่อไปควรออกแบบให้มีการทดลองในทักษะการอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ เป็นการช่วยพิสูจน์ประสิทธิภาพของรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้เป็นอย่างดี

References

- Boonprawes, S. (2021). A Learning Management Model to Enhance the Thai Communication Skills of Undergraduate Students. *ASEAN Journal of Education*, 7(1), 11–19.
https://aje.dusit.ac.th/abstract.php?A_learning_management_model_to_enhance_the_Thai_communication_skills_of_undergraduate_students.&id=108
- Buapan, P. (2021). *The Effects of Using Board Games to Enhance English Speaking Skills of 7th Grade Students*[Master's thesis, Silpakorn University].
<https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26877>

- Chaichan, K., Thipatdee, K., & Ekakul, T. (2018). The Development of an Evaluation Process on English Communicative Abilities through the Common European Framework of Reference for Languages of Prathom Suksa VI Students. *The Journal of Educational Measurement Mahasarakham University*, 23(2), 53–63.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemmsu/article/view/147002>
- Donkaewbua, S. (2015). *Linguistics for English Language Teachers*. Chulalongkorn University.
- Funchearn, N. (2020, September 15). *Games Based Learning What is GBL?*. True Plookpanya.
<https://www.trueplookpanya.com/blog/content/84436/-blog-teamet>
- Gwithayakorn, T. (2020). Game Based Learning Innovation to Development of Analytical Thinking Ability. *ASEAN Journal of Education*, 6(1), 8–15. https://aje.dusit.ac.th/abstract.php?Game-Based_Learning_Innovation_to_Development_of_Analytical_Thinking_Ability&id=88
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Kwangwasdi, T. (2016). *200 English Language Teaching Activities*. Chulalongkorn University.
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. Ministry of Education.
- Morley, J. (2001). Aural comprehension instruction: Principles and practices. In M. Celce Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (3rd ed., pp. 69–85). Heinle & Heinle.
- Nakasan, N., & Nakasan, C. (2016) Games: Innovations for Creative Education. *Romphruek Journal*, 34(3), 159–182. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/romphruekj/article/view/82421>
- Poolsin, T. (2021). Cooperative Learning and Group Investigation as a Mean to Promote English Communication Skills Among First– Year Students at Thailand National Sports University Yala Campus. *The Journal of Educational Administration and Education*, 1(2), 10–19, <http://113.53.231.93/publication/?id=19>
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperation Learning*. A Division of Simon and Schuster Massachusetts.
- Srinathiyawasin, T. (2021). Teaching and Learning Method through Game-based Activity towards The Achievement of Student. *Journal of Palisueksabuddhaghosa Review*, 7(3), 40–55.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Palisueksabuddhaghosa/article/view/253003>
- Teed, R., & Manduca, C. (2004). *Teaching with Games: Online Resources and Examples for Entry–Level Courses*. Poster Presented at American Geophysical Union.
- Tonc, A. (2012). *Developing Skills of NGOS Presentation and Communication*. The Regional Environmental Center for Central.