

ศึกษาการสร้างรูปแบบชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี

วันที่รับบทความ	10/06/2566
วันที่แก้ไขบทความ	02/11/2566
วันที่ตอบรับบทความ	07/11/2566

อนัญญา เอกจัน^{1*} เพียงจันทร์ โมฬีเพ็ทท์¹

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาการสร้างรูปแบบชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าจำนวน 30 คน (เลือกแบบเจาะจง) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game มีค่าความสอดคล้อง (IOC) = 0.92 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ 2.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของโรงเรียนบ้านพุเลียบคะแนนหลังการเรียนรู้โดยใช้ Mind Mapping Game มีค่าเฉลี่ย 6.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.70 สูงกว่าคะแนนก่อนใช้ชุดแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย 3.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 2.2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าคะแนนหลังการเรียนรู้โดยใช้ Mind Mapping Game มีค่าเฉลี่ย 7.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34 สูงกว่าคะแนนก่อนใช้ชุดแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย 3.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 ซึ่งค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบทั้งสองโรงเรียนหลังการใช้ชุดฝึกทักษะสูงกว่าก่อนการใช้ชุดฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

^{1*} สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
อีเมล : ananya@kru.ac.th

¹ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

โดยใช้ Mind Mapping Game โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางแต่มีสองประเด็นที่นักเรียนทั้งสองโรงเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากเหมือนกันคือ 1) กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษ 2) กิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้

คำสำคัญ : สร้างรูปแบบ ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ Mind Mapping Game

A Study of the Creation of an English Writing Skill Package by Using Mind Mapping Game of Prathomsuksa 3 Students at Ban Phu-Liap School and Wat Kanchanaburi Kao School

Kanchanaburi

Received	10/06/2023
Revised	02/11/2023
Accepted	07/11/2023

Ananya Ekjeen^{1,*} Piangchan Moffatt¹

Abstract

The Objectives were to 1) study the creation of an English writing skill package by using Mind Mapping Game of Prathomsuksa 3 students at Ban Phu Liap School and Wat Kanchanaburi Kao School Kanchanaburi Province 2) study the achievement in learning English 3) study the satisfaction of students towards the English writing skill. This research was related to study and development research. The sample group was 30 students of Prathomsuksa 3, Ban Phu Liap School, and Wat Kanchanaburi Kao School (purposive sampling). Research tools were 1) the English writing skill package by using Mind Mapping Game, 2) the pretest and posttests, and a satisfaction questionnaire. The statistics used in the research were mean, percentage, and standard deviation. and the t-test (t-test). The research results revealed to 1) the English writing skill package by using Mind Mapping Game was consistent with the IOC = 0.92. 2) English Learning Achievement 2.1) The English learning achievement of Ban Phu Liap School after learning using the Mind Mapping Game was 6.80 with a standard deviation of 1.70, higher than the score before using the skill package mean of 3.25, the standard deviation is 0.85. 2) The English learning achievement of Wat Kanchanaburi Kao School after learning by using the Mind Mapping Game was 7.70, the standard deviation was 1.34 higher than the score before using the skill package, and the mean was 3.00, the standard deviation was 0.66, which the mean scores of both schools after using the

^{1,*} English Program, Faculty of Education, Kanchanaburi Rajabhat University
e-mail: ananya@kru.ac.th

¹ English Program, Faculty of Education, Kanchanaburi Rajabhat University

skill package were higher than before using the skill package at statistical significance at the 0.05 level. 3) The satisfaction of Prathom Suksa 3 students at Ban Phu Liap School and Wat Kanchanaburi Kao School towards the English writing skill package using Mind Mapping Game was generally at a moderate level. However, both schools were satisfied at the same high level 1) activities that made students understand and enjoy writing English; 2) activities that made students could write English.

Keyword: Construction of a model; English writing skill package; Mind Mapping Game

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในยุคปัจจุบันมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการสื่อสาร การแสวงหาความรู้การศึกษา และการประกอบอาชีพในชีวิตประจำวันของคนไทย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองและมุมมองต่าง ๆ ของสังคมโลกซึ่งเป็นการนำความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประเทศ ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของสังคมไทย คือ จากสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลให้นักเรียนมีโอกาสน้อยที่จะใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยเฉพาะในสังคมชนบท นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษและขาดความเชื่อมั่นที่จะใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษ หรือสถานการณ์จำลองการสอนส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นไปที่ความถูกต้องของการใช้ภาษามากกว่าเพื่อการสื่อสาร

