



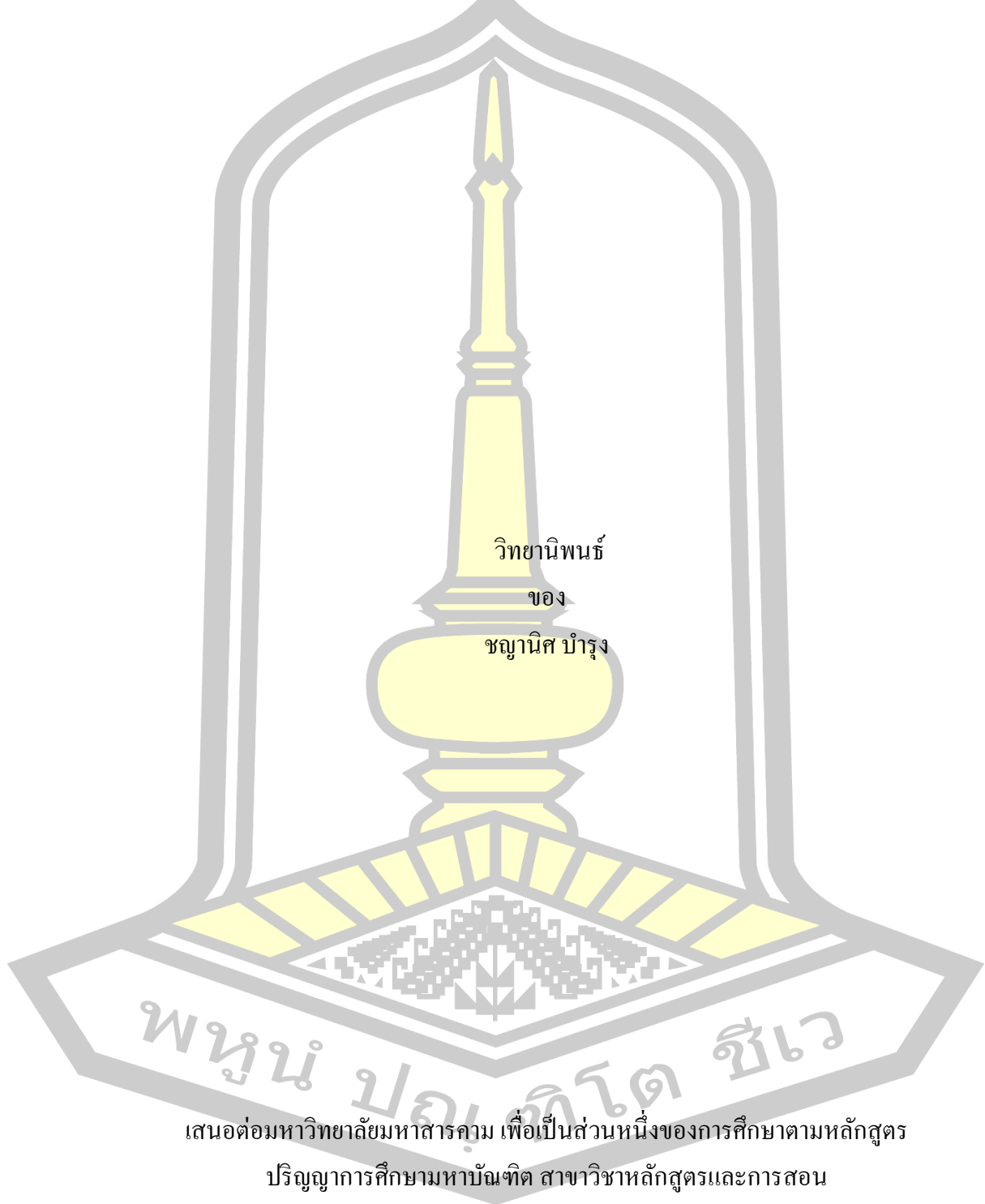
การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์
ของ
ชญานิส บำรุง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤศจิกายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3

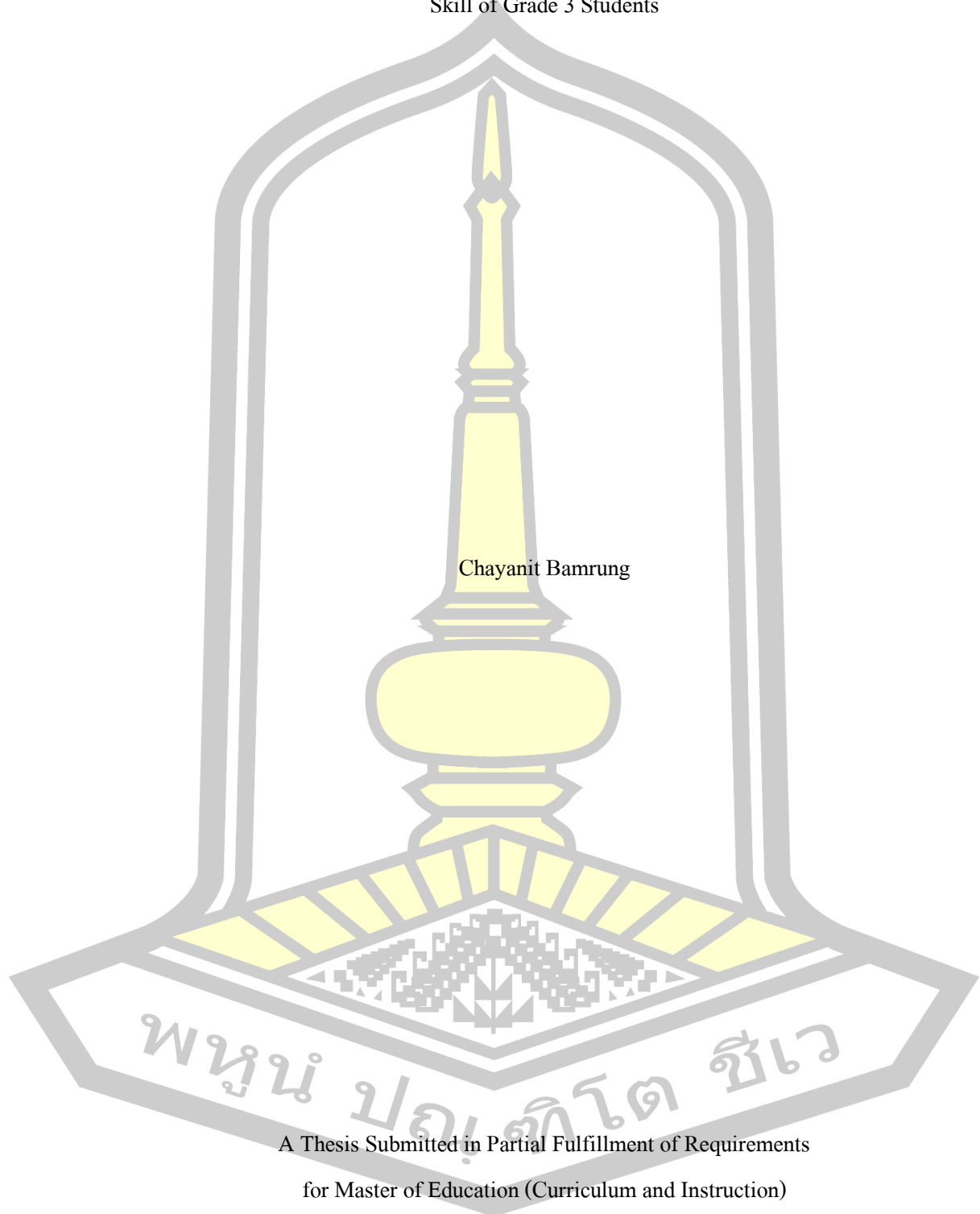


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤศจิกายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development Learning Activity Through Game-Based Activity Towards English Speaking
Skill of Grade 3 Students



Chayanit Bamrung

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

November 2023

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวชญานิศ บำรุง
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. มนต์รี วงษ์สะพาน)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. ธนชล ภูสีฤทธิ์)

กรรมการ

(รศ. ดร. กัญญารัตน์ โคจร)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รศ. ดร. วนิดา ผาระนัค)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
ผู้วิจัย	ชฎานิส บำรุง		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธนดล ภูสิทธิ์		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า Dependent sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า

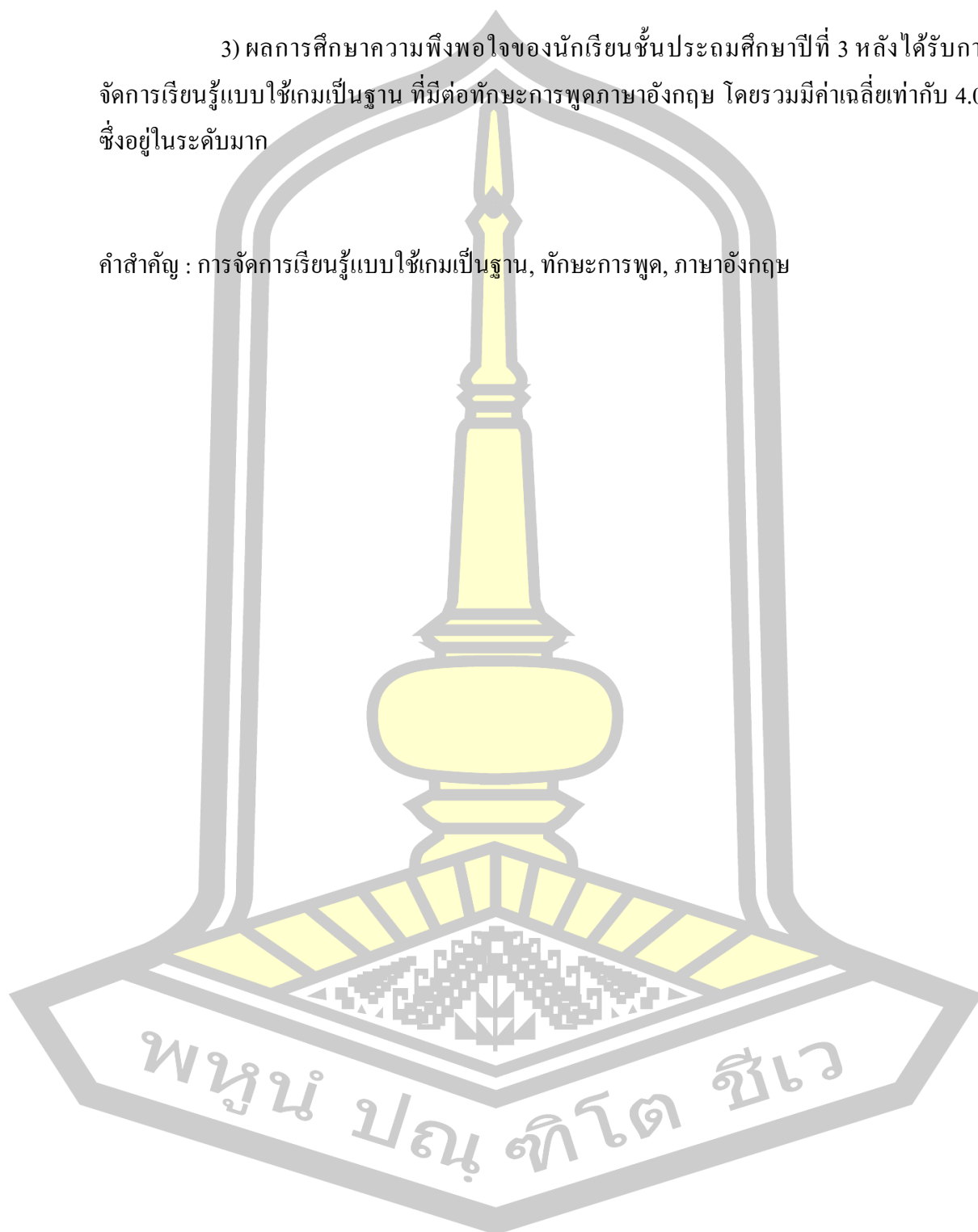
1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05

3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะการพูด, ภาษาอังกฤษ



TITLE	The Development Learning Activity Through Game-Based Activity Towards English Speaking Skill of Grade 3 Students		
AUTHOR	Chayanit Bamrung		
ADVISORS	Assistant Professor Thanadol Phuseerit , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop teaching and learning management through game-based activity towards English speaking skill of grade 3 students with a required efficiency of 80/80, 2) to compare grade 3 students' English speaking skill before and after learning English through game-based activity, and 3) to study grade 3 students' satisfaction towards teaching and learning management through game-based activity. The samples for this research consisted of 38 grade 3 students studying in the academic year 2022 at The Holy Infant Jesus Maharakham School, Muang Maharakham district, Maharakham province by cluster random sampling. The research instruments were 1) 8 lesson plans, 2) the English speaking skill test, and 3) the questionnaire on students' satisfaction towards teaching and learning management through game-based activity. The statistics used in this research were percentage, mean, standard deviation, and dependent sample t-test.

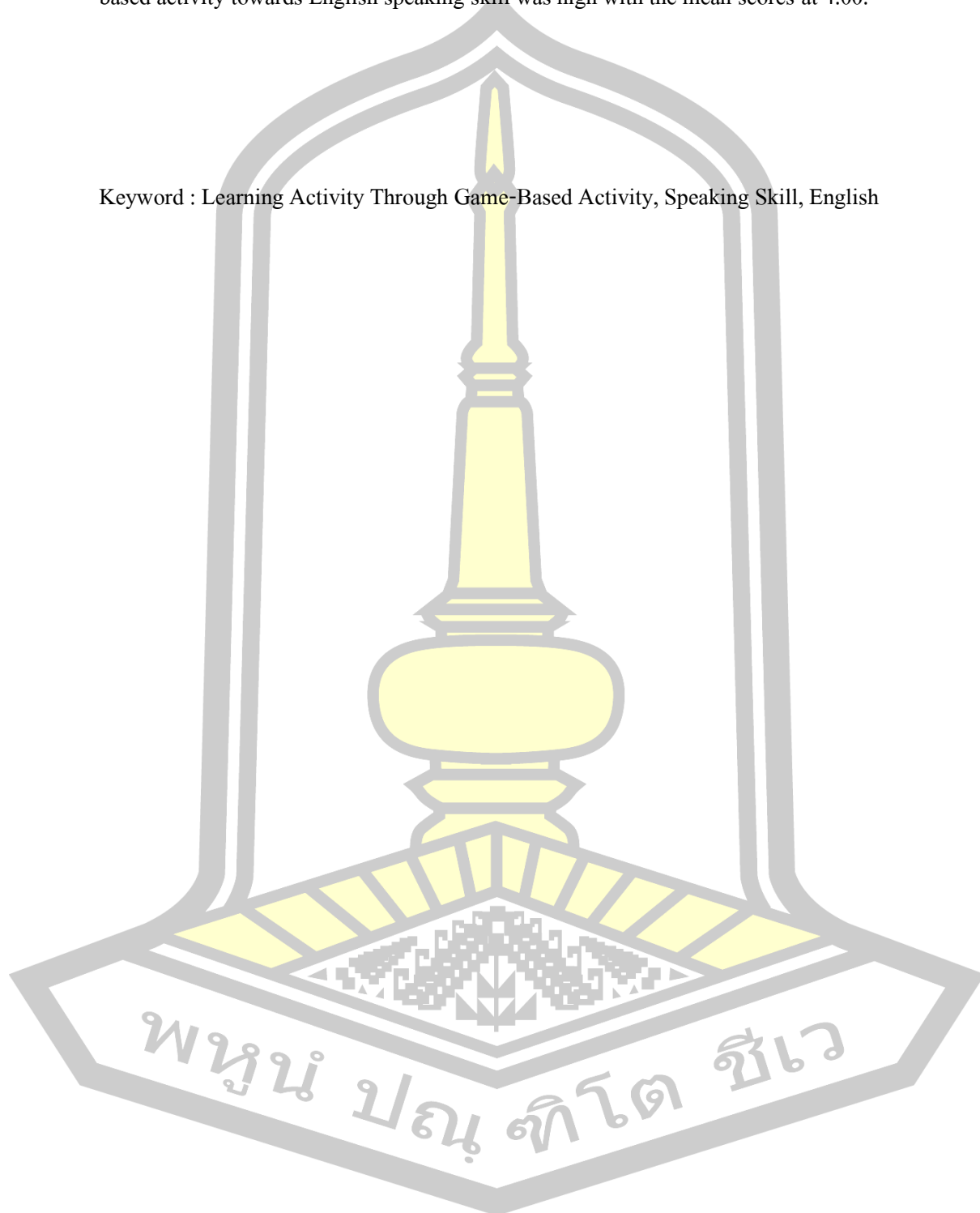
The results of this research were as follows:

1) The efficiency of teaching and learning management through game-based activity towards English speaking skill of grade 3 students was (E_1/E_2) 86.51/86.32 which was higher than the standard criteria (80/80).

2) The score from post-test for the students' English speaking skill improvement by using game-based activity was higher than the score from pre-test at the .05 level of statistical significance.

3) Students' satisfaction towards teaching and learning management through game-based activity towards English speaking skill was high with the mean scores at 4.00.

Keyword : Learning Activity Through Game-Based Activity, Speaking Skill, English



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.กัญญารัตน์ โจร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ผาระนันต์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดีผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ นางสาวนฤตา หงษ์ษา นางสาวกานต์พิชชา ชูจิตร นางสาววรรณพร ถนัดค่านางปัทมพร อารีเอื้อ และนางราณี อ่อนประทุม ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำ ปรึกษา และข้อเสนอแนะงานวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ บาทหลวงเสกสรร สมศรี ผู้จัดการ โรงเรียน และซิสเตอร์ศรีสุดา ประษลา ผู้อำนวยการ โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม ตลอดจนคณะครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ทุกคน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ เพื่อนร่วมรุ่นปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่มีส่วนร่วมให้การช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ สมาชิกครอบครัวทุกคน ที่เป็นกำลังใจ และสนับสนุนในการศึกษาและการจัดทำวิทยานิพนธ์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

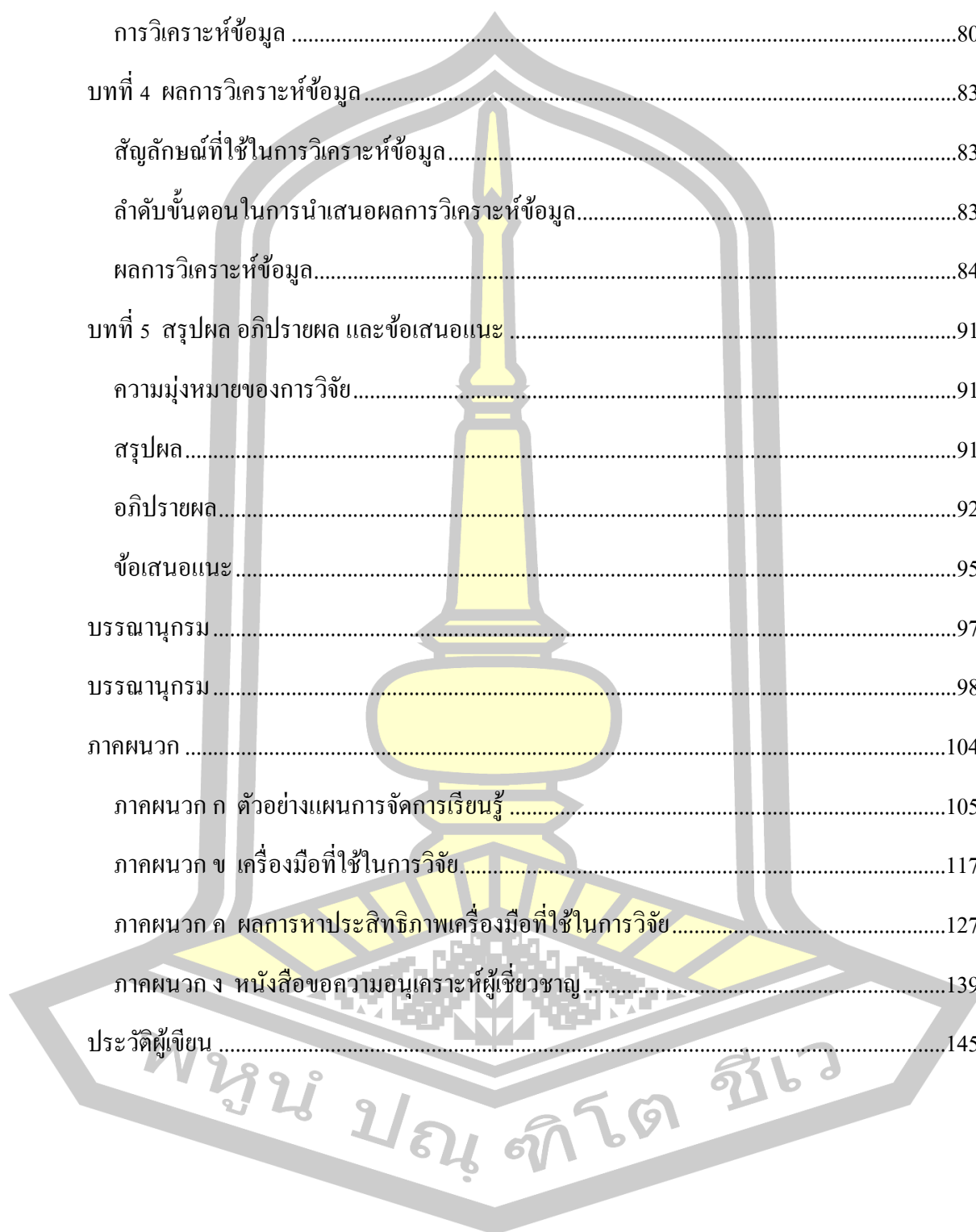
คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศเพื่อบูชาพระคุณบิดา มารดา ผู้มีพระคุณ ตลอดจนบูรพาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์อันทรงคุณค่าในครั้งนี้

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ	10
การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน	16
การทดสอบประสิทธิภาพ	32
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	37
ความพึงพอใจ	51
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	65
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	65
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการหาคุณภาพ	65

การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	79
การวิเคราะห์ข้อมูล	80
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	84
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	91
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	91
สรุปผล.....	91
อภิปรายผล.....	92
ข้อเสนอแนะ.....	95
บรรณานุกรม.....	97
บรรณานุกรม.....	98
ภาคผนวก	104
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	105
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	117
ภาคผนวก ค ผลการหาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	127
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	139
ประวัติผู้เขียน	145



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การประกอบอาชีพ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและใช้เป็นที่กลางในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น ได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาต่างประเทศ และ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้ง เข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขวางขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยจะเห็นได้จากการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้นโดยสถานศึกษาต้องจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม ที่มีความลึกและความเข้มข้นหรือรายวิชาใหม่ให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามกระบวนการเรียนรู้ และมีสมรรถนะหลัก 5 ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมั่นใจ ดังนั้นนักเรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดทักษะทางภาษาโดยจะเน้นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง (Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้ จากข้อมูลการจัดอันดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของประชากรในแต่ละประเทศทั่วโลก

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาอย่างชัดเจน และเนื่องจากทักษะการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ภาษาพูดต้องการปัจจัยในหลายๆด้านประกอบกัน ไม่ว่าจะเป็น ด้านกายภาพ ด้านจิตใจ ด้านจิตวิทยา และปัจจัยประกอบทางสังคมต่างๆ มาผสมรวมกัน ในการพูดแต่ละครั้ง (Bailey, 2005) สอดคล้องกับ รงคเทพ ลิ้มมณ (2562) กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญ เพราะการพูดคือการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ความรู้สึก ความต้องการ รวมทั้งการเสนอความคิดเห็น นอกจากนี้ Numan (1991) ได้กล่าวถึงทักษะการพูดว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่บ่งบอกถึงความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาได้อย่างชัดเจน นักเรียนได้มีโอกาสฝึกพูดมากขึ้น และในการจัดการเรียนการสอนทุกครั้ง นักเรียนต้องสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อนและค่อนข้างยากสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ จึงยังเป็นปัญหาแก่นักเรียน ดังที่เพ็ญพักตร์ พินธุธิบุตร (2561) ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานว่า ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความรู้ด้านไวยากรณ์มากกว่าด้านการสื่อสาร รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่กระตุ้นให้นักเรียนกล้าพูดกล้าแสดงออก ทำให้ขาดความคล่องแคล่วทางการพูด (Fluency) และขาดความถูกต้องแม่นยำ (Accuracy) คือพูดไม่ราบรื่นและไม่ต่อเนื่อง ขาดความเป็นธรรมชาติในการพูด ประกอบกับโครงสร้างในเรื่องเวลาเรียนซึ่งหลักสูตรสถานศึกษากำหนดเวลาเรียน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จึงไม่เพียงพอในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะทักษะการพูดซึ่งต้องใช้เวลาในการจัดกิจกรรมค่อนข้างมาก เนื่องจากห้องเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีอย่างจำกัด อีกทั้งเนื้อหาในบางบทเรียนมิให้ฝึกทักษะการพูดน้อย บางเนื้อหากิจกรรมยากเกินไป นักเรียนขาดความสนใจ ขาดความกระตือรือร้นในการฝึกพูด ส่งผลให้นักเรียนพูดไม่เก่ง ไม่คล่องแคล่ว นอกจากนี้จิตติยา ศรีประเสริฐ (2564) พบว่านักเรียนบางคนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารตามสถานการณ์จริงได้ เนื่องจากนักเรียนบางคน มีอาการเงินอาย และไม่กล้าพูด ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการพูดภาษาอังกฤษ รวมถึงการสอบเข้าเรียนต่อในระดับต่างๆนั้น ไม่ได้เน้นการสอบทักษะการพูด จึงส่งผลให้นักเรียนไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากนัก อีกทั้งยังส่งผลให้ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามเป้าหมายของหลักสูตร

จากสถาบันการศึกษา EF Education First หรือ EF English Proficiency Index (EF EPI) พบว่าในปี 2560 ประเทศไทยถูกจัดให้อยู่ในลำดับที่ 53 จาก 80 ประเทศ ซึ่งอยู่ในระดับทักษะต่ำ ปี 2561 ประเทศไทยถูกจัดให้อยู่ในลำดับที่ 64 จาก 88 ประเทศ ซึ่งอยู่ในระดับทักษะต่ำ และในปี

2562 ประเทศไทยถูกจัดให้อยู่ในลำดับที่ 74 จาก 100 ซึ่งอยู่ในระดับทักษะต่ำมาก (Education First, 2019) และจากผลคะแนนการทดสอบการศึกษาระดับชาติ Ordinary National Educational Test (O-NET) ของสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2561 พบว่าจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 39.24 ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ย 34.42 ปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ย 43.55 ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ย 39.22 และปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ย 37.62 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566) จะเห็นได้ว่าประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นได้ และเนื่องจาก O-NET เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมี 4 สาระสำคัญคือ 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2) ภาษาและวัฒนธรรม 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งทางสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) มีการกำหนดจำนวนข้อสอบในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารมากกว่าสาระอื่นๆ เนื่องจากเป็นสาระที่มีความสำคัญและเน้นเรื่องการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative language teaching) ดังที่ Thepsuriwong (2011) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่าการเรียนภาษาจะสัมฤทธิ์ผลได้ดีที่สุดต้องเกิดจากการสื่อสาร หากนักเรียนไม่สามารถสื่อสารได้การเรียนภาษาก็จะไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม พบว่าปีการศึกษา 2565 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 มีจำนวนถึง ร้อยละ 39 ทั้งนี้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยเฉลี่ยเพียงร้อยละ 35.31 โดยเฉพาะทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพียงร้อยละ 28.21 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำ (ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม, 2566) ผู้วิจัยพบว่า ปัญหาส่วนหนึ่งของทักษะการพูดในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษคือ นักเรียนขาดความมั่นใจในการพูด มีความประหม่า ความตื่นเต้น ความวิตกกังวล กลัวพูดผิด กลัวถูกล้อ หรือกลัวเสียหน้าต่อหน้าเพื่อนในชั้นเรียน รวมถึงนักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ในรายวิชา และด้านครูผู้สอนอาจใช้เทคนิคที่ไม่น่าสนใจ สอนคำศัพท์ แบบเน้นจด และท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดแรงกระตุ้นที่จะเรียนรู้ หรืออีกนัยหนึ่งคือการสอนแบบครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ให้นักเรียนทำตามคำสั่งของครูผู้สอน จึงเป็นสาเหตุให้นักเรียนไม่มีความสนใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หรืออาจรวมไปถึงเนื้อหาวิชาด้วยที่เป็นสาเหตุทำให้ผลการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ตัวนักเรียนมีความรู้ไม่มากพอที่จะนำไปใช้ได้

อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมทั้งขาดการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากสภาพปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีหนึ่งที่น่าสนใจในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดให้ โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทศนา แจมมณี, 2544) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ขั้นเล่นเกม และขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545) การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการสอนภาษาในปัจจุบัน เพราะการสอนพูดแบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดนักเรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน (ชนัดต์ พูนเดช, 2565) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากในระหว่างการจัดการเรียนรู้ นักเรียนจะได้ใช้ภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และสนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้ทางภาษาได้อย่างอัตโนมัติ ซึ่งผู้พูดและผู้ฟังไม่สามารถคาดการณ์หรือเตรียมการล่วงหน้าได้ และไม่มีกำกวมในการใช้ภาษา นักเรียนจะกล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการพูดมากขึ้น ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ได้ ดังที่สุชาติ ทั้งศิริสิมา (2555) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น และนักเรียนยังมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นฐานในทางบวกอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รงกเทพ ถัมมณ (2563) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้พบว่าหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น และนักเรียนยังให้ความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอีกด้วย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานนั้น ช่วยพัฒนาทักษะการพูด

ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ และนักเรียนยังได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ และเกิดความอยากเรียนรู้อีกด้วย อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น และที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารต่างๆ วิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงเลือกที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และนำผลการวิจัยมาช่วยพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จาก 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 148 คน ซึ่งมีบริบทใกล้เคียงกัน มีการจัดห้องเรียนแบบคละกันซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่มีระดับความสามารถสูง ปานกลางและต่ำเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3/4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ตัวแปรที่การศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variables) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variables) ได้แก่

2.2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจ

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสร้างให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 ป 3/3, ป 3/4

มาตรฐาน ต 1.2 ป 3/1, ป 3/4

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 ป 3/1

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ป 3/1

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ป 3/1

มาตรฐาน ต 4.2 ป 3/1

รวมทั้งสิ้น 8 ตัวชี้วัด จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Food

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Countable and uncountable nouns

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Do you like

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Reading comprehension

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Do you want some

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Tastes

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Making fruits salad

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 Preposition

4. ระยะเวลาการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 ระหว่างเดือน กุมภาพันธ์ – มีนาคม ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้นโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ที่สร้างขึ้นสำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นของนักเรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นเลือกเกม เป็นขั้นกระตุ้นความคิดเชื่อมโยงสู่เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยครูผู้สอนกล่าวทักทายนักเรียน และมีการถาม-ตอบเกี่ยวกับบริบทเรื่องที่กำลังจะเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียน จากนั้นให้ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน โดยพิจารณาความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และเชื่อมโยงเข้าสู่การชี้แจงการเล่นและกติกาในขั้นต่อไป

1.2 ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา เป็นขั้นที่ครูผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้นักเรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร และครูผู้สอนจะสาธิตขั้นตอนการเล่นให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยอาจมีการให้นักเรียนทดลองเล่นก่อนเล่นจริง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกติกา ขั้นตอนการเล่นได้เข้าใจง่ายขึ้น

1.3 ขั้นเล่นเกม เป็นขั้นที่ครูผู้สอนให้นักเรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย เพื่อกำกับดูแลให้นักเรียนเล่นตามกติกา แข็งใจเป็นเวลา และแข็งแรงความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของนักเรียน

1.4 ขั้นอภิปรายและสรุปผล เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากการเล่นเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม โดยครูผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา นำมาสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ถาม-ตอบร่วมกับนักเรียน และเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจได้ไม่ครอบคลุม จากนั้นครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเรียนรู้ตามที่ได้กำหนดไว้

2. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง ค่าที่แสดงการบรรลุวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาคุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ที่ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบย่อยทักษะการพูดภาษาอังกฤษของแผนการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการเรียน ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยมีการเลือกใช้สำนวน ถ้อยคำ ภาษา ถูกต้องตามหลักภาษา สามารถสื่อความได้ถูกต้อง และมีความเหมาะสมกับสถานการณ์และวัตถุประสงค์ในการสนทนา เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสาระเนื้อหาของการสนทนาและพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

3.1 ด้านความถูกต้อง หมายถึง ความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้อง ตามหลักการออกเสียง

3.2 ด้านความคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการพูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสารได้

3.3 ด้านการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด หมายถึง ความสามารถในการแสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย

โดยวัดด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการสอบภาคปฏิบัติ โดยให้นักเรียนจับฉลากเลือกภาพในการบรรยายภาพจำนวน 1 ภาพ ซึ่งครูผู้สอนกำหนดหัวข้อในการพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ จำนวน 8 ข้อ ข้อละ 12 คะแนน รวม 96 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Rubric Scale) 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความถูกต้อง ด้านความคล่องแคล่ว และด้านการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด ด้านละ 4 คะแนน

4. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การแสดงความรู้สึกลงในทางบวกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานแล้ว ซึ่งได้มาจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์ และด้านการนำไปใช้ โดยมีจำนวน 20 ข้อ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
3. การทดสอบประสิทธิภาพ
4. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
5. ความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้กล่าวถึงความสำคัญ วิสัยทัศน์ คุณภาพของนักเรียน สาระการเรียนรู้ มาตรฐานและตัวชี้วัด และคำอธิบายรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีรายละเอียดดังนี้

1. ความสำคัญ

สังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการติดต่อสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนิน

ชีวิต

2. วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

3. คุณภาพของนักเรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษรคำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

3.2 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง

3.3 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

3.4 พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

3.5 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

3.6 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

3.7 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

3.8 ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

3.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

3.10 ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

4. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง องค์ความรู้ที่เป็นสากลสำหรับนักเรียน ภาษาต่างประเทศ มีรายละเอียดดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) การใช้ภาษาต่างประเทศในการ ฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connections) การใช้ ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Communities) การใช้ ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

5. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เป็นผลการเรียนรู้ที่ต้องการหรือที่คาดหวังให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนหลังจากได้ผ่าน กระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศแต่ละระดับชั้น เป็นตัวบ่งชี้ผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานการ เรียนรู้ทั้ง 8 มาตรฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีมาตรฐานและตัวชี้วัดดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้า จังหวะ (chant) ง่ายๆถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่าน ประโยค บทสนทนา หรือ นิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

- ตามแบบที่ฟัง
1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง
 3. บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
 5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงตัว หรือกิจกรรมต่างๆตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟัง หรืออ่าน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบตามมารยาท สังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน

สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษา

ต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1. ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

6. คำอธิบายรายวิชาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ13101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

ศึกษาการอ่าน การเขียน การฟัง พูดและดู หลักการใช้ภาษา เกี่ยวกับคำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน คำ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และบทพูดเข้าจังหวะและการสะกดคำ การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และนันทนาการ เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 350-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม) ประโยค บทสนทนา หรือนิทานที่มีภาพประกอบ ประโยคคำถามและคำตอบ บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ และประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง คำศัพท์ ส่วนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก คำและประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ และสิ่งของ เช่น การระบุ/เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพกับคำ หรือกลุ่มคำโดยใช้ภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนผัง มารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและการใช้ภาษาต่างประเทศในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อต่างๆ โดยใช้ทักษะ กระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่หลากหลาย เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ปฏิบัติตามคำสั่ง ใช้ภาษาสื่อสารระหว่างบุคคลในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้น ใช้ภาษาต่างประเทศในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อต่างๆ

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการเรียนรู้ทางภาษา ความสามารถในการคิด ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้

เทคโนโลยี ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ เกิดการเรียนรู้ การนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับกาลเทศะ
รหัสตัวชีวิต

ต 1.1 ป.3/1 ป.3/2 ป.3/3 ป.3/4

ต 1.2 ป.3/1 ป.3/2 ป.3/3 ป.3/4 ป.3/5

ต 1.3 ป.3/1 ป.3/2

ต 2.1 ป.3/1 ป.3/2 ป.3/3

ต 2.2 ป.3/1

ต 3.1 ป.3/1

ต 4.1 ป.3/1

ต 4.2 ป.3/1

รวม 18 ตัวชีวิต

กล่าวสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นแนวทางสำคัญในการบริหารจัดการหลักสูตรต่างๆ ในระดับชาติ ซึ่งจะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และเป็นพลโลกที่มีคุณภาพ โดยหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้น จะประกอบด้วย 4 สาระ 8 มาตรฐาน 18 ตัวชีวิต ซึ่งมุ่งหวังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งจะวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชีวิต ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป 3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ป 3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่าน ประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป 3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสาร
ระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง

ป 3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเอง และ
เพื่อนตามแบบที่ฟัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่าง
ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและ
เหมาะสม

ป 3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ
และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับ
กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ป 3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งใน
สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ป 3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานใน
การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ป 3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่
เกี่ยวข้องใกล้ตัว

รวมทั้งสิ้น 8 ตัวชี้วัด โดยแบ่งเนื้อหาเพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
จำนวน 8 เรื่อง ดังนี้ เรื่อง Food, เรื่อง Countable and uncountable nouns, เรื่อง Do you like?,
เรื่อง Reading comprehension, เรื่อง Do you want some?, เรื่อง Tastes, เรื่อง Making fruits
salad, และเรื่อง Preposition

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วย เพราะเมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ให้นักเรียนเข้าใจ จดจำ ได้รับความรู้ และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยมีนักการศึกษาหลายคน ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

กฤดาภรณ์ สีหารี (2561) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า คือ การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และได้รับการส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์และเพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมทักษะ ตามวัตถุประสงค์และเพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่กำหนดไปพร้อมๆ กับการได้รับความบันเทิง

ฉัตรกมล ประจวบลาภ (2559) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดคล้องเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น นักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน และชักจูงให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ศุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า คือกระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนให้นักเรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทิสนา แคมมณี (2544) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดให้ โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ กติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้น โดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ที่สร้างขึ้น สำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่น ของนักเรียนมาใช้ในการอภิปราย

2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ต้องให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ เกิดทักษะเบื้องต้น และความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไปด้วยการเล่นเกม ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ นั้น ครูผู้สอนสามารถปรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของการเรียนรู้ในครั้งนั้นๆ ได้ มีนักการศึกษาหลายคน ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

กิตติพร เสาวเวียง (2565) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

1.1 ครูผู้สอนทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน โดยการเล่นเกม เล็กๆ น้อยๆ ก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียน

2. ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 ครูผู้สอนบอกชื่อเกมแก่นักเรียน

2.2 ครูผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แล้วแต่เกม โดยคละตามระดับความสามารถของนักเรียนประกอบด้วย เก่ง ปานกลาง และอ่อน

2.3 ครูผู้สอนอธิบายอุปกรณ์ในการเล่น กติกาการเล่น และวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง

3. ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 ครูผู้สอนจัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ครูผู้สอนให้นักเรียนเล่นเกม โดยครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุม กติกาการเล่นให้เป็นที่ไปตามขั้นตอน

3.3 ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปอภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกต การเล่น บันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่น

4. ชั้นเสนอความคิด (Creativity)

4.1 ครูผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อขอตจนเกิดเกมหรือกิจกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

5. ชั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

5.1 ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้ มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

5.2 ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่นักเรียนได้รับ เช่น นักเรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

5.3 ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผัง ความคิด ร่วมกันสรุป

5.4 ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ ษัตถ์ พูนเดช (2565) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนการอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน

1.1 ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกมทำให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้นักเรียนเห็นวากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้นักเรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้นักเรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับนักเรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

1.3 ครูผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้นักเรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวล ตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมชาติแก่นักเรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นมาก่อน

2. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ครูผู้สอนให้นักเรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.2 ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้นักเรียนเล่นตามกติกา แข็งเ็นเวลา และแข็งแรงความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของนักเรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

3. ขั้นตอนการสรุปผลของเกม

3.1 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ครูผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม

ศุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้สร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากครูต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดี ตรงตามวัตถุประสงค์

1.2 ครูผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้ว ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งจะต้องมีการทดลองใช้ก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกัน หรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

1.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 จัดเตรียมสถานที่เล่นไว้ให้พร้อม และคำนึงถึงความปลอดภัย

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ครูผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่นักเรียน

2.2 ชี้แจงกติกา โดยครูผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้ง อาจต้องการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่จะต้องให้นักเรียนมีการซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ชั้นเล่นเกม ควรดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับเล่นเกมให้เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้นักเรียนเล่นเกม และครูผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีจะต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ครูผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไว้ เพื่อนำไปใช้ในอภิปรายหลังการเล่น หรือครูผู้สอนอาจมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาการเล่นด้วยก็ได้

4. ชั้นอภิปรายหลังจากการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและเชื่อมโยงไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการ ดังนี้

4.1 ครูผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่นักเรียนได้รับ เช่น นักเรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

กล่าวสรุปได้ว่า ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานออกเป็น 4 ขั้นตอน เพื่อให้มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และระดับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยประยุกต์จากการสร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ดังนี้

1. ชี้นำเสนอเกม เป็นขั้นกระตุ้นความคิดเชื่อมโยงสู่เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยครูผู้สอนกล่าวทักทายนักเรียน และมีการถาม-ตอบเกี่ยวกับบริบทเรื่องที่กำลังจะเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียน จากนั้นให้ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน โดยคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นและเชื่อมโยงเข้าสู่การชี้แจงการเล่นและกติกาในขั้นต่อไป

2. **ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา** เป็นขั้นที่ครูผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้นักเรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร และครูผู้สอนจะสาธิตขั้นตอนการเล่นให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง โดยอาจมีการให้นักเรียนทดลองเล่นก่อนเล่นจริง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกติกา ขั้นตอนการเล่นได้เข้าใจง่ายขึ้น

3. **ขั้นเล่นเกม** เป็นขั้นที่ครูผู้สอนให้นักเรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกา และขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย เพื่อกำกับดูแลให้นักเรียนเล่นตามกติกา แข็งเ็นเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของนักเรียน

4. **ขั้นอภิปรายและสรุปผล** เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากการเล่นเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม โดยครูผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา นำมาสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาถาม-ตอบ ร่วมกับนักเรียน และเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจได้ไม่ครอบคลุม จากนั้นครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเรียนรู้ตามที่ได้กำหนดไว้

3. หลักการออกแบบเกมในการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานจะมีประสิทธิภาพหรือไม่นั้น จะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบเกมให้เหมาะสมด้วย โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบเกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

Silverman (2013) ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมว่า ผู้ออกแบบเกมควรตั้งคำถามที่สำคัญเพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบไม่ละเลยประเด็นต่างๆ ที่สำคัญในการพัฒนาเกมและช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบเกมควรถาม เพื่อใช้สำหรับการออกแบบและพัฒนาเกม มีดังนี้

1. ผู้เล่นเกมมีจำนวนทั้งหมดเท่าไร
2. ระยะเวลาในการเล่นใช้เวลานานเท่าใด
3. มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้างและเมื่อใดที่ผู้เล่นมีโอกาสใช้ทางเลือกเหล่านั้น
4. ผู้เล่นเกมจะเลือกทางเลือกนั้นได้อย่างไร
5. การเลือกทางเลือกของผู้เล่นหนึ่งคนส่งผลกระทบต่อผู้เล่นคนอื่นๆ อย่างไร
6. ผู้เล่นเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ อย่างไร

7. มีทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นหนึ่งคนสามารถกระทำได้ แต่ผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถกระทำได้
8. ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร เป็นการสลับตากันเดินหรือเป็นไปตามตำแหน่งการนั่งในการเล่น
9. การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้
10. มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกอย่างไร
11. เป้าหมายของผู้เล่นคืออะไร
12. ผู้เล่นจะสามารถชนะได้อย่างไร

Brathwaite และ Schreiber (2009) กล่าวถึงการออกแบบเกมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การออกแบบเกม คือกระบวนการของการสร้างเนื้อหาและกติกาของเกม การออกแบบเกมที่ดีคือการพัฒนาเป้าหมายที่ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายนั้นและการสร้างกติกาที่ผู้เล่นต้องทำตามเพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในเกมได้ นอกจากนี้การออกแบบเกมที่ดีต้องพิจารณาความต้องการของผู้เล่นเป็นสำคัญ หรือมองผู้เล่นเกมเป็นศูนย์กลาง การออกแบบเกมต้องจูงใจผู้เล่นเกมให้เล่นเกมไปในทิศทางที่ผู้ออกแบบเกมต้องการให้เป็นไป ซึ่งไม่ใช่การบังคับให้ผู้เล่นทำบางสิ่งบางอย่างตามกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้ออกแบบต้องพิจารณามุมมองของผู้เล่น เพื่อพัฒนาเกมที่สามารถตอบโจทย์ที่ผู้เล่นต้องการได้ ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ควรพิจารณา ได้แก่ เกมนี้เกี่ยวข้องกับอะไร เกมนี้เล่นอย่างไร เกมนี้ผู้เล่นจะชนะได้อย่างไร ทำไมผู้เล่นถึงต้องการจะเล่นเกมนี้ และมีอะไรบ้างที่ผู้เล่นต้องทำ

วรัศดี อินทสระ (2562) กล่าวถึงการออกแบบเกม ในจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีข้อควรคำนึงถึง ดังนี้ 1. การออกแบบเกมเพื่อการจัดการเรียนรู้นั้น จะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้ทดลองทำ 2. จะต้องเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะการเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า 3. ให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้นักเรียนจำได้ดียิ่งขึ้น 4. ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้นักเรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย และ 5. ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ซึ่งนักเรียนสมควรรู้ เพื่อนักเรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

กล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานจะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการออกแบบเกมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการออกแบบเกมจะต้องพิจารณาตั้งแต่ เกมคือเกมอะไร มีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้เล่นจะชนะได้อย่างไร มีอะไรบ้างที่ผู้เล่นต้องทำ และทำไมจะต้องเล่นเกมนี้

4. ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ครูผู้สอนควรเลือกเกมต่างๆ มาจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนและช่วงวัยของนักเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาแบ่งประเภทของเกมการสอน ไว้ดังนี้

Tran (2022) ได้กล่าวถึงเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งมีหลายชนิด ดังนี้

1. Simon Says เป็นเกมที่ให้นักเรียนทำตามคำสั่งของไทม่อน
2. Wheel of Fortune เป็นเกมวงล้อแห่งโชคชะตา ให้นักเรียนเสี่ยงดวง
3. Musical Chairs เป็นเกมเก้าอี้ดนตรี เพื่อเกิดประโยชน์ให้วงคำศัพท์ไว้ที่เก้าอี้ เมื่อนักเรียนนั่งบนเก้าอี้ ให้นักเรียนบอกคำศัพท์ก่อนเริ่มรอบต่อไป
4. Tell Me Five เป็นเกมที่ครูผู้สอนจะบอกหมวดคำศัพท์ เช่น สัตว์ อาหาร การเดินทาง เป็นต้น จากนั้นให้นักเรียนบอกคำศัพท์ครูผู้สอนในหมวดนั้นๆ มา 5 คำศัพท์
5. Letter Chain เป็นเกมที่ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูผู้สอนกำหนดคำศัพท์แรกให้ จากนั้นให้นักเรียนคนถัดไปพูดคำที่ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวสุดท้ายของคำก่อนหน้า เล่นไปเรื่อยๆ จนครบรอบหรือจนกว่าจะมีนักเรียนคิดคำไม่ได้ภายใน 10 วินาที
6. Pictionary เป็นเกมที่ครูผู้สอนสุ่มนักเรียนออกมากลุ่มละหนึ่งคน ให้นักเรียนคนนั้นดูรูปภาพหรือกระซิบคำให้นักเรียนฟังหนึ่งคำ จากนั้นนักเรียนวาดภาพที่เห็นหรือได้ฟังจากครูลงบนกระดาน นักเรียนคนแรกที่ทายถูกว่ารูปนั้นคืออะไรจะเป็นคนต่อไปที่ได้วาดรูปลงบนกระดาน
7. Vogue Questions เป็นเกมระดมความคิด โดยครูผู้สอนตั้งคำถามปลายเปิด นักเรียนจะต้องในเวลาสั้นๆ จากนั้นส่งคำตอบ และครูผู้ให้นักเรียนทั้งชั้น โหวตคำตอบที่พวกเขาชื่นชอบที่สุด นักเรียนคนไหนที่ได้คะแนนโหวตเยอะสุดจะเป็นผู้ชนะ
8. Time to Climb เป็นเกมตอบคำถามแบบปรนัย ซึ่งนักเรียนจะมีเป้าหมายไปให้ถึงจุดสูงสุดของเขา
9. Trivia เป็นเกมแบบทดสอบเสมือนจริง ให้นักเรียนตอบคำถาม
10. Never Me เป็นเกมที่ให้นักเรียนยก 5 นิ้วขึ้น จากนั้นนักเรียนแต่ละคนผลัดกันพูดในสิ่งที่ไม่เคยทำ เริ่มจาก 'ฉันไม่เคย...'. นักเรียนคนอื่นหากเคยทำสิ่งที่เพื่อนกล่าวมาแล้วต้องยกนิ้วลง 1 นิ้ว ใครวางทั้ง 5 นิ้วก่อนจะเป็นผู้แพ้

11. Classmate Speculation เป็นเกมที่ครูผู้สอนกำหนดคำศัพท์ให้นักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่งประโยคที่เกี่ยวกับการคาดเดาลักษณะนิสัยของเพื่อน

12. Would You Rather เป็นเกมที่ครูผู้สอนสุ่มโจทย์ จากนั้นให้นักเรียนโหวตว่าที่กันเกี่ยวกับโจทย์ที่ได้รับ

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543) แบ่งประเภทของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟัง และการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

สังเวียน สฤณีกุล (2541) แบ่งเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำสอนคำศัพท์ หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษ
4. เกมฝึกสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูด
5. เกมออกเสียงคำ (Pronunciation Games) เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ
6. เกมจังหวะ (Rhyming Games) เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสม กับวัยและระดับของนักเรียน

วิไลพร ชนสุวรรณ (2531) สรุปไว้ว่า เนื่องจากการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนการสอนและวิธีการสอน ที่เห็นได้ชัดเจนคือ จากที่เน้นการเรียนการสอนที่เป็นแบบการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษา เปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร ดังนั้นเกมภาษาจึงแยกออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. Communicative Games เกมประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ผู้เรียนได้สื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้างภาษา หรือคำศัพท์ที่กำหนดให้

2. Non – communicative Games เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน ได้รับความสนุกสนานคล้ายเครียดจากบทเรียนประจำวัน ส่วนใหญ่จะเน้นในรูปของการแข่งขัน แบบมีผู้แพ้ ผู้ชนะ

บำรุง โตรัตน์ (2524) แบ่งประเภทเกมในการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมเฉื่อย (Passive Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้อง เคลื่อนที่ หรือ เคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นกิจกรรมที่เล่นแล้วไม่ต้องส่งเสียงดังมาก

2. เกมเคลื่อนไหว (Active Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนต้อง ใช้ความ เคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆห้องเรียนหรือ บางครั้ง นักเรียนอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้นสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมที่ต้องเคลื่อนที่ หรือเกมที่ไม่ต้องเคลื่อนที่ รวมทั้งเกมที่ต้องใช้เสียง หรือเกมที่ไม่ต้องใช้เสียง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับ จุดประสงค์ของเกม และเนื้อหาของเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสร้างเกมที่ต้องมีการเคลื่อนที่ และต้อง ใช้เสียง เพื่อให้มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ รวมถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะมีทั้งหมด 8 เกม ดังนี้

1. Bingo
2. My gang
3. Find someone who
4. Will you survive?
5. I'm thirsty
6. Guessing! What food is it?

7. What's next?

8. Find hidden objects

5. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีประโยชน์ต่อนักเรียน ได้ครบทุกด้านทั้งทาง ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งนักเรียนจะได้รับการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่เหมาะสมสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียน และเหมาะสมตรงตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งมี นักการศึกษา กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

สุคนธ์ สนิทพานนท์ (2552) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. ได้รับความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ ซึ่งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ภาษา ด้านการ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของคนที่อยู่ใน ด้านต่างๆ ได้อย่างเต็มที่
4. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะรู้จัก ช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน
5. ช่วยให้นักเรียนมีความกระฉับกระเฉงในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียน ในแต่ละเรื่อง
6. ครูผู้สอนสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา สารที่เรียนได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียนเพราะ กิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระฉับกระเฉงให้แก่ นักเรียน
8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน
9. เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการ เล่น
10. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้ นักเรียนอยากเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้รู้สึกเกิดความเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ

อรนุช ลิมตศิริ (2551) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้ง ทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเกิดความพึงพอใจมาก ช่วยสร้าง

บรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียน สนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูผู้สอนจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอน บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

พันซ์ ทองชุมนุม (2545) กล่าวว่า การใช้เกมจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่ง ที่จะทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานกับการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดประโยชน์อื่นๆ ให้แก่นักเรียนอีกหลายประการ ดังนี้

1. ฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือจดจำสิ่งต่างๆ ได้อย่าง รวดเร็ว และแม่นยำในเวลาอันจำกัด
2. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้และทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของ เกมต่างๆ
3. เกมทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน
4. ทำให้บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสนใจต่อบทเรียน
5. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถหลายๆด้าน ซึ่งส่งผล ให้นักเรียนมีโอกาสประสบผลสัมฤทธิ์ได้ในหลายๆ ด้าน ทั้งทางพุทธิศึกษาและจริยศึกษา
6. ช่วยส่งเสริมและฝึกความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร มนุษย์สัมพันธ์ นอกจากนี้ยังพบว่าเกมมีส่วนต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอีกด้วย
7. เนื่องจากเกมส่วนใหญ่จะใช้พื้นฐานวิชาการหลายๆ ด้าน ทำ ให้นักเรียนต้องรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะหลายๆ ด้านเข้าด้วยกัน
8. ฝึกความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย มีระเบียบวินัย ส่งเสริมคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

สุกิจ ศรีพรหม (2544) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ เกมเป็นฐาน ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา
2. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลินเพลินผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียน

4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

5. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี

ความเอื้อเฟื้อ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียน ไปโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว ซึ่งนักเรียนจะเกิดการพัฒนาทั้งทาง ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

6. บทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานจะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนและนักเรียนในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามบทบาทของตนเอง ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้บทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

ชนัดถ์ พุนเดช (2565) กำหนดบทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นการเตรียมความพร้อม

1.1 บทบาทของครูผู้สอน

1.1.1 ครูผู้สอนศึกษาวัตถุประสงค์ของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และความพร้อมของนักเรียน จากนั้นกำหนดรูปแบบของเกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกมที่ไม่มีผู้แพ้ชนะ เกมที่มีผู้แพ้ชนะ เกมแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

1.1.2 ครูผู้สอนพิจารณาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนด

1.1.3 ครูผู้สอนพิจารณารูปแบบการเล่นแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) หรือการเล่นแบบประสานเวลา (Synchronous) โดยพิจารณาจากลักษณะของเกม และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

1.1.4 ครูผู้สอนกำหนดรูปแบบการใช้เกม เช่น ใช้เพื่อเรียนรู้เนื้อหา ใช้เพื่อเป็นแบบฝึกหัด ใช้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น และจัดทำเป็นคู่มือการเล่นประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของเกม อุปกรณ์ วิธีการเล่น การตัดสินแพ้ชนะ และระบบการให้รางวัล

1.1.5 ครูผู้สอนเตรียมสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนใช้เป็นข้อมูลประกอบ

1.2 บทบาทของนักเรียน

1.2.1 ครูผู้สอนให้นักเรียนศึกษาวิธีการใช้

ช่องทางการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนกำหนดให้

2. ชั้นการจัดการเรียนรู้

2.1 บทบาทของครูผู้สอน

2.1.1 ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

2.1.2 ครูผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกมส์ และชี้

ให้นักเรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร

จากนั้นให้นักเรียนศึกษาคู่มือการเล่นเกมส์ และให้นักเรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้น

ร่วมกับนักเรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

2.1.3 ครูผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกมส์ และ

อาจให้นักเรียนได้ทดลองเล่นเกมส์ เพื่อลดความกังวล ตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่นักเรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมส์มาก่อน

2.1.4 ครูผู้สอนให้นักเรียนเริ่มดำเนินการเล่นเกมส์

ตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นเกมส์และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.1.5 ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแล

ให้นักเรียนเล่นตามกติกา แข่งเป็นเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

2.2 บทบาทของนักเรียน

2.2.1 นักเรียนดำเนินการเล่นเกมส์ตามกติกาและ

ขั้นตอนที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ให้อย่างเป็นระเบียบ

3. ชั้นการสรุปผลของเกมส์

3.1 บทบาทของครูผู้สอน

3.1.1 ครูผู้สอนเชื่อมโยงผลจาก

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมส์กับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่เข้าใจไม่ครอบคลุม

3.2 บทบาทของนักเรียน

3.2.1 นักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก

เกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกมร่วมกับครูผู้สอน

4. ขั้นการประเมินผล

4.1 บทบาทของครูผู้สอน

4.1.1 ครูผู้สอนสามารถประเมิน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา โดยการประเมินดังกล่าวต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ครูผู้สอนได้แจ้งกับนักเรียนอย่างเคร่งครัด

4.2 บทบาทของนักเรียน

4.2.1 นักเรียนตรวจสอบผลเกมของ

ตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้นักเรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

คณาจารย์ รัชมีมารีย์ (2550) กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้

บทบาทของครูผู้สอน

1. ขั้นก่อนการใช้กิจกรรมเกม

1.1 ครูผู้สอนเตรียมเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่อง

1.2 ครูผู้สอนศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม

1.3 ครูผู้สอนเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้เท่ากับ

ที่จะสอน

จำนวนนักเรียน

2. ขั้นระหว่างกิจกรรมการเล่นเกม

2.1 ครูผู้สอนแจกเอกสารความรู้และเกม

2.2 ครูผู้สอนอธิบายกติกา และวิธีเล่นแก่

นักเรียน

2.3 ให้นักเรียนเล่นเกมในเวลาที่กำหนด

3. ขั้นหลังการใช้กิจกรรมเกม

พหุ ประสิทธิภาพ

3.1 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา

ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
ตนเองในการใช้เทคนิคเกม

3.2 ครูผู้สอนประเมิน

บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาเอกสารความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน
2. นักเรียนศึกษากติกาและวิธีการเล่นเกม
3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้

จากการเล่นเกม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การที่นักเรียนจะสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ได้จากการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนและครูผู้สอนจะต้องปฏิบัติตามบทบาทของตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้กำหนดการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่การเตรียมเกม กติกาที่จะเล่น เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งต้องสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ในขณะที่เล่นเกม เพื่อนำไปสู่การสรุป และประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนก็ต้องดำเนินกิจกรรม การเล่นเกมให้เป็นไปตามขั้นตอนการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด และร่วมกันสรุปคะแนน รวมถึง เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเล่นในครั้งนี้ร่วมกับครูผู้สอน

การทดสอบประสิทธิภาพ

1. ความหมายของประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Efficiency” มีนักการศึกษาหลายคน ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพ ไว้ดังนี้

วิมล เหล่าเคน (2552) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า คือคุณภาพของ สื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรม ซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ดวงมาลา จาริชานนท์ (2551) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า หมายถึง คุณภาพของสื่อที่เกิดจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อจากสื่อและเทคโนโลยีการเรียน การสอน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งประสิทธิภาพมาจากผลสัมฤทธิ์ของการคำนวณ (E_1) เป็น ตัวเลขแรก และ (E_2) เป็นตัวเลขหลัง ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยมากเท่าไร ยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมาก ยิ่งขึ้นเท่านั้น เป็นเกณฑ์พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพของสื่อการสอน

สมหมาย ศุภพินิจ (2551) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึงคุณภาพของสื่อซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้นมา สำหรับทดสอบ ทำให้ทราบว่า สื่อที่สร้างขึ้นมามีคุณภาพมากน้อยเพียงใด

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2550) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึงระดับคุณภาพของ
นวัตกรรมที่วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน (E₁) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ (E₂)

เผชิญ กิจระการ (2546) ได้ให้ความหมายประสิทธิภาพไว้ว่า คือความสามารถใน
การสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์หรือตามเกณฑ์ที่
คาดหวัง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของสื่อที่เกิดจากกระบวนการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อหรือนวัตกรรม ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งประสิทธิภาพจะมาจาก
ผลสัมฤทธิ์ของการคำนวณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน (E₁) และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
(E₂) โดยกำหนดเกณฑ์ขึ้นมา เพื่อพิจารณารับรองประสิทธิภาพของสื่อการสอน

2. การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) อธิบายถึงเกณฑ์และการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ
ของชุดการสอนไว้ดังนี้

เกณฑ์เป็นขีดกำหนดที่จะยอมรับว่า สิ่งใดหรือพฤติกรรมใดมีคุณภาพและ
หรือปริมาณที่จะรับได้ การตั้งเกณฑ์ต้องตั้งไว้ครั้งแรกครั้งเดียว เพื่อจะปรับปรุงคุณภาพให้ถึงเกณฑ์
ขั้นต่ำที่ตั้งไว้ จะตั้งเกณฑ์การทดสอบประสิทธิภาพไว้ต่างกันไม่ได้ เช่น เมื่อมีการทดสอบ
ประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ตั้งเกณฑ์ไว้ 60/60 แบบกลุ่ม ตั้งไว้ 70/70 ส่วนแบบสนาม ตั้งไว้ 80/80 ถือว่า
เป็นการตั้งเกณฑ์ที่ไม่ถูกต้อง หนึ่งเนื่องจากเกณฑ์ที่ตั้งไว้เป็นเกณฑ์ต่ำสุด ดังนั้นหากการทดสอบ
คุณภาพของสิ่งใดหรือพฤติกรรมใดได้ผลสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 หรือ
อนุโลมให้มีความคลาดเคลื่อนต่ำหรือสูงกว่าค่าประสิทธิภาพที่ตั้งไว้เกิน 2.5 ก็ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไป
อีกหนึ่งขั้น แต่หากได้ค่าต่ำกว่าค่าประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ ต้องปรับปรุงและนำไปทดสอบ
ประสิทธิภาพใช้หลายครั้งในภาคสนามจนได้ค่าถึงเกณฑ์ที่กำหนด

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน
ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจ
ว่า หากสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะ
นำไปสอนนักเรียน และคุ้มแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรม
ของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น $E_1 =$
Efficiency of Process (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่า
ประสิทธิภาพเป็น $E_2 =$ Efficiency of Product (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือ ประเมินผลต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของนักเรียน เรียกว่า “กระบวนการ” (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ การทำโครงการ หรือทำรายงานเป็นกลุ่ม และรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

2. การประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) คือ ประเมินผลลัพธ์ (Product) ของนักเรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่ ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูผู้สอนคาดหวังว่านักเรียนจะ เปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการ ประกอบกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ $E_1/E_2 =$ ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อ เรียนจากสื่อหรือชุดการสอนแล้ว นักเรียนจะสามารถทำแบบฝึกปฏิบัติหรืองาน ได้ผลเฉลี่ย 80% และประเมินหลังเรียนและงานสุดท้ายได้ผลเฉลี่ย 80%

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตาม ความพอใจ โดยพิจารณาพิสัยการเรียนรู้ที่จำแนกเป็น วิทยพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Skill Domain) ในขอบข่ายวิทยพิสัย (เดิมเรียกว่า พุทธิพิสัย) เนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้สูงสุด แล้วลดต่ำลงมากคือ 90/90 85/85 80/80 ส่วนเนื้อหา สาระที่เป็นจิตพิสัยจะต้องใช้เวลาไปฝึกฝนและพัฒนา ไม่สามารถทำให้ถึงเกณฑ์ระดับสูงได้ใน ห้องเรียนหรือในขณะที่เรียน จึงอนุโลม ให้ตั้งไว้ต่ำลงนั่นคือ 80/80 75/75 แต่จะต้องไม่ต่ำกว่า 75/75 เพราะเป็นระดับความพอใจต่ำสุด จึงไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำกว่านี้ เพราะหากตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใด ก็มักได้ผลเท่านั้น เช่น จากระบบการสอนของไทยในปี 2520 ได้กำหนดเกณฑ์ โดยไม่เขียนเป็นลาย ลักษณ์อักษรไว้ 0/50 นั่นคือ ให้ประสิทธิภาพกระบวนการมีค่า 0 เพราะครูผู้สอนมักไม่มีเกณฑ์เวลา ในการให้งานหรือแบบฝึกปฏิบัติแก่นักเรียน ส่วนคะแนนผลลัพธ์ที่ให้ผ่านคือ 50% ผลจึงปรากฏว่า คะแนนวิชาต่างๆของนักเรียนต่ำในทุกวิชา เช่น คะแนนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเฉลี่ยแต่ละปีได้เพียง 51% เท่านั้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ เป็นการกำหนดระดับ ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่ครูผู้สอนเกิด ความพึงพอใจ ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นคนพิจารณากำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกระบวนการและ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยพิจารณาจากพิสัยการเรียนรู้ ได้แก่ วิทยพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายและเกณฑ์การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ใช้สูตร E_1/E_2

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบย่อยทักษะการพูดภาษาอังกฤษของแผนการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการเรียน ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3. การหาประสิทธิภาพ

เพชฌัญญู กิจระการ (2544) ได้กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนใดๆ มีกระบวนการสำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical approach) ทั้งสองวิธีนี้ควรทำควบคู่กัน ไป จึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้มีรายละเอียด ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational approach) กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้ และเหตุผลในการตัดสินใจค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CRV = \frac{2Ne}{N} - 1$$

เมื่อ CRV แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational approach)
NE แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ (Number of panelists who had agreement)

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (Total Number of panelists)

ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) (นิยมใช้ค่ามาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน ไปแทนค่าใน

สูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป คือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 – 5.00 ค่าที่คำนวณได้ ต้องสูงกว่าค่าในตารางตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ ถ้าค่าที่คำนวณได้ไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่ ซึ่งวิธีการนี้ไม่นิยมใช้เพราะโอกาสที่ค่าการยอมรับค่าของสื่อจะสูงขึ้นจนถึงขั้นยอมรับเป็นไปได้ยาก

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical approach) วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อส่วนใหญ่ใช้วิธีนี้ ประสิทธิภาพส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80$, $E_1/E_2 = 85/85$, $E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น เกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะ ในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E_1/E_2 = 80/80$ ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ส่วนการหา E_1 และ E_2 ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{Ex}{N} \times 100}{A}$$

เมื่อ E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
Ex	แทน	คะแนนของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยทุกชุด
รวมกัน	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\frac{Ex}{N} \times 100}{A}$$

เมื่อ E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
Ex	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน

ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 (Post-test) โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน (Pre-test) 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 (Post-test) โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน (Pre-test)

2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) แต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูก มีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าสื่อไม่มีประสิทธิภาพ และชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีควมบกพร่อง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมี 2 ขั้นตอน ได้แก่ การหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational approach) และการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical approach) ซึ่งทั้งสองวิธีนี้ควรทำควบคู่ไปด้วยกัน การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนจะต้องมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ E_1 และ E_2 เป็นตัวแรกและตัวหลัง ตามลำดับ ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไร ยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากเท่านั้น

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของการพูด

การพูดเป็นพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ โดยอาศัยภาษา ถ้อยคำ น้ำเสียง ตลอดจนกิริยาท่าทาง และอื่นๆ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกริขณิกของตนแก่ผู้อื่น ให้เกิดผลตอบสนองตามที่ต้องการ โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายการพูด ไว้ดังนี้

Litterwood (1995) กล่าวว่า การพูด หมายถึงการแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ ระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยมีผู้พูดและผู้ฟัง ผู้พูดจำเป็นต้องพูดให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายที่ผู้พูดต้องการจะสื่อ ดังนั้นจึงต้องพูดให้ถูกต้องตามหลักภาษา และใช้คำพูดที่เหมาะสม รวมถึงพูด

ได้ถูกต้องตามสถานการณ์ นอกจากนั้นยังได้ให้ความหมายของการพูดเพื่อการสื่อสารว่ามีได้เป็นเพียงการออกเสียงคำและการออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้น แต่เป็นการพูดตามหน้าที่ของภาษา การทำให้ผู้อื่นเข้าใจจุดประสงค์ในสิ่งที่ผู้พูดพูด และการพูดของผู้ที่มีความสามารถในระดับที่สูงขึ้นไป ยังต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสม และเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วยได้ให้ความหมายว่าทักษะการพูดคือคำพูดที่เกิดจากความตั้งใจของผู้พูดและก่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามแต่สถานการณ์ในการสื่อสาร

Revel (1995) กล่าวว่า การพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อมูล ความคิดเห็น และความรู้สึกระหว่างบุคคลซึ่งเกิดได้ในหลายวิธี โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ทั้งภาษาท่าทางและภาษาพูด เพื่อเป็นการแสดงถึงวัฒนธรรมของผู้พูด โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับตายตัว แต่สิ่งเหล่านี้ต้องการสอนและการเรียนรู้เพื่อป้องกันความเข้าใจผิด บุคคลจะต้องมีความสามารถในการสื่อสารที่เหมาะสมทั้งการพูดและการกระทำ

Finochiaro และ Brumfit (1983) กล่าวว่า การพูดเป็นปฏิกริยาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งที่พูด สถานการณ์ของการพูด การปรับเปลี่ยนอวัยวะในการพูดได้ถูกต้องเหมาะสม การใช้คำพูด กฎเกณฑ์ด้าน ไวยากรณ์ ความหมายและวัฒนธรรมให้เหมาะสม รวมทั้งการไวต่อการรับรู้การเปลี่ยนแปลงของกลุ่มสนทนา ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นปฏิกริยาที่สัมพันธ์กันทั้งทางด้านสมองและร่างกาย ซึ่งจะต้องเกิดขึ้นอย่างทันทีและพร้อมกัน ในการพูดนั้น ผู้พูดต้องส่งสารโดยใช้ภาษาที่เหมาะสม มีการเน้นเสียง การออกเสียงสูงต่ำ รวมทั้งแสดงสีหน้าท่าทางเป็นเครื่องช่วยในการแสดงความหมายของสิ่งที่พูดถึง ผู้ฟังจะสามารถเข้าใจสารที่ผู้พูดส่งและในบางครั้งภาษาพูดอาจจะขาดความสมบูรณ์หรือไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ซึ่งตรงกันข้ามกับภาษาที่ใช้ในการเขียนที่ประโยคต่างๆ ต้องสมบูรณ์ถูกต้อง ผู้อ่านจึงจะเข้าใจได้

วีธีราภรณ์ กิจจารักษ์ (2553) ได้ให้ความหมายการพูดว่า การพูด หมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกันของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้พูดต้องใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมถึงกริยาท่าทางที่ถูกต้องและสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจถึงเนื้อหาและจุดประสงค์ของผู้พูดว่าต้องการที่จะสื่อให้ผู้ฟังทราบในเรื่องใดจนเป็นที่เข้าใจตรงกัน การพูดจึงจะมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สมชาย สำเนียงงาม (2545) ได้ให้ความหมายการพูดว่า การพูด หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของผู้พูดโดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง สีหน้า แววตา รวมทั้งกริยาท่าทางต่างๆ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายและตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539) ได้ให้ความหมายการพูดว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น

ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน สำหรับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างมาก เพราะผู้พูดได้ ย่อมสามารถฟังผู้อื่นเข้าใจได้และยังช่วยให้การอ่าน การเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นระยะเวลานาน ไม่ได้เกิดจากความเข้าใจและจดจำ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง การสื่อสารตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีทางเลือกใช้สำนวน ถ้อยคำ ภาษา ถูกต้องตามหลักภาษา สามารถสื่อความได้ถูกต้อง และมีความเหมาะสมกับสถานการณ์และวัตถุประสงค์ในการสนทนา เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสาระเนื้อหาของสนทนาและพูดสื่อสารกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. องค์ประกอบของการพูด

การพูดเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งการพูดจะประสบความสำเร็จได้ ย่อมต้องมองถึงองค์ประกอบของการพูด โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูด ไว้ดังนี้

Harris (1988) ได้แบ่งองค์ประกอบของการพูดออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. การออกเสียง (Pronunciation)
2. ไวยากรณ์ (Grammar)
3. คำศัพท์ (Vocabulary)
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)
5. ความเข้าใจ (Comprehension)

Canale และ Michael (1980) กล่าวว่าองค์ประกอบของการพูดที่จะประสบความสำเร็จได้ต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ต้องมีความรู้ด้านไวยากรณ์หรือ โครงสร้าง (grammatical competence) หมายถึง ความรู้ด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค ตลอดจนการสะกดและการออกเสียง
2. ต้องมีความรู้ด้านสังคม (sociolinguistic competence) หมายถึง การใช้คำและ โครงสร้างประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถามทิศทางและข้อมูลต่างๆ และการใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น
3. ต้องมีความรู้ในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูดและเขียน (discourse competence) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้าง

ภาษา (grammatical form) กับความหมาย (meaning) ในการพูดและเขียนตามรูปแบบ และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

4. ต้องมีความรู้ในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (strategic competence) หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อให้การติดต่อสื่อสารประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด เช่น การใช้ภาษาท่าทาง (body language) การขยายความโดยใช้คำศัพท์อื่นแทนคำที่ผู้พูดนึกไม่ออก เป็นต้น

รวินศ์ ศรีทองรุ่ง (2540) ได้แบ่งองค์ประกอบการพูดออกเป็น 5 ด้าน

ดังนี้

1. ผู้พูด (Speaker) เป็นผู้สื่อสาร ไปยังผู้ฟัง จึงต้องแสดง

ความสามารถในการพูดถ่ายทอดความรู้สึก ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของตนไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยการรู้จักการใช้ภาษา เสียง อากัปกิริยา และรู้จักสะสมความคิดที่อ่านที่มีคุณค่า มีประโยชน์ และรวบรวมความคิดต่างๆ เหล่านั้นให้เป็นระเบียบ เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ฟังทราบ ผู้ฟังจะเข้าใจได้ง่ายชัดเจนและรวดเร็ว

2. สารเนื้อหาที่พูด (Speech) ผู้พูดควรจะพูดเรื่องที่ตนถนัดและมีความรอบรู้ในเรื่องนั้น มีการเตรียมลำดับและการดำเนินเรื่องที่ดีและถูกต้อง

3. ผู้ฟัง (Audience) การสื่อความหมายเป็นขบวนการติดต่อทางสังคมที่มีผู้พูดเป็นผู้ให้ ผู้ฟังเป็นผู้รับ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้น หากรู้จักคิดวิเคราะห์ผู้ฟัง

4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย (Communication channel) สิ่งที่ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปให้คนฟัง เช่น เสียง สีหน้า อากัปกิริยา ท่าทาง และอาจรวมไปถึงโสตทัศนอุปกรณ์อื่นๆ

5. ความมุ่งหมายหรือผลที่เกิดจากการพูด การพูดทุกชนิดจะต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการพูดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการที่จะทำให้การพูดมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย ผู้พูด สารเนื้อหาที่พูด และผู้ฟัง การพูดเพื่อการสื่อสารที่ดีผู้พูดควรใช้น้ำเสียงและภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และคำนึงถึงสถานการณ์ ความเหมาะสมในขณะที่พูด เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจตามที่ผู้พูดต้องการได้อย่างถูกต้องชัดเจน

3. แนวการจัดการเรียนรู้การพูด

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน สำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น ครูผู้สอนควรระลึกเสมอว่านักเรียนแทบจะไม่มีโอกาส

ได้พูดภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนเลย ดังนั้นครูผู้สอนต้องพยายามเป็นอย่างมากที่ออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกมากที่สุดในห้องเรียน มีนักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงแนวการจัดการเรียนรู้การพูด ไว้ดังนี้

Scott (1981) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม ดังนี้

1. ชั้นบอกวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนควรบอกให้นักเรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ชั้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรที่จะอยู่ในบริบทครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นอยู่กับบริบทว่าผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร
3. ชั้นการฝึกและถ่ายโอน กระทำทันทีหลังเสนอเนื้อหา อาจฝึกพูดเป็นคู่หรือพร้อมกันทั้งห้อง ควรให้ผู้ฟังได้ฟังสำนวนภาษาหลายๆแบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง นักเรียนควรได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

Byrne (1976) ได้แบ่งขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้การพูดไว้ 3 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นการให้ความรู้ (The presentation stage) ในขั้นนี้ครูผู้สอนเป็นผู้เลือกเนื้อหาการสอนให้นักเรียนเข้าใจและจดจำสิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ขั้นนี้คือโครงสร้างของภาษาศัพท์การสื่อความหมาย เพื่อแสดงจุดมุ่งหมายทางสังคมของผู้พูด ซึ่งควรใช้บทสนทนาในการสอนเพราะการใช้บทสนทนาทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์จริง จึงทำให้นักเรียนเข้าใจในภาษาและนำไปใช้พูดได้ตามต้องการ
2. ขั้นการฝึกฝน (The practice stage) ในขั้นนี้นักเรียนจะมีบทบาทมากขึ้น โดยครูผู้สอนจะทำหน้าที่แจกจ่ายงานให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสฝึกฝนบทเรียนด้วยการพูดให้มากที่สุด เช่น อาจจัดให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมเดี่ยว
3. ขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The production stage) ในขั้นนี้ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะหรือที่ปรึกษา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำความรู้ความเข้าใจมาใช้ในการสื่อความหมายอย่างเสรีตามความต้องการของตน เป็นการพิสูจน์ให้รู้ว่่านักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนมาใช้ในการสถานการณ์จริงได้หรือไม่ ข้อผิดพลาดต่างๆที่เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนมีความกล้าในการใช้ภาษา วิธีที่ใช้คือการแสดงบทบาทสมมติทักษะคือความคล่องแคล่วชำนาญในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งทักษะการพูดและการคิดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญยิ่งของสมรรถภาพในการพูดมีความสำคัญควบคู่กับเนื้อหาความรู้ของผู้พูด คนที่มีความรู้แต่ขาดทักษะการพูดไม่สามารถถ่ายทอดให้คนอื่นรู้ได้ย่อมเกิดปัญหาทักษะการพูดประกอบด้วยทักษะต่างๆ ดังนี้

3.1 การเลือกใช้ถ้อยคำเพื่อให้แทนความคิดที่ผู้พูดต้องแสดงออกให้ผู้ฟังรับรู้ได้อย่างแจ่มชัด

3.2 การเรียงลำดับถ้อยคำให้ถูกต้องตามระเบียบของ
ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นที่เข้าใจ ไม่เกิดความกำกวมหรืองุนงงแก่ผู้ฟัง

3.3 การออกเสียงเหล่านั้นให้ถูกต้องตามความนิยมและ
มาตรฐานของภาษา

3.4 การใช้น้ำเสียงให้สื่อความหมายได้ตรงตามเจตนา
ของผู้พูด

3.5 การใช้ท่ากิริยาท่าทางประกอบการพูดอย่าง
เหมาะสม ช่วยในการสื่อความหมายให้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้พูด

3.6 การสังเกตท่ากิริยาท่าทางของผู้ฟังทำให้รู้ได้ว่าใน
ขณะที่กำลังฟังอยู่ ผู้ฟังมีความรู้สึกและความต้องการอย่างไร เพื่อจะได้ดัดแปลงเนื้อหาและวิธีการ
พูดให้เหมาะสมกับปฏิกริยาของผู้ฟัง

อัจฉรา วงศ์โสธร (2543) ได้กล่าวถึงแนวการจัดการเรียนรู้การพูด โดย
กำหนดกิจกรรมและตัวกระตุ้นสำหรับการพูด ดังนี้

1. กิจกรรมการสอนพูด

1.1 ให้บรรยายสิ่งของหรือรูปภาพ

1.2 ให้นักเรียนวาดภาพหรือเขียนแผนภูมิ

1.3 นักเรียนประกอบชิ้นส่วนเครื่องมือ กลไก ใดๆ

อย่างหนึ่ง

1.4 ให้นักเรียนจัดเรียงลำดับภาพ

1.5 บอกทางไปที่ใดที่หนึ่ง

1.6 เล่าเรื่อง

1.7 รายงาน

1.8 แสดงความคิดเห็น

1.9 บรรยายสถานการณ์ บุคคล สถานที่

2. ตัวกระตุ้นสำหรับการพูด

2.1 ข้อความ

2.2 ภาพ

2.3 สถานการณ์ กิจกรรม

2.4 โสตทัศนูปกรณ์ เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง

วิทยุ หรือวีดิทัศน์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดต้องประกอบไปด้วย กิจกรรมการสอนพูด และตัวกระตุ้นสำหรับการสอนพูด โดยครูผู้สอนสามารถเลือกและปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนได้ตามความเหมาะสม

4. ระดับความสามารถในทักษะการพูด

จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาในการพูดคือ เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับกาลเทศะ โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้แบ่งระดับความสามารถในทักษะการพูด ไว้ดังนี้

สถาบันบริการการสอบสัมภาษณ์ด้านต่างประเทศ (The foreign institute oral interview) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดไว้ 5 ระดับตามแบบของ Oller (1979) ดังนี้

ระดับที่ 1 ความสามารถในการพูดระดับต้น ผู้พูดสามารถเข้าใจคำถามและประโยคบอกเล่าง่ายๆ โดยถามและตอบได้ด้วยความรู้ทางภาษาที่จำกัด

ระดับที่ 2 ความสามารถในการพูดระดับใช้งานได้ในวงจำกัด ผู้พูดสามารถพูดในสถานการณ์พื้นฐานของสังคมได้ เช่น การแนะนำตัว และสนทนาในเรื่องง่ายๆ ที่ไม่ได้เตรียมตัวมาก่อน เช่น เรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับครอบครัวและตนเอง

ระดับที่ 3 ความสามารถในการพูดระดับมีอาชีพขั้นต้น ผู้พูดสามารถสนทนาเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ด้านอาชีพและสังคมได้ รวมทั้งเรื่องที่ต้องใช้ความรู้เฉพาะบางเรื่อง

ระดับที่ 4 ความสามารถในการพูดระดับมีอาชีพ ผู้พูดสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้องในการสนทนาทุกระดับ โดยมีข้อบกพร่องด้านการออกเสียง และไวยากรณ์น้อยมาก และสามารถโต้ตอบอย่างเหมาะสมในทุกเรื่อง แม้แต่ในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคย

ระดับที่ 5 ความสามารถในการพูดระดับเจ้าของภาษา ผู้พูดสามารถพูดได้เท่าเทียมกับเจ้าของภาษารวมทั้งสามารถใช้คำศัพท์สำนวนพูดและการอ้างอิงทางวัฒนธรรมได้

Carroll (1974) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดไว้ 9 ระดับ ดังนี้
ระดับ 1 ระดับผู้ใช้ภาษาไม่ได้ (None-user) ผู้พูดไม่สามารถเข้าใจหรือพูดภาษาได้เลย

ระดับ 2 ระดับผู้ใช้ภาษาได้จำกัด (Intermittent user) ผู้พูดสามารถพูดได้เพียงคำสองคำ

ระดับ 3 ระดับผู้ใช้ภาษาจำกัด (Extremely limited user) ผู้พูดจะพูดตะกุกตะกัก เข้าใจผิดบ่อยๆ เข้าใจบทสนทนาบางส่วน จึงไม่สามารถคุยได้อย่างต่อเนื่อง ได้เรื่องราวที่ถูกต้อง จับได้แต่ใจความสำคัญ จับรายละเอียดไม่ได้

ระดับ 4 ระดับผู้ใช้ภาษาเกือบจะเพียงพอ (Marginal user) ผู้พูดสามารถสนทนาโต้ตอบได้ แต่ค่อนข้างเป็นคู่สนทนาที่เงียบ ไม่สามารถนำการสนทนาหรืออภิปรายได้ มีความยากลำบากในการสนทนาด้วยความเร็วปกติ ขาดความคล่องแคล่วและความถูกต้อง การสนทนาดำเนินไปด้วยความยากลำบาก และไม่ต่อเนื่อง แต่ยังคงแสดงให้เห็นว่าเข้าใจเรื่องที่สนทนาได้ตรงกัน มีสำเนียงในการใช้ภาษาเดิมปนอยู่ มีความแตกต่างจากระดับที่ 3 ตรงที่คู่สนทนามีความเข้าใจผิดน้อยกว่าคู่สนทนาในระดับที่ 3

ระดับ 5 ระดับผู้ใช้ภาษาได้ปานกลาง (Modest user) ผู้พูดสามารถสื่อใจความสำคัญในการสนทนาได้ ยังขาดลีลาของภาษาและไวยากรณ์ ยังมีข้อผิดพลาดต้องถาม หรือถูกถามเป็นครั้งคราว เพื่อให้ได้ความชัดเจน ขาดความคล่องแคล่วและความสามารถในการนำเสนอ ผู้พูดต้องพูดชัดถ้อยชัดคำ ดำเนินการสนทนาได้แต่ไม่ค่อยน่าสนใจ ไม่มีลีลาในการพูด

ระดับ 6 ระดับผู้ใช้สามารถใช้ภาษาได้ (Competent user) ผู้พูดสามารถคุยในหัวข้อที่ต้องการได้ ติดตามเรื่องเปลี่ยนเรื่องที่พูดได้ หยุดพูดหรือพูดตะกุกตะกักเป็นครั้งคราว มีความสามารถในการริเริ่มเรื่องสนทนาได้

ระดับ 7 ระดับผู้ใช้ภาษาได้ดี (Good user) ผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนและมีเหตุผล สามารถสนทนาได้อย่างเป็นเรื่องเป็นราว แต่ไม่คล่องมากนัก สามารถติดตามการสนทนา เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียง มีการพูดตะกุกตะกักหรือพูดซ้ำคำ แต่โต้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับ 8 ระดับผู้ใช้ภาษาได้ดีมาก (Very good user) ผู้พูดสามารถพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนา ดำเนินเรื่องต่อ ขยายความได้และพูดได้ใจความสำคัญ

ระดับ 9 ระดับผู้เชี่ยวชาญในการใช้ภาษา (Expert user) ผู้พูดสามารถพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนา ดำเนินเรื่องต่อกัน ขยายความได้ และพูดได้ใจความสำคัญ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ระดับความสามารถในทักษะการพูดประกอบไปด้วยหลายระดับ จะเริ่มตั้งแต่ระดับที่นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาได้ ไปจนถึงระดับที่นักเรียนเป็น

ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาเสมือนเป็นเจ้าของภาษา โดยครูผู้สอนสามารถเลือกและปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ของคุณได้ตามความเหมาะสม

5. การวัดและการประเมินทักษะการพูด

การวัดและการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียน สามารถทำได้หลายวิธีและสามารถดำเนินการได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียนด้วย โดยโดยมีนักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงการวัดและการประเมินทักษะการพูด ไว้ดังนี้

Underhill (1994) ได้เสนอวิธีการทดสอบความสามารถในการพูด ดังนี้

1. การพูดสนทนาหรืออภิปราย (Discussion/Conversation)

การทดสอบประเภทนี้เป็นการทดสอบที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งแตกต่างจากการสัมภาษณ์โดยการที่ผู้ทดสอบจะเป็นผู้ที่ควบคุมการสนทนาและเริ่มต้นการสื่อสาร แต่ผู้เข้ารับการทดสอบก็สามารถเริ่มต้นการสนทนาและเปลี่ยนหัวข้อการสนทนาได้ ฉะนั้น หัวข้อและทิศทางของการสนทนาจะเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับกันกับการสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกัน

2. การพูดรายงาน (Oral Report) ในการทดสอบประเภทนี้ผู้เข้า

รับการทดสอบจะเตรียมตัวและพูดรายงานซึ่งใช้เวลาในการพูด 5-10 นาที ในการพูดผู้เข้ารับการทดสอบอาจดูจากบันทึกที่เตรียมไว้แต่ไม่ใช่การออกเสียงดัง ในการพูดรายงานผู้เข้ารับการทดสอบอาจใช้สื่อในการนำเสนอและหลังจากการนำเสนอข้อมูลจบ ผู้ทดสอบก็สามารถตั้งคำถามให้ผู้เข้ารับการทดสอบตอบ

3. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ในการทดสอบประเภทนี้

นักเรียนจะต้องแสดงบทบาทสมมติกับผู้ทดสอบ โดยที่ขั้นต้นนักเรียนจะได้รับใบงานที่แสดงคำสั่งและบทบาทที่จะต้องใช้ในการพูด

4. การสัมภาษณ์ (Interview) ในการทดสอบประเภทนี้ผู้เข้ารับ

การทดสอบจะตอบคำถามของผู้ทดสอบ ซึ่งข้อคำถามนั้นจะได้รับการเตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อที่จะค้นหาคำตอบจากผู้เข้ารับการทดสอบทิศทางและหัวข้อจะถูกควบคุมโดยผู้ทดสอบ และในการประเมินความสามารถนั้นจะพิจารณาได้จากการสนทนาที่แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกได้นอกจากนี้จากการตอบคำถามที่ตรงไปตรงมา และผู้สัมภาษณ์อาจจะถามคำถามเพิ่มเติมเพื่อสร้างความมั่นใจในการประเมินระดับความสามารถ

5. การร่วมกันอภิปรายของนักเรียน (Learner-learner Discussion

Making) การทดสอบประเภทนี้นักเรียน 2 คนจะได้งานซึ่งกำหนดหัวข้อในการอภิปรายแสดงความ

คิดเห็นและหาข้อตัดสินใจร่วมกัน ฉะนั้นนักเรียนจะดำเนินการสนทนาโดยปราศจากการแทรกแซงจากผู้ทดสอบ

6. การบรรยายระหว่างนักเรียนกับนักเรียน (Learner-learner Description) ในการทดสอบประเภทนี้ผู้เข้ารับการทดสอบจะพูดบรรยายโครงสร้างหรือรูปแบบของศึกหรือวัสดุต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนอีกคนหนึ่งประกอบ โครงร่างให้เหมือนของจริง

7. การใช้ภาพ หรือเรื่องราวจากภาพ (Using a Picture or Picture Story) ในการทดสอบนักเรียนจะได้รับภาพหรือภาพที่เรียงลำดับเหตุการณ์ ผู้ทดสอบขอให้ผู้เข้ารับการทดสอบพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพอิสระ ผู้ทดสอบอาจถามคำถามจากภาพ หลังจากผู้เข้ารับการทดสอบ

พูดจบ

Finochiaro (1983) กล่าวแนะนำวิธีการทดสอบทักษะการพูดไว้ ดังนี้

1. พูดประโยคสั้นๆ ตามครูผู้สอน หรือตามที่ได้ยินจากเครื่องบันทึกเสียง
2. ให้อ่านออกเสียงประโยคต่างๆ
3. ให้อธิบายวัตถุ วัตถุที่ใช้บรรยายขึ้นอยู่กับระดับของนักเรียน นักเรียนอาจพูดถึงข้อมูลอื่นๆของวัตถุ แต่มีข้อห้ามไม่ให้บอกชื่อวัตถุหรือสิ่งที่เห็น โดยให้ผู้ฟังเป็นผู้เดาว่าสิ่งที่ผู้พูดกล่าวถึงนั้นคืออะไร และสามารถบรรยายภาพบุคคล สถานที่ หรือ สิ่งของอื่นๆ ได้
4. ให้อธิบายเหตุการณ์โดยใช้ภาพประกอบ
5. ให้พูดตามหัวข้อที่กำหนด โดยมีการกำหนดไว้หลายหัวข้อ และให้นักเรียนเลือกหัวข้อได้ตามที่ต้องการ
6. ให้นักเรียนแสดงเป็นผู้สัมภาษณ์โดยให้หาข้อมูลให้ได้มากที่สุดจากผู้ถูกสัมภาษณ์ แล้วทำการจดบันทึกไว้

เพ็ญแข วงศ์สุริยา (2546) กล่าวถึงการวัดและการประเมินทักษะการพูดว่ามีจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมหลักหรือพฤติกรรมที่ต้องการคือพูดภาษาอังกฤษในระดับสื่อสารได้ เครื่องมือที่ใช้ประเมินมีหลายรูปแบบ เช่น การถาม-ตอบ การสัมภาษณ์ การอภิปราย การสังเกต เป็นต้น โดยต้องมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นหลักการประเมิน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า วิธีการวัดและการประเมินทักษะการพูดสามารถประเมินได้หลากหลายวิธี เช่น การสัมภาษณ์ การบรรยาย การเล่าเรื่อง การโต้วาที เป็นต้น โดยประเมินจากลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนในด้านต่างๆ โดยครูผู้สอนสามารถเลือกและปรับใช้ในการจัดการ

เรียนรู้ของตนได้ตามความเหมาะสมกับนักเรียนและจุดประสงค์ของการประเมิน ซึ่งจะต้องประเมินด้วยความเป็นจริง เพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกการพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ เป็นวิธีการวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยให้นักเรียนจับฉลากเลือกภาพในการบรรยายภาพจำนวน 1 ภาพ ซึ่งครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ จำนวน 8 ข้อ หัวข้อละ 12 คะแนน รวม 96 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Rubric Scale) 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความถูกต้อง ด้านความคล่องแคล่ว และด้านการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด ด้านละ 4 คะแนน

6. เกณฑ์การวัดและการประเมินทักษะการพูด

การวัดและการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษจำเป็นที่จะต้องสร้างเกณฑ์การวัดและการประเมินทักษะการพูด เพื่อทราบว่ามีความระดับใด และแต่ละระดับมีความต่างกันอย่างไร โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้สร้างเกณฑ์การวัดและการประเมินทักษะการพูด ไว้ดังนี้

Harris (1990) ให้เกณฑ์การวัดและการประเมินความสามารถในการพูด โดยแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบและในแต่ละองค์ประกอบใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้

1. การออกเสียง (Pronunciation)

ให้ 1 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาเป็นอย่างมาก จนทำให้ไม่สามารถเข้าใจคำพูดได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหาจนยากแก่การที่จะทำความเข้าใจคำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยๆ ผู้พูดพูดอะไร

ให้ 3 คะแนน เมื่อการออกเสียงยังมีปัญหา ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถทำความเข้าใจได้ และมักจะออกเสียงผิดทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจสับสนในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงบางเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูด พูดได้เป็นอย่างดี

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้เทียบเท่าชาวต่างประเทศที่เป็นเจ้าของภาษา

2. ไวยากรณ์ (Grammar)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้ เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิด และเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องเลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่ายๆ ได้แต่ มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์อยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้ทำให้การสื่อความหมายผิด

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย เช่น ปรเรียงลำดับคำผิดแต่ก็สามารถแก้ไขใหม่ให้ถูกต้องได้

3. คำศัพท์ (Vocabulary)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมาก จนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้ศัพท์สำนวนได้คล่องแคล่วเทียบเท่ากับเจ้าของภาษา

4. ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก จนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานาน เพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา

ให้ 3 คะแนน เมื่อความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่ค่อนมากนักเพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูด แต่ก็มีกรพูดสะดุด เพราะยังมีปัญหาการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการพูดได้อย่าง
คล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

5. ความเข้าใจ (Comprehension)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหา
คำพูด โดยจะพูดซ้ำติดอ่างพูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจถึงที่พูดและพูดได้
เป็นส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้
ครบถ้วน แต่ก็มีการพูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้
ทั้งหมด โดยไม่มีปัญหาเลย

กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล (2548) ได้กำหนดเกณฑ์
การวัดและ
ประเมินผลทักษะการพูด ดังนี้

1. ความถูกต้อง

ให้ 1 คะแนน เมื่อออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้
สื่อสารไม่ได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้
ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค

ให้ 3 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้
ถูกต้องตามหลักการ

ออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคบางส่วน

ให้ 4 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้
ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่

2. ความคล่องแคล่ว

ให้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้บางคำ สื่อความหมายไม่ได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อพูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้

ไม่ชัดเจน

ได้	ให้ 3 คะแนน เมื่อพูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังสามารถสื่อสาร
สื่อสารได้	ให้ 4 คะแนน เมื่อพูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้
ทำทางประกอบ	<p>3. การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด</p> <p>ให้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้น้อยมาก</p> <p>ให้ 2 คะแนน เมื่อพูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มี</p>
บรรยาย แต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม	<p>ให้ 3 คะแนน เมื่อพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบท</p> <p>ให้ 4 คะแนน เมื่อแสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย</p>
กล่าวโดยสรุปได้ว่า การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการวัดและประเมินผล	<p>กล่าวโดยสรุปได้ว่า การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการวัดและประเมินผล</p> <p>ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อให้มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และระดับของนักเรียนชั้น</p> <p>ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยประยุกต์จากเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ</p> <p>กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล (2548) โดยมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ด้านละ 4 คะแนน</p> <p>ดังนี้</p>
สื่อสารไม่ได้	<p>1. ความถูกต้อง</p> <p>ให้ 1 คะแนน เมื่อออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้</p>
ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค	<p>ให้ 2 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้</p>
ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคบางส่วน	<p>ให้ 3 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้</p>
ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่	<p>ให้ 4 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้</p>
ไม่ชัดเจน	<p>2. ความคล่องแคล่ว</p> <p>ให้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้บางคำ สื่อความหมายไม่ได้</p> <p>ให้ 2 คะแนน เมื่อพูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้</p>

ได้	ให้ 3 คะแนน เมื่อพูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังพอสื่อสาร
สื่อสารได้	ให้ 4 คะแนน เมื่อ พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้
ทำทางประกอบ	3. การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด
บรรยาย แต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม	ให้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้น้อยมาก
เหมาะสมกับบทบรรยาย	ให้ 2 คะแนน เมื่อพูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มี
ความพึงพอใจ	ให้ 3 คะแนน เมื่อพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบท
1. ความหมายของความพึงพอใจ	ให้ 4 คะแนน เมื่อแสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานที่บรรลุเป้าหมายที่มีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เขาประสงค์ โดยมีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

Maynard (1975) กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึก ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความสุขที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกอื่นๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์กันอย่างสลับซับซ้อนและระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ เรียกว่า ระบบความพึงพอใจ

Vroom (1964) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทักษะด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทักษะด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจนั่นเอง

Morse (1958) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง สภาวะจิตที่ปราศจากความเครียด ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์มีความต้องการ ถ้าความต้องการได้รับการ

ตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดก็จะน้อยลง ความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้น และในทางกลับกันถ้าความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

น้ำลิน เทียมแก้ว (2556) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดี เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นการให้ค่า ความรู้สึกของเราและมีความสัมพันธ์กับโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับความหมายของสภาพแวดล้อม ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกเลว ดี พอใจ ไม่พอใจ สนใจ หรือไม่สนใจ เป็นต้น

สมหมาย เปียถนอม (2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติ ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นรูปร่างได้ เมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการจะเกิดความรู้สึกที่เป็นสุข และความพึงพอใจเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมนั้นๆ

บุพผา เจียมสวัสดิ์ (2549) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง สภาพของจิตใจที่ปราศจากความเครียด โดยหากความต้องการได้รับความตอบสนองทั้งหมด หรือบางส่วน ความเครียดก็จะลดลง ความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง การแสดงความคิดเห็น หรือความรู้สึกเฉพาะตัวของบุคคลนั้นๆ ที่มีต่อการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่เกิดจากแรงจูงใจ ซึ่งได้มาจากการสังเกต หรือการสอบถามจากการสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม โดยสามารถเป็นไปในทั้งในทางที่ดีหรือไม่ดี หรือในด้านบวกหรือด้านลบ ซึ่งจะส่งผลให้กิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

สมุทร ชำนาญ (2556) กล่าวถึง กลุ่มทฤษฎีที่เน้นการศึกษาเนื้อหา (Contents theories) เป็นกลุ่มที่ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ จึงมีการเรียกชื่อหนึ่งว่า ทฤษฎีที่เน้นความต้องการ (Need theories of work motivation) เป็นทฤษฎีที่มุ่งศึกษาเพื่อหาคำตอบ

ของมนุษย์แต่ละคนมีความต้องการอะไร ตลอดคนมีความต้องการอยู่ในระดับใด ทฤษฎีที่เน้นการตอบสนองความต้องการของมนุษย์มีการนำเสนอไว้หลากหลาย ส่วนทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน มีดังนี้

1. ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of need)

มาสโลว์มีหลักที่สำคัญเกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นในเรื่องลำดับขั้นความต้องการ เขามีความเชื่อว่ามนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีความต้องการอันใหม่ที่สูงขึ้น แรงจูงใจของคนเรามาจากความต้องการ พฤติกรรมของคนเรามุ่งไปสู่การตอบสนองความพอใจ มาสโลว์แบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ออกเป็น 5 ระดับด้วยกัน ได้แก่

1.1 ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการปัจจัย 4 เช่น ต้องการอาหารให้อิ่มท้อง เครื่องนุ่งห่มเพื่อป้องกันความร้อนและความหนาว ยารักษาโรคภัยไข้เจ็บ รวมทั้งที่อยู่อาศัยเพื่อป้องกันแดด ฝน ลม อากาศหนาวและสัตว์ร้าย ความต้องการเหล่านี้มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกคน

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs) หลังจากที่มีมนุษย์บรรลุความต้องการด้านร่างกาย ทำให้ชีวิตสามารถดำรงอยู่ในขั้นแรกแล้ว จะมีความต้องการด้านความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของตนเองเพิ่มขึ้นต่อไป เช่น หลังมนุษย์มีอาหารรับประทานจนอิ่มท้องแล้ว จะเริ่มหันมาคำนึงถึงความปลอดภัยของอาหารหรือสุขภาพ โดยหันมาให้ความสำคัญกับเรื่องสารพิษที่ติดมากับอาหาร ซึ่งสารพิษเหล่านี้อาจสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับชีวิตของเขา เป็นต้น

1.3 ความต้องการความรักและการเป็นเจ้าของ (Belonging and love needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นหลังจากการที่มีชีวิตอยู่รอดแล้ว มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินแล้วมนุษย์จะเริ่มมองหาความรักจากผู้อื่น ต้องการที่จะเป็นเจ้าของสิ่งต่างๆ ที่ตนเองครอบครองอยู่ตลอดไป เช่น ต้องการให้พ่อแม่ พี่น้อง คนรัก รักเรา และต้องการให้เขาเหล่านั้นรักเราคนเดียว ไม่ต้องการให้เขาเหล่านั้นไปรักคนอื่น โดยการแสดงความเป็นเจ้าของ เป็นต้น

1.4 ความต้องการการยอมรับนับถือจากผู้อื่น (Esteem needs) เป็นความต้องการอีกขั้นหนึ่งหลังจากได้รับความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก และเป็นเจ้าของแล้วจะต้องการการยอมรับนับถือจากผู้อื่น ต้องการได้รับเกียรติจากผู้อื่น เช่น ต้องการการเรียกขานจากบุคคลทั่วไปอย่างสุภาพให้ความเคารพนับถือตามควร ไม่ต้องการการกดขี่ข่มเหงจากผู้อื่น เนื่องจากทุกคนมีเกียรติและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน

1.5 ความต้องการความเป็นตัวตนอันแท้จริง
 ของตนเอง (Self-actualization needs) เป็นความต้องการขั้นสุดท้าย หลังจากที่ผ่านมาความต้องการ
 ความเป็นส่วนตัว เป็นความต้องการที่แท้จริงของตนเอง ลดความต้องการภายนอกลง หันมา
 ต้องการสิ่งที่ตนเองมีและเป็นอยู่ ซึ่งเป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ แต่ความต้องการในขั้นนี้
 มักเกิดขึ้นได้ยาก เพราะต้องผ่านความต้องการในขั้นอื่นๆ มาก่อนและจะต้องมีความเข้าใจในชีวิต
 เป็นอย่างยิ่ง

2. ทฤษฎีอีอาร์จีของอัลเดอเฟอร์ (Alderfer' ERG theory)

อัลเดอเฟอร์ กล่าวสรุปความต้องการของมนุษย์มีเพียง 3
 ประเภท ดังนี้

2.1 ความต้องการเพื่อการคงอยู่ (Existence
 needs: E) ความคงอยู่หรือความสามารถที่จะดำรงชีพอยู่ได้ของมนุษย์ คือการที่มนุษย์ได้รับการ
 ตอบสนองสิ่งจำเป็นทั้งกายและจิตใจอย่างพอเพียงที่จะดำรงชีพอยู่ได้โดยไม่มีปัญหา

2.2 ความต้องการความสัมพันธ์ (Relatedness
 need: R) ความต้องการทางสังคมที่มนุษย์ต้องการมีเพื่อน ไม่ต้องการอยู่อย่างโดดเดี่ยว สามารถ
 รวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือทีมได้อย่างเปิดเผย และได้รับการยอมรับจากสมาชิกในองค์กร เป็นไปตาม
 ธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคม (Social animal)

2.3 ความต้องการความก้าวหน้า (Growth need:
 G) เป็นความต้องการส่วนบุคคลในการที่ใช้ความรู้และความสามารถและทักษะของตน เพื่อทำงาน
 อย่างเต็มศักยภาพที่มีอยู่รวมทั้งได้มีโอกาสใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้อย่างเต็มที่
 มีความรับผิดชอบสูงขึ้น มีความต้องการความสำเร็จสูงสุดในชีวิตกