

ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The effects of using board games to enhance english speaking skills of 7th
grade students

ปรียานูช บัวผัน (Preeyanutch Buapan)*

สุนีตา ไชยิตชัยวัฒน์ (Suneeta Kositchaivat)**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 จำนวน 44 คน โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน 2) แบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรง 3) เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เกมกระดาน, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสอนภาษานานาชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการสอนภาษานานาชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare English speaking skills before and after using board games, and 2) survey the students' satisfaction toward the board games. The sample, selected by a cluster random sampling technique, comprised 44 grade seventh students at Kannasootsuksalai School, studying the English 2 course (E21102) during the second semester of academic year 2021. The instruments used for this research consisted of: 1) lesson plans by using board games 2) a direct test of English speaking skills 3) an assessment rubric of English speaking skills and 4) a satisfaction survey toward the board games. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test dependent. Mean and standard deviation of items were used to evaluate the students' satisfaction toward the board games. The t-test dependent was used to analyze the students' English speaking skills.

The results of the study were as follows:

1. The students' English speaking skills after studying using the board games was significantly higher than before studying.
2. The students' satisfaction toward the board games was at the high level.

Keywords: Board games, English speaking skills

บทนำ

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลให้มีการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ การคมนาคม และเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่ที่จะก้าวสู่การเป็นอนาคตของชาติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเรียนรู้ภาษาของประเทศอื่นจึงย่อมได้เปรียบในการติดต่อสื่อสารเพราะช่วยให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและใช้ในการติดต่อกันในชีวิตประจำวัน (Eduzone, 2014) ภาษาอังกฤษถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในแต่ละประเทศ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ประเทศไทยจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศโดยภาษาอังกฤษถูกจำกัดให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเฉพาะภายในโรงเรียนแต่ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน (Broughton, 1980) ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสไม่เพียงพอในการฝึกการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารประกอบกับผลการสำรวจจำนวนคนไทยที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้นั้นมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับประชากรทั้งหมดของประเทศ (Posttoday, 2015) ส่งสะท้อนถึงความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยเฉพาะด้านการพูดที่เป็นหนึ่งในทักษะหลักของทั้งการเรียนการสอนภาษาและการสื่อสาร

กระทรวงศึกษาธิการได้ส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานหลักด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน และเน้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) โดยปรับการเรียนการสอนจากการเน้นไวยากรณ์มาเป็นเน้นการสื่อสารที่เริ่มจากการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามลำดับ (Ministry of Education, 2014) ถึงแม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมากเพียงใด แต่ครูไทยยังขาดความรู้ ทักษะ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ รวมทั้งผู้เรียนขาดความมั่นใจในการพูด และไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพก็จะไม่เกิดผลใดๆ สภาพการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในประเทศไทยพบว่า ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจนัก

จากการศึกษาข้อมูลจากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ซึ่งได้รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธรรมดาสามัญศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน พบว่า ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา คือ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนวิชาภาษาอังกฤษในปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 30.86 คะแนน ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 36.60 คะแนน และปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 43.07 คะแนน (National Institute of Educational Testing Service, 2020) ดังจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษทั้ง 3 ปีการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 50 คะแนนซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด อีกทั้งเมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามรายสาระ พบว่า มาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนควรเร่งพัฒนา ได้แก่ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.2 ผู้เรียนต้องมีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนของปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 31.26 คะแนน ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 39.84 คะแนน และปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 42.71 คะแนน ดังจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยจำแนกตามรายสาระทั้ง 3 ปีการศึกษายังไม่บรรลุค่าเป้าหมายความสำเร็จตามประเด็นพิจารณาของมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียน คือ ร้อยละ 80 มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีขึ้นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด (Kannasootsuksalai School, 2021) ด้วยผลคะแนนดังกล่าวยิ่งทำให้เห็นความชัดเจนของปัญหาด้านการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชัดเจนมากยิ่งขึ้น

กิจกรรมเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจากเป็นกิจกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนพื้นฐานการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทายต่อผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้คำถามหลายรูปแบบในการสื่อสาร

ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูด กิจกรรมเกมกระดานเป็นตัวกลางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันเนื่องมาจากการใช้สีสัน สดใสและมีเอกลักษณ์ที่หลากหลายในแต่ละประเภทของกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (Preedakorn, 2014) นอกจากนี้ระหว่างการทำกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นเนื้อหาทางด้านภาษา หรือการรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในกิจกรรมเกมกระดาน เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนความคิดจากการทำกิจกรรม (Yiemkuntitavorn, 2017) อีกทั้งผู้เรียนได้นำข้อมูลเนื้อหาจากการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมซึ่งถือว่าการเรียนรู้ อีกด้วย (Khammani, 2012)

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่ากิจกรรมเกมกระดานเป็นแนวทางการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้สื่อสารและปฏิบัติจริงซึ่งนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้โดยให้ปฏิบัติตามกฎ กติกา และนำเนื้อหาของแต่ละบทเรียนไปประยุกต์ปรับใช้ในกิจกรรมเกมกระดาน สังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน อธิบายวิธีการเล่นเกมกระดานแบบสั้น กระชับและเข้าใจง่าย และหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมเกมกระดานแล้วนั้นผู้เรียนก็สามารถอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้โดยใช้ความรู้จากการเล่นเกม (Khammani, 2002; Sittiwong, 2021) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการนำกิจกรรมเกมกระดานมาปรับใช้กับการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจึงทำให้เกิดงานวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ยกกระตือรือร้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 556 คน แบ่งออกเป็น 13 ห้องเรียน ได้แก่ ห้อง ม.1/1 - ม.1/13

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน ซึ่ง

ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

- | | | |
|-----------|--------|---|
| ตัวแปรต้น | ได้แก่ | กิจกรรมเกมกระดาน |
| ตัวแปรตาม | ได้แก่ | 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน |

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน เป็นแผนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาครอบคลุมตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) โดยแต่ละแผนการเรียนรู้นั้นจะมีกิจกรรมเกมกระดานที่มีเนื้อหาที่แตกต่างกันในแต่ละบทเรียน ดังนี้ 1) Likes and dislikes โดยใช้เกม Snakes and Ladders game 2) Ordering food โดยใช้เกม Flippity board game และ 3) Asking for and giving directions โดยใช้เกม Domino game

3.2 แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรง โดยยึดหัวข้อตามแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food และ 3) Asking for and giving directions โดยให้ผู้เรียนแต่ละคู่จับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูด 1 หัวข้อ ใช้เวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที ใช้เวลาในการทดสอบการพูดตามสถานการณ์ที่จับสลากได้ 2 นาที แบบทดสอบมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ซึ่งจะนำคะแนนจากเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อคิดเป็นคะแนนของผู้เรียน

3.3 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีเกณฑ์ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย ประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ดังนี้ 1) การออกเสียง 2) ความคล่องแคล่ว 3) คำศัพท์ 4) ความถูกต้องทางไวยากรณ์ และ 5) ความสามารถในการเข้าใจ

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดจนถึงระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด และแบ่งเป็นโครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาการสอน 2) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดและประเมินผล และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังกล่าวผ่านการตรวจสอบคุณภาพ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence: IOC) และได้มีการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำเครื่องมือไปทดลอง (Try out) กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/3 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรีซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน เป็นกลุ่มประชากรที่ไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง แล้วจึงนำไปใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเองกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 44 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอน ให้คำแนะนำและคำปรึกษาผู้เรียนด้วยตนเอง การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 55 นาที โดยใช้เวลาแต่ละบทเรียนละ 2 คาบเรียน โดยคาบเรียนที่ใช้นี้เป็นคาบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 2 ก่อนเริ่มบทเรียนผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ต่อจากนั้นผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ คำสั่งกิจกรรมและเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จนครบ 3 หน่วยการเรียนรู้ หลังจากผู้เรียนเรียนจบทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ผู้เรียนต้องทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษและเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีหัวข้อในการพูดมี 3 หัวข้อ ดังนี้ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food และ 3) Asking for and giving directions โดยให้ผู้เรียนแต่ละคู่จับสลากมา 1 หัวข้อ มีเวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที ใช้เวลาในการทดสอบ 2 นาที และใช้แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในการให้คะแนนโดยมีเกณฑ์ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย ประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ดังนี้ 1) การออกเสียง 2) ความคล่องแคล่ว 3) คำศัพท์ 4) ความถูกต้องทางไวยากรณ์ และ 5) ความสามารถในการเข้าใจ

เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยได้นำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ ดังนี้ 1) การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยใช้สูตร t-test dependent 2) การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานโดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ของ Likert (Best, 1986: 182)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังปรากฏตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน ด้วยการทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (n=44)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. (D)	t	df	p-value
ก่อนเรียน	20	9.18	1.81	6.39	1.7	-24.90*	43	0.001
หลังเรียน	20	15.57	2.65					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเท่ากับ 15.57 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 9.18 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเท่ากับ 6.39 และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน มีค่าเท่ากับ -24.90 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจในแต่ละด้านเรียงลำดับจากคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุดได้ดังนี้ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (\bar{X} = 4.11, S.D. = 0.68) 2) ด้านเนื้อหาการสอน (\bar{X} = 4.07, S.D. = 0.71) 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (\bar{X} = 4.03, S.D. = 0.74) และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล (\bar{X} = 3.88, S.D. = 0.71) ดังปรากฏตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานของผู้เรียน จำนวน 44 คน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านเนื้อหาการสอน	4.07	0.71	มาก	②
1. หัวข้อมีความเหมาะสมตรงตามความสนใจของนักเรียน	3.86	0.77	มาก	10
2. เนื้อหาการสอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.05	0.71	มาก	7
3. เนื้อหาการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.25	0.61	มาก	1
4. เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.11	0.75	มาก	5
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.11	0.68	มาก	①
1. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน	4.20	0.63	มาก	2
2. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนอย่างเหมาะสม	4.20	0.67	มาก	2
3. กิจกรรมการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	3.95	0.71	มาก	9
4. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.09	0.71	มาก	6
ด้านการวัดและประเมินผล	3.88	0.71	มาก	④
1. แบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	3.77	0.68	มาก	12
2. แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.16	0.71	มาก	4

ข้อความ	\bar{x}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
3. ระยะเวลาในการเตรียมความพร้อมและการทดสอบมีความเหมาะสมเพียงพอ	3.84	0.75	มาก	11
4. เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม	3.75	0.69	มาก	13
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.03	0.74	มาก	③
1. การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	3.98	0.76	มาก	8
2. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.11	0.72	มาก	5
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	3.86	0.77	มาก	10
4. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในหมู่คณะ	4.18	0.72	มาก	3
รวมเฉลี่ยทั้งหมด	4.02	0.71	มาก	

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

1.1 กิจกรรมเกมกระดานเป็นรูปแบบเชิงบูรณาการซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ได้รับความตื่นเต้นและท้าทายในระหว่างการแข่งขัน และเป็นการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการเนื้อหาในกิจกรรมเกมกระดานนี้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะย่อยที่เกี่ยวกับการพูดภาษาอังกฤษจำนวน 6 ทักษะย่อย ได้แก่ 1) การเน้นเสียงหนักเบา 2) ความคล่องแคล่วด้วยอัตราความเร็วที่แตกต่างกัน 3) การเลือกใช้วลีที่เหมาะสม 4) การใช้ประเภทของคำในหน้าที่ต่าง ๆ 5) การแสดงออกโดยสื่อถึงความหมายเฉพาะในรูปแบบการพูดที่แตกต่างกัน และ 6) การใช้คำเชื่อมต่าง ๆ ในการพูดสื่อสาร ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมเกมกระดาน เนื่องจากการส่งเสริมทักษะการพูดและการฝึกปฏิบัติจริงด้วยกิจกรรมเกม

กระดานสามารถกระตุ้นความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารได้โดยธรรมชาติ นอกจากนี้กิจกรรมเกมกระดานเป็นเกมที่มีความน่าสนใจและใช้อย่างแพร่หลาย อีกทั้งผู้เรียนจะได้รับความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย สอดคล้องกับ Brown (2004) และ Suwannaprut (2015) กล่าวว่า ทักษะย่อยที่สามารถผลิตภาษาจากหน่วยคำ หรือกลุ่มของคำสั้น ๆ ซึ่งผู้พูดสามารถแสดงทักษะการพูดได้แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความสามารถที่เป็นทักษะย่อยต่าง ๆ ข้างต้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bayuningsih (2016) และ Maulana (2019) แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการขาดความรู้ทางความคิดในการสื่อสาร เวลาในการฝึกฝนนั้นไม่เพียงพอ อีกทั้งนักเรียนบางคนก็ใช้ภาษาถิ่นของตนในระหว่างการทำกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษอีกด้วย ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดด้วยเกมบันไดงูโดยดูจากคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

1.2 หลักการสอนทักษะการพูดที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับผู้อื่นเป็นกิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือในการใช้ภาษาแก่ผู้เรียนทั้งด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ และรูปประโยคที่จำเป็น ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ และเข้าใจความสามารถของการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว นอกจากนี้ยังสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Nunan (2003) ที่ได้กล่าวถึงหลักการสอนทักษะการพูดว่า ผู้สอนควรสอนให้ผู้เรียนออกเสียงหนักเบาของคำศัพท์ รูปแบบการออกเสียงสูง-ต่ำในระดับประโยค การเลือกคำและประโยคที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม ผู้ฟัง สถานการณ์ และเรื่องที่พูด รวมถึงการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วในการพูดอย่างถูกต้อง (Hymes, 1972; Larsen-Freeman, 2000; Littlewood, 1981) หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงกับความหมายและบริบทในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะมีพัฒนาการทางภาษาด้วยการใช้ภาษาในชีวิตจริง (Harmer, 2003; Nunan, 1989) สอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมของ Vygotsky ที่ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า วิธีที่ดีที่สุดที่จะเรียนรู้และสอนภาษา คือ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Chaiklin, 2003) และยิ่งสอดคล้องกับ Johnson and Johnson (1987) ที่กล่าวว่า หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และสร้างความมั่นใจในการพูดอีกด้วย

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมากโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาการสอน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านการวัดและประเมินผลตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานนั้นต้องคำนึงถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ เนื่องด้วยกิจกรรมเกมกระดานช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนั้นกิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ

โครงสร้างหลักสูตร หน้าที่ทางภาษา และเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียน เมื่อกิจกรรมเกมกระดานมีความน่าสนใจ มีสีสันสดใสสวยงาม พร้อมทั้งองค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดานที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และง่ายต่อการเล่น มีความท้าทายในการเล่นแบบกลุ่มจึงเป็นที่น่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Rodilla (2012) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมเกมกระดานกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้นเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารในการดำเนินชีวิตประจำวัน การแสดงความสามารถทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง อีกทั้งกิจกรรมเกมกระดานยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการรับรู้ สร้างความสนุกสนาน รวมทั้งสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์ และยังเป็นการตอบสนองของกลุ่มการแข่งขันที่ทำให้ผ่อนคลาย และคลายความเครียดได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน และการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1. ผู้สอนควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานให้มากขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาได้อย่างเต็มที่ และในขั้นก่อนทำกิจกรรมนั้นผู้สอนควรศึกษาและชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจกฎและกติกาในการทำกิจกรรมให้ชัดเจนเพื่อความสนุกสนานและเกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้น
2. ผู้สอนควรมีรางวัล หรือเกียรติบัตรให้นักเรียนเพื่อให้นักเรียนทุกคนที่เก่งด้านการพูดภาษาอังกฤษ หรือมีความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมได้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและมีกำลังใจในการพัฒนาตนเองต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมุ่งเน้นกิจกรรมแบบออนไลน์ให้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมเกมแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบ ทั้งนี้เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จึงทำให้ผู้วิจัยควรออกแบบบรรยากาศภายในห้องเรียนอย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจด้วยกิจกรรมเกมแบบออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันให้มีความหลากหลายและสะดวกต่อการเรียนรู้
2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเลือกหัวข้อสำหรับบทเรียนที่ตรงตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนโดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นก็จะช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมในด้านการจัดทำแผนการสอน สื่อการสอนเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี เนื่องจากในการจัดกิจกรรมเกมกระดานนั้นมีกฎและกติกาที่แตกต่างกันไปในแต่ละประเภทของเกมนั้น ๆ ดังนั้นผู้สอนควรเป็นโค้ชเพื่อชี้แนะแนวทาง และควบคุมชั้นเรียนให้เกิดบรรยากาศที่ดีมีคุณภาพให้มากที่สุด

4. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มขณะทำกิจกรรมเกมกระดานของผู้เรียน และควรแบ่งจำนวนผู้เล่นภายในกลุ่มให้มีความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนใช้ทักษะทางภาษาในการพูดภาษาอังกฤษให้มากที่สุดอย่างเท่าเทียมกัน

References

- Bayuningsih, A. A. P. (2016). Improving students' speaking ability using the snakes and ladders board game at the 11th grade of Saint pius x vocational high school Magelang. Bachelor of Education Thesis Program in English Education Graduate School, Sanata Dharma University.
- Best, J. W. (1986). *Research in Education* (5 ed.). New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Broughton, G., et al. . (1980). *Teaching English as foreign language*. New York: Routledge.
- Brown, H. D. (2004). *Language assessment: Principles and classroom practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Chaiklin, S. (2003). The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction. *Vygotsky's educational theory in cultural context*, 1, 39-64.
- Eduzone. (2014). The development of English language education with the future of Thailand in ASEAN. [Online]. Retrieved June 28, 2021, from <http://www.dilbilimarastirmalari.com/page/2/>. [in Thai]
- Harmer, J. (2003). *The Practice of English Language Teaching*. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.
- Hymes, D. H. (1972). *On communicative competence*. USA: Penguin Education, Penguin Books Ltd.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.
- Kannasootsuksalai School. (2021). Kannasootsuksalai School's Announcement. Academic department, Kannasootsuksalai School. [in Thai]
- Khammani, T. (2002). *An instruction model: A variety of options*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- Khammani, T. (2012). *Pedagogical: Knowledge for effective learning management*. Bangkok: Chulapress. [in Thai]
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. New York: Cambridge University Press.
- Maulana R. A. (2019). *The use of board game for improving students' English speaking ability*. Bachelor of Education Thesis Program in Language Education Graduate School, The state institute for Islamic studies of Bengkulu.
- Ministry of Education. (2014). *The Common European Framework of Reference for Languages*. Bangkok: Chamchuree Products co.,ltd. [in Thai]
- National Institute of Educational Testing Service. (2020). *Ordinary National Educational Test : O-Net for grade 9*. [Online]. Retrieved from <http://www.niets.or.th>. [in Thai]
- Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*: Cambridge University Press.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: Mc Graw Hill.
- Posttoday. (2015). *English proficiency in Thailand has been ranked at the last place among the ASEAN countries. Government spends more money on other administrations than education*. Retrieved June 18, 2021, from <https://www.posttoday.com/aec/news/399910>. [in Thai]
- Preedakorn, A. (2014). *Design a boardgame to study colourcircle for students in grade 6*. Master of Education Thesis Program in Art Education Graduate School, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Rodilla, R. H. M. (2012). *Playful learning in the EFL Class: The beneficial of board games and the LEGO serious play method*. Retrieved April 25, 2021, from http://www3.uah.es/master_tefl_alcala/pdf/tfm/regina_mateos_rodillo.pdf.
- Sittiwong, T. (2021). *The effects of using board game to promote learning For undergraduate students faculty of Education naresuan university*. *Journal of Education Naresuan University*, 23(2), 187-200. [in Thai]
- Suwannaprut, T. (2015). *Development of a foreign language learning strategy instructional model to enhance listening-speaking abilities for EFL undergraduate students*. Doctor of Philosophy of Curriculum Instruction Thesis Program in Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University. [in Thai]
- Yiemkuntitavorn, S. (2017). *Learn English with materials and surrounding activities*. Bangkok: Chulapress. [in Thai]