นอกจากนี้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักเรียนทุกคนต้องเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดสาระการสอนภาษาอังกฤษที่สะท้อนถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 4 สาระ คือ 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communications) 2) ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connections) และ 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลก (World Communities) และจากการประเมินการใช้หลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2551 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐานที่กำหนดในหลักสูตรของนักเรียนยังอยู่ในขั้นที่ไม่น่าพอใจโดยเฉพาะทักษะการเขียน การศึกษาของ ญัฐยา สมมาสเดชสกุล, นงคราญ อนุกุล, วิรัช พิมพา, และ สุจรรยา สมบัติธระ (2565, น. 355-364) พบว่าจากผลการประเมินด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติประจำปีการศึกษา 2560 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาพรวมโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนในรายวิชาภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ย 31.80 อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ในระดับประเทศ นักเรียนควรได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 4 ทักษะโดยเฉพาะทักษะการเขียน ซึ่งมีความซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่น และนักเรียนส่วนมากไม่ชอบทำข้อสอบอัตนัย การศึกษาของ อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ (2555, น. 139) กล่าวว่า “ผู้เรียนเขียนอย่างไร” มากกว่าประเด็นที่ว่า “ผู้เรียนเขียนอะไร” ซึ่งในการเปลี่ยนแนวคิดหรือประเด็นในการศึกษาดังกล่าวนี้นี้มีผลต่อวิธีการสอนทักษะการเขียน

ดังนั้น การเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศต้องฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อให้สามารถนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะการเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญและเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดผ่านกาลเวลาทำให้ผู้อ่านรับรู้ข้อมูลที่เขียนในอดีตเป็นเครื่องมือที่ใช้บันทึกสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ขวัญตา มากมูล (2555, น. 16) กล่าวว่าทักษะการเขียนเป็นทักษะสุดท้ายทางการสื่อสาร และเป็นทักษะที่ยากที่สุด เพราะต้องใช้กระบวนการคิดและผลิตภาษาที่นานกว่าทักษะด้านอื่นๆซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญ

สำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไทย ทั้งนี้การเขียนเป็นทักษะที่สำคัญที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้เขียนจะต้องมีความรู้มีทักษะการเขียน ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างของคำในประโยคและไวยากรณ์ที่จะต้องเขียนให้ถูกต้องซึ่งถ้าเขียนผิดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิด การศึกษาของกฤติกา ศรีรงค์ (2552, น. 26) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดของผู้เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ดังนั้นการเขียนที่ดีมีรูปแบบนั้นจะมีลักษณะดังต่อไปนี้ เช่น การเขียนตามกรอบที่วางไว้ (Controlled Writing) การเขียนแบบอิสระ (Free Writing) การเขียนตามแบบที่แนะนำ (Guided Writing) ซึ่งจะทำให้การเขียนเกิดประโยชน์มากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับ วารุณี สุขชูเจริญกิจ (2556, น. 38) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่ยากและมีความสำคัญ ซึ่งผู้เขียนจะต้องได้รับการฝึกฝนจากทักษะการฟัง การพูด การอ่าน จนสามารถนำมาเขียนเพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรและต้องอาศัยความสามารถอย่างแท้จริงจึงจะสามารถเขียนหรือถ่ายทอดความคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ซึ่งปัญหาที่ครูผู้สอนภาษาอังกฤษประสบอยู่บ่อยครั้ง คือนักเรียนไม่สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและไม่สามารถสื่อสารความต้องการด้วยการเขียนได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเขียน อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนส่วนใหญ่ตระหนักถึงปัญหาและพยายามที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวเพราะเมื่อผู้เรียนขาดทักษะด้านการเขียนย่อมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง

นอกจากนี้ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาในอดีตจนถึงปัจจุบัน ผู้สอนได้ให้ความสำคัญกับทักษะทั้ง 4 ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถทางด้านการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยไม่เป็นที่น่าพอใจ กล่าวคือ ผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร และการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่มีหลากหลายในยุคสารสนเทศ ซึ่งมีสาเหตุมาจากปัญหาต่าง ๆ เช่น ความสลับซับซ้อนในแง่ของการใช้ภาษา การถ่ายทอดความคิดของผู้เขียนให้ผู้อ่านเข้าใจและสื่อความหมายได้ตรงกัน โดยเฉพาะการเขียนภาษาอังกฤษต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลายด้าน นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนจะต้องฝึกฝนตั้งแต่ระดับเพื่อให้ นักเรียนเขียนสื่อสารได้ถูกต้อง ตรงกับแนวคิดของ Jarvis (2002, p. 1) ที่กล่าวว่า การเขียนแบบเน้นกระบวนการมีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนระดับต้น เนื่องจากจะช่วยให้ นักเรียนสามารถสื่อสารผ่านงานเขียนของตนเองไปพร้อมกับ การพัฒนาด้านภาษาและทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการพูดที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและการอ่านผลงานเพื่อตรวจทาน อีกทั้งนักเรียนยังมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองในด้านการใช้ไวยากรณ์ การสะกดคำ และลายมือที่ใช้ในการเขียนอีกด้วย

การสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการมุ่งเน้นการพัฒนา การสร้าง การคัดเลือก การเรียบเรียง และการตรวจทานขัดเกลาความคิดเพื่อถ่ายทอดเป็นภาษาที่สละสลวยโดยเน้นการพัฒนาและสร้างสรรค์

ความคิดของนักเรียนเป็นหลัก เช่น การใช้คำและสำนวนไวยากรณ์ เป็นต้น ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทักษะการเขียนมักจะถูกละเลย ผู้เรียนมีโอกาสน้อยมากเนื่องจากไม่มีการสอบเขียนเข้ามหาวิทยาลัย นอกจากนี้ ผู้สอนยังเน้นเนื้อหาความถูกต้องตามหนังสือเรียนเน้นความจำ และตามความคิดของผู้สอนโดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น จึงทำให้ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษประสบปัญหาทางด้านการเขียน แม้แต่ตัวของเจ้าของภาษาเองนั้นก็พบว่าการเขียนยากเนื่องจากสะกดคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้อง รู้ตัวอักษรแต่ประสมเป็นคำไม่ได้ ทำให้ผู้สอนหาเทคนิค กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ได้ก่อน ตรงกับงานวิจัยของ เนตรนภิศ นุกุลกิจ, เบญจวรรณ สรรเพ็ชร, และญาณิศา สุทธิवास (2561, น.1-27) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และแม่นยำมากขึ้นสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง และสามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียงสามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจได้สามารถเขียนเรียงพยางค์สระวรรณยุกต์ ตัวสะกดเรียบเรียงเป็นคำได้ถูกต้อง จะเห็นได้ว่าครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษต้องใช้เกมเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ทักษะการเขียนโดยนำแนวคิดการใช้แผนผังความคิดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และพัฒนาการจัดการเรียน การสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพราะในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งผู้เรียนภาษาเป็นทั้งผู้สื่อและผู้รับส่งข้อมูลซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถทางภาษาในทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนโดยที่ทักษะการอ่านและการฟังนั้นถือว่าเป็นทักษะการรับสาร ส่วนทักษะการพูดและเขียนนั้นถือว่าเป็นทักษะการส่งสารกิจกรรมแผนผังความคิดนั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้เครื่องมือในการช่วยสรุปใจความสำคัญ หรือย่อเรื่องจากการอ่านเนื้อหาหรือจากการฟังเรื่องราวต่าง ๆ ส่วนทักษะการพูด และเขียนนั้นกิจกรรมแผนผังความคิดสามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือในการวางแผนจัดเตรียมข้อมูลก่อนที่จะต้องส่งสารออกไป นอกจากนี้ Buzan (1991, p. 83) ได้ให้คำนิยามว่า “แผนผังความคิด” (Mind Mapping) เป็นเทคนิคที่ใช้ในการจัดระบบความคิดที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงความคิดต่างๆเข้าด้วยกันการจัดลำดับความสำคัญการให้น้ำหนักการเชื่อมต่อกับความคิดหรือข้อมูลต่าง ๆ ให้เข้ากันอย่างมีระเบียบก่อนที่จะสื่อออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจตามจุดมุ่งหมายของผู้เขียนโดยใช้ความสำคัญในการนำเสนอความคิดต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นความคิดหลัก (Main Ideas) และให้ความสำคัญกับการแตกกระจายความคิดจากจุดกลางออกไปเรื่อย ๆ ซึ่งเปรียบเสมือนความคิดย่อยโดยใช้สัญลักษณ์ การสร้างภาพมิติช่วยในการกำหนดความสัมพันธ์ความคิดให้เป็นระบบระเบียบ มีเส้นลากให้เห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์อย่างชัดเจนเด่นชัด ซึ่งการนำแผนผังความคิดมาใช้ในการวางแผนระดมสมองและใช้กระบวนการกลุ่มในการกระตุ้นและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

การวางแผนศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลและการสร้างองค์ความรู้ทำให้นักเรียนพบแนวทางการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการศึกษาวิชาความรู้ต่าง ๆ ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อติพร การะกัน, นัทธ อัครภรณ์, และสมเกียรติ อินทสิงห์. (2565, น. 288) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบโดยใช้เทคนิคการระดมสมอง และแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการระดมสมอง และแผนผังความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีความรับผิดชอบระหว่างเรียนเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จากสภาพปัญหาแนวคิดและการศึกษางานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอน นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ภาษาอังกฤษจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทางด้านทักษะการเขียนโดยใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) ทำเป็นเกมเพื่อทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนและมีความสามารถในการเขียนเข้าด้วยกัน เนื่องจากผู้วิจัยได้ไปนิเทศ นักศึกษาฝึกสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ไปฝึกสอนที่โรงเรียนบ้านพุเลียบ และโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า ซึ่งทั้งสองโรงเรียนมีความต้องการที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษด้านทักษะทางการเขียนของนักเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการทำการวิจัยพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แผนผังความคิดเป็นเกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยจัดทำเครื่องมือและให้นักศึกษาฝึกสอนทั้งสองที่ฝึกสอนในโรงเรียนดังกล่าวเป็นผู้นำเครื่องมือไปใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติใช้ชุดฝึกด้วยตนเองจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต ทำให้เกิดการสรุปความคิดโดยการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสร้างรูปแบบชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกคน โรงเรียนบ้านพุเลียบมีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน และโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน รวมทั้งหมด 30 คน 2) นักศึกษาฝึกสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

2.2 ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนการสอน พร้อมด้วยแบบฝึกปฏิบัติจำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 10 ชั่วโมง

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบ และโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าจังหวัดกาญจนบุรี

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐานเอกสารหลักสูตรแกนกลางสาระภาษาต่างประเทศและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้พร้อมแบบฝึกทักษะ (เขียนคำศัพท์, เขียนเรียงประโยค, สร้างประโยค, เขียนประโยคจากภาพ เป็นต้น) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินหาค่าความสอดคล้องของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ (IOC)

3.2 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายขั้นตอนการใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ให้กับนักศึกษาฝึกสอนทั้งสองโรงเรียน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 นักศึกษาฝึกสอนนำเครื่องมือวิจัยมาใช้ดังนี้ 1) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนใช้ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที 2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ๆ ละ 1 ชั่วโมง จำนวน 10 ชั่วโมง 3) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที 4) ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game

3.4 ผู้วิจัยนำผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและแปลความหมายข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 หาค่าความสอดคล้องของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ได้แก่ แผนการเรียนรู้จำนวน 10 แผนในแต่ละแผนมีเกมการเขียน Mind Mapping ทุกเกมพร้อมสื่อประกอบในการใช้เกมแบบฝึกหัดเกี่ยวกับทักษะการเขียนที่เหมาะสมกับเกม Mind Mapping (เขียนคำศัพท์, เขียนเรียงประโยค, สร้างประโยค, เขียนประโยคจากภาพ เป็นต้น) จากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 3 ท่านที่ได้ทำการประเมินความถูกต้องเชิงเนื้อหา (Validity) ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทำการประเมินความสอดคล้อง (Index of consistency : IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ

4.2 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน

4.3 หาค่าหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน

4.4 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้ค่าทดสอบที (t-test)

4.5 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.6 แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด นำมาสรุปความต้องการและข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นความเรียง

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ในการประกอบการเรียนการสอนจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องการประเมินความสอดคล้อง (Index of consistency : IOC) ของผู้เชี่ยวชาญเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ มากกว่า 0.50 การประเมินความเที่ยงตรงของเครื่องมือ โดยวิเคราะห์ความสอดคล้อง (Index of consistency : IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์การหาความสอดคล้อง (Index of consistency : IOC) ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game

รายการประเมิน	N1	N2	N3	ER	IOC
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร	+1	+1	+1	3.0	1.0
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติรายวิชา	+1	+1	+1	3.0	1.0
3. ความเหมาะสมของเกมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3.0	1.0
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	+1	+1	+1	3.0	1.0
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	0	+1	+1	2.0	0.66
6. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	0	+1	+1	2.0	0.66
7. ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3.0	1.0
8. ความเหมาะสมของรูปแบบ	+1	+1	+1	3.0	1.0
IOC =					0.92

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพส่วนมากอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ยกเว้นข้อ 5 ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียนและข้อ 6 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เชี่ยวชาญ 1 ท่านเสนอแนะในเรื่องความเหมาะสมกับเวลาในการทำแบบฝึกหัดการเขียนจากภาพอาจจะทำให้นักเรียนเขียนทำงานไม่ทันในชั่วโมงและเนื้อหาการเขียนเป็นประโยคอาจจะยาวไปสำหรับเด็กนักเรียน ซึ่งผลการประเมินในภาพรวมมีค่า IOC = 0.92

สรุปได้ว่า ผลการประเมินคุณภาพของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ในการใช้ประกอบการเรียนการสอนส่วนใหญ่อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 ดังนั้น จึงสามารถนำเครื่องมือไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้

2. การเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปี 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลังของแบบทดสอบเป็นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบ

การทดสอบ	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	t	p
ก่อนเรียน	20	10	3.25	0.85	32.50	14.44*	0.00
หลังเรียน	20	10	6.80	1.70	68.00		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบ สูงกว่าก่อนการใช้ชุดฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 6.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.70 คิดเป็นร้อยละ 68.00 ซึ่งผลต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังอยู่ที่ 3.55 คิดเป็นร้อยละ 35.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า

การทดสอบ	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	t	p
ก่อนเรียน	10	10	3.00	0.66	30.00	14.03*	0.00
หลังเรียน	10	10	7.00	1.33	77.00		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า สูงกว่าก่อนการใช้ชุดฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33 คิดเป็นร้อยละ 77.00 ซึ่งผลต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังอยู่ที่ 4.00 คิดเป็นร้อยละ 40.00 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปได้ว่า ผลการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าสูงกว่าก่อนการใช้ชุดฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้น ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ในการใช้ประกอบการเรียนการสอนช่วยพัฒนานักศึกษามีความรู้ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

3. ผลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์แปลผลได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบจำนวน 20 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	2.4	0.82	ปานกลาง
2. เนื้อหาความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	2.0	0.73	ปานกลาง

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพุเลียบจำนวน 20 คน (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. แบบฝึกหัดกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องที่เขียน	2.3	0.80	ปานกลาง
4. กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษ	2.7	0.73	มาก
5. กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ และเขียนจากรูปภาพได้	2.3	0.73	ปานกลาง
6. เนื้อหาและกิจกรรมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ	2.4	0.82	ปานกลาง
7. กิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้	2.7	0.66	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.4	0.24	ปานกลาง

จากตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านพุเลียบที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game จำนวน 20 คน โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 2.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 ซึ่งแปลผลออกมาได้ว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่ารายการที่นักเรียนประเมินพึงพอใจมากที่สุดสองรายการมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.7 คือ กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษและกิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้ ดังนั้น ในการทำวิจัยครั้งนี้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ทำให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านพุเลียบมีความเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษและกิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้

ตารางที่ 6 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จำนวน 10 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	2.2	0.92	ปานกลาง
2. เนื้อหาความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	1.5	0.71	ปานกลาง
3. แบบฝึกหัดกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องที่เขียน	1.8	0.79	ปานกลาง
4. กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษ	2.6	0.69	มาก
5. กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ และเขียนจากรูปภาพได้	2.1	0.73	ปานกลาง
6. เนื้อหาและกิจกรรมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ	2.1	0.86	ปานกลาง
7. กิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้	2.5	0.53	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.11	0.38	ปานกลาง

จากตารางที่ 6 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่าที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game จำนวน 10 คน โดยมีรายการประเมินค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 2.11 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 ซึ่งแปลผลออกมาได้ว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่ารายการที่นักเรียนประเมินพึงพอใจมากที่สุดสองรายการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.6 คือ กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษและมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.5 คือ กิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้ ดังนั้น ในการทำวิจัยครั้งนี้โดยใช้เกม Mind Mapping Game ทำให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่ามีความเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษและกิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้

ดังนั้น ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่าในการทำวิจัยครั้งนี้ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ทำให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านพุเลียบและโรงเรียนวัดกาญจนบุรีเก่ามีความเข้าใจ และสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษ และกิจกรรมทำให้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษได้เพิ่มมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. การสร้างชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ในการประกอบการเรียนการสอน เพื่อนำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างมีการสร้างที่ผ่านการทำงานของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษก่อนนำไปใช้จริง พบว่าการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ผู้วิจัยสามารถนำเกมไปใช้พัฒนานักเรียนในเรื่องทักษะการเขียนภาษาอังกฤษได้ การหาค่าประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญมีค่า 0.92 จากการสร้าง Mind Mapping Game นี้ผู้วิจัยได้คิดสร้างเกมขึ้นเพื่อพัฒนานักเรียนในการเขียนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ช่วงชั้นที่ 1 ซึ่งมีความสำคัญต่อนักเรียนที่จะศึกษาต่อในช่วงชั้นที่ 2 ขึ้นระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 การศึกษาขั้นพื้นฐานช่วงชั้นที่ 1 นักเรียนจะต้องเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ โดยได้แนวคิดสอดคล้องกับ สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532, น. 108) และสุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, น. 21) ได้มีความคิดเห็นตรงกันว่าขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนเขียนเพื่อการสื่อสารมี 3 ระยะ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ 1) กิจกรรมก่อนการเขียน เป็นการให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกลไกทางการเขียนในเรื่องต่าง ๆ เช่น การสะกดคำที่ใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้กาล (Tense) และศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จะเขียนครูผู้สอนอาจหากิจกรรมช่วยแนะนำแนวทางให้ เช่น การระดมความคิด (Brainstorming) เกี่ยวกับศัพท์ที่จะใช้เขียนในหัวข้อต่าง ๆ 2) กิจกรรมระหว่างการเขียนเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนนำมาใช้ฝึกทักษะการเขียน เช่น นำภาพประกอบมาให้ให้นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพ นำเทปทสนทนา มาเปิดให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องเล่าหรือสรุปเรื่องเองที่ได้ยิน 3) กิจกรรมหลังการเขียนเมื่อผู้เรียนเขียนเสร็จเรียบร้อยแล้วอาจให้นำมาอ่าน

ในชั้นเรียนให้เพื่อนร่วมชั้นฟังตลอดจนนำมาแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์ว่าข้อเขียนนั้นดีถูกต้องในการสื่อความหมายมากน้อยเพียงไร และการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมหรือไม่และมีข้อที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอย่างไรบ้าง ดังนั้น ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ยากที่สุดของครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ในการเขียนภาษาอังกฤษนักเรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์ โครงสร้างของประโยคตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ การสอนของครูผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนหรือเทคนิคในการพัฒนาทักษะการเขียนที่เหมาะสมกับวัยเพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนภาษาอังกฤษได้และในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษนั้นจะต้องมีลำดับขั้นตอนในการสอนภาษาอังกฤษโดยได้แนวคิดสอดคล้องกับ อรุณี วิริยะ-จิตรรา และคณะ (2555, น. 139) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนเขียนไว้ดังนี้ 1) ขั้นนำเสนอ (Presentation Stage) คือ การให้ผู้เรียนผลิตภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสารนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับข้อมูลทางภาษาอย่างเพียงพอ จนผู้เรียนพร้อมที่จะผลิตภาษาขึ้นในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อม ควรให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นหรือได้ยักรูปแบบของภาษาที่ต้องการให้ผู้เรียนผลิตก่อนให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ที่จะต้องใช้และให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องราวที่จะเขียนก่อนให้รู้จุดมุ่งหมายในการเขียนว่าเพื่อสื่ออะไร 2) ขั้นฝึก (Practice Stage) คือ ในขั้นนี้ผู้สอนจะฝึกให้ผู้เรียนมีความแม่นยำในรูปแบบของภาษาเพื่อจะนำไปใช้ในการสื่อสารต่อ ในขั้นนี้ควรฝึกอย่างมีความหมาย (Meaningful Drills) ไม่ใช่ฝึกแบบกลไก (Mechanical Drills) การฝึกแบบกลไก หมายถึง การฝึกที่ผู้เรียนไม่มีอิสระในการเลือกใช้ภาษาและเป็นการฝึกที่ผู้เรียนไม่มีเจตนาที่จะสื่อภาษาหรือเนื้อหาที่ต้องการมากนัก ทั้งนี้เพราะจุดมุ่งหมายในระดับนี้ คือ ให้ผู้เรียนมีความแม่นยำในรูปแบบของภาษาที่ต้องการให้ฝึกเสียก่อน 3) ขั้นนำไปใช้ (Production Stage) คือ หลังการฝึกจนแน่ใจว่าผู้เรียนมีความแม่นยำในรูปแบบ ความหมาย และวิธีการใช้ภาษาแล้วผู้เรียนควรมีโอกาสได้นำสิ่งที่ตนได้เรียนมาใช้ในการสื่อสารจริงด้วยการเขียน ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ก่อนเรียน ในการสอนขั้นนี้กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำควรเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีความต้องการและมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารการสอนตามขั้นตอนกระบวนการสอนแล้วครูต้องเลือกเทคนิคเกี่ยวกับฝึกการเขียนที่สามารถทำให้นักเรียนจำและคิดวิเคราะห์ได้ ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคการสอนแบบ Mind Mapping ที่เป็นเทคนิคที่เชื่อมโยงความคิดแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดของเนื้อหาอย่างมีลำดับขั้นตอนของผู้เรียนออกมาจากความคิดหลักและรองลงมาได้ง่ายซึ่งได้สอดคล้องกับแนวคิดของออร์จีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2539, น. 200) ได้กล่าวถึงความหมายของแผนผังความคิดโดยเรียกแผนผังแนวคิดได้ว่า “แผนผังแนวคิด (Concept Mapping) หมายถึง สิ่งที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดของเนื้อหาอย่างมีลำดับขั้นโดยมีคำหรือข้อความเป็นตัวเชื่อมแนวคิดเหล่านั้น” และ สุวิทย์ มูลคำ และอรรถัย มูลคำ (2543, น. 76) ได้กล่าวถึงความหมายของแผนที่ความคิด (Concept Mapping) ได้ว่า “การสร้างผังความคิดเป็นการจัดกลุ่มความคิดรวบยอดเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของความคิดระหว่างความคิดหลักและความคิดรองลงไป” นอกจากนี้ การใช้เทคนิคการสอนแบบ Mind Mapping ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดรายละเอียดย่อยที่ง่ายขึ้น และสร้างสรรค์

ที่มีความหลากหลายที่สอดคล้องกับแนวคิดของวิลมรตัน สุนทรโรจน์ (2544, น. 219) ได้ให้ความหมายของแผนผังความคิดไว้ว่า “แผนผังความคิดเป็นกระบวนการคิดในรูปแบบภาพของความคิดที่มีหัวเรื่องที่จะคิดอยู่ตรงกลางและมีความคิดในเรื่องย่อยตลอดจนรายละเอียดต่าง ๆ แตกสาขาออกไปเป็นเทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ซึ่งจะช่วยให้การคิดของคนเราง่ายขึ้นและมีความหลากหลาย” ดังนั้น ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการสอนแบบ Mind Mapping มาสร้างชุดฝึกทักษะการเขียนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนภาษาอังกฤษได้เพิ่มขึ้นซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยกุหลาบ ปัญญาผ่องใส (2563, น. 15) การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 /2 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชา) ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียน สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 10.04 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.69 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 30.53 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ได้ นอกจากนี้ Mind Mapping ยังช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ทำให้ผู้เรียนสามารถจำโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องงานวิจัย จักรวาล ลอยประเสริฐ (2559, น 1032-1033.) การพัฒนาทักษะการจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนเตรียมบัณฑิตพิชชาลัย โดยใช้ Mind Mapping ผลการวิจัยพบว่าการเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 14 คน ทำแบบทดสอบวัดผลการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จากการใช้แบบทดสอบ Error Identification โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันทั้งก่อนและหลังเรียนเพื่อนำมาวัดการจดจำไวยากรณ์ของนักเรียนสามารถเปรียบเทียบผลได้ว่าก่อนเรียนคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 8.34 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.71 และผลการทำแบบทดสอบการหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 14.28 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.86 เฉลี่ยแล้วเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนนักเรียนมีการจดจำและเข้าใจการวางโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นและสามารถเขียนโดยใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งทักษะการเขียนภาษาอังกฤษผู้เรียนต้องจำโครงสร้างไวยากรณ์ในการเขียนประโยคให้ถูกต้องตามสถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากจำโครงสร้างไวยากรณ์แล้วความเหมาะสมของเนื้อหาและสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนการใช้สื่อภาพร่วมกับแผนผังความคิดจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเขียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องงานวิจัย ญัฐภา นาเลือน, ชญานิษฐ์ ด้วงสุด, กัลยาณี นุ่นมาและ ชลลชา

แผ่นทอง (2560, น. 1) ผลการสอนโดยใช้แผนผังความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการตูนที่มีต่อความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนผังความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการตูนมีความสามารถในการเขียนเรียงความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนผังความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการตูนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ผู้วิจัยได้ศึกษาการทำแบบทดสอบวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยทั้งนี้แบบทดสอบได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคะแนนก่อนและหลังทำการเรียนรู้ผ่าน Mind Mapping Game เพื่อนำมาเปรียบเทียบผล พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และผลต่างคะแนนระหว่างก่อนและหลังเรียนเกินครึ่ง ทั้งนี้ด้วยเหตุผลที่นักเรียนได้เล่นเกมสแนมป์ความคิดจึงทำให้นักเรียนมีการพัฒนาการเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ ซึ่งงานวิจัยได้สอดคล้องกับแนวคิดของกำพล ดำรงค์วงศ์ (2535, น. 11) ได้ให้คำนิยามของเกมสแนมป์เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียนเพราะเกมสแนมป์เป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเองการใช้เกมสแนมป์จึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดมีความคิดริเริ่มเกิดจินตนาการอันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถทักษะการเขียนเพิ่มมากขึ้น ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2562, น. 126-127) การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสแนมป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมสแนมป์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 2) ผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 3.57 คะแนน 3) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเล่นเกมสแนมป์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจะต้องใช้เกมสแนมป์ประกอบการเรียนการสอน ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Amaal Al Masri & Majeda Al Najjar (2014, p. 144) ศึกษาผลของการใช้เกมสแนมป์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาศึกษาในประเทศจอร์แดน ผลการวิจัยสรุปได้ว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในการทดสอบหลังการกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองได้รับประโยชน์จากกลุ่มทดลอง และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติความแตกต่างในผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเนื่องจากเพศ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการใช้เกมสแนมป์คำศัพท์เพื่อสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pinter (1980, p. 710) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมสแนมป์การศึกษา และสอนโดยตำรา กับนักเรียนระดับ 3 ใน

เพศลวเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำผลการทดลอง พบว่า 1) กลุ่มที่ใช้เกมส์การศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา 2) นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมส์การศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 3) กลุ่มที่ใช้เกมส์การศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา 4) นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมส์การศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 5) เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

3. ด้านการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้ Mind Mapping Game โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากผลที่นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Mind Mapping Game ที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมทำให้เรียนเข้าใจและสนุกสนานในการเขียนภาษาอังกฤษที่ช่วยพัฒนาการเขียนคำศัพท์และเขียนแต่งประโยค ซึ่งทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ยากที่สุด และนักเรียนไม่ชอบเขียน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เล่นเกมโดยการแข่งขันเป็นการเขียนเป็นแผนความคิดที่ต่อกันเชื่อมกันทำให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียนและในส่วนประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุดคือ เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะคำศัพท์ที่เขียนมีจำนวนมากเกินไปและนักเรียนต้องใช้คำศัพท์ทุกคำมาเขียนแต่งประโยค ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 เป็นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ไม่ชอบการเขียนอยู่แล้ว ถึงอย่างไรก็ตามนักเรียนก็มีทักษะทางด้านการเขียนเพิ่มมากขึ้นโดยการใช้ Mind Mapping Game มาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ งานวิจัยสอดคล้องกับ Janina Gruss (2016, p. 67) เกมเป็นเครื่องมือสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อผู้เรียนอายุน้อย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เด็ก ๆ มีความบันเทิงสนุกสนานโดยการใช้เกมส์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นและ Sahar Ameer Bakhsh (2016, p 120) การใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการสอนคำศัพท์แก่เด็กเล็ก ผลการวิจัยสรุปได้ว่าเครื่องมือที่มีวางแผนที่จะอธิบายคำศัพท์ทำให้ง่ายต่อการจดจำความหมายของพวกเด็ก ๆ โดยการเล่นเกมส์ในการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่กำลังเล่นเกม การใช้เกมส์ในการสอนคำศัพท์และการใช้เกมส์ในรูปแบบใดก็ตามจะมีประโยชน์ เนื่องจากหลังจากการใช้เกมส์ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำความหมายของภาษาอังกฤษได้มากขึ้น ซึ่ง Mind Mapping Game ทำให้นักเรียนจดจำไวยากรณ์และจดจำรูปประโยคภาษาอังกฤษได้ดีและมีความพึงพอใจกับการใช้เกมส์แผ่ผังความคิดมาใช้ในการประกอบการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรณฤติ จูเจริญ (2560, น. 321) การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้แผนผังความคิดและการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้แผนผังความคิดมีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (2) นักเรียนที่ได้รับการสอน

ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้แผนผังความคิดมีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาษิต พาณยง (2555, น. 1) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์การศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัษฎวิทยา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์การศึกษาอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) ปรับเนื้อหาลดจำนวนของคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแต่ละแผนเพื่อให้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน

2) ปรับแบบฝึกหัดการเขียนที่หลากหลายเหมาะสมเวลาและระดับชั้นของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงกระตุ้นและการเรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนาน

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาข้อมูลเอกสารในการพัฒนาการเขียนสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นวัยที่เริ่มฝึกเขียนเบื้องต้น เนื้อหาควรเป็นการเขียนประโยคสั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกว่าเนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไปควรศึกษาข้อมูลเอกสารในการพัฒนาการเรียนการสอนทักษะการเขียนสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 1 ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกหนักเกินไป แต่เพิ่มชั่วโมงการสอนเป็น 20 ชั่วโมงพูดประโยคสนทนาถามตอบสลับกับการเขียนทั้ง 2 ทักษะเข้าด้วยกันเพื่อลดการเขียนมากเกินไปเพื่อให้ผู้เรียนได้ทั้งสองทักษะและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์.
- กุหลาบ ปัญญาผ่องใส. (2563). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 /2 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาต). เชียงราย : โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15.
- กำพล ดำรงวงศ์. (2535). เกม. วารสารกองทุนสงเคราะห์. 5 (39), น. 11.
- กฤติกา ศรีรงค์. (2552). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แผนภูมิกราฟิก. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. คณะครุศาสตร์ : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ขวัญตามากมูล. (2555). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยแผนผังความคิด (Mind Mapping). วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครพนม.
- จักรวาล ลอยประเสริฐ. (2559). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนเตรียมบัณฑิตพิชาลัย โดยใช้ Mind Mapping. สงขลา : โรงเรียนเตรียมบัณฑิตพิชาลัย.
- ณัฐภา นาเลือน, ชญาณิษฐ์ ดวงสุด, กัลยาณี นุ่นมา, และชลลชา แผ่นทอง. (2560). การสอนโดยใช้แผนผังความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูนที่มีต่อความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สงขลา : คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เนตรนภิศ นุกุลกิจ, เบญจวรรณ สรรเพ็ชร, และญาณิศา สุทธิมาสุก. (2561). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี. ปราจีนบุรี : โรงเรียนปราจีนกัลยาณี.
- ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2562). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เพชรบูรณ์ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- พรรณฤดี จูเจริญ. (2560) การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้แผนผังความคิดและการสอนแบบปกติ. คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง

- วารุณี สุขชูเจริญกิจ. (2556). ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2544). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. มหาสารคาม. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสารคาม.
- สุภาจิต พานอย. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัษฎวิทยา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุภัทรา อักษรานเคราะห์. (2532). การสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2543). วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบวนการคิด. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- อดิพร การะกัน, นพัต อัคราภรณ์, และสมเกียรติ อินทสิงห์. (2565). การพัฒนาความสามารถในการ เขียนเชิงสร้างสรรค์และความรับผิดชอบโดยใช้เทคนิคการระดมสมองและแผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารศึกษาศาสตร์. 24 (4), น. 288-297.
- อรจริย ฌ ตะกั่วทุ่ง. (2539). การพัฒนาหลักสูตรในเอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการสอน. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). เหลียวหลังแลหน้าการสอนภาษาอังกฤษ: กรุงเทพมหานคร : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- Amaal Al Masri and Majeda Al Najar. (2014) The Effect of Using Word Games on Primary-Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. **American International Journal of Contemporary**. Retrieved September 17, 2014, from http://www.aijcnrnet.com/journals/Vol_4_No_9_September_2014/17.pdf.
- Buzan, T. (1991). **Use Both Sides of Your Brain**. New York: Penquin Group.
- Javis, D. J. (2002). **The Process Writing Method**. Retrieved November 7, 2021, from <http://iteslj.org/Techniques/Jarvis-Writing.html>.

- Janina Gruss. (2016). **Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners**. Retrieved November 10, 2021, from <http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2016/01/WSN-532-2016-67-109-1.pdf>
- Pinter, Donna Dac Krewdl. (1980). The Effect of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grade. **Dissertation Abstracts International**. (2) p. 7 10-A.
- Sahar Ameer Bakhsh. (2016). **Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners**. Retrieved November 11, 2021, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1101751.pdf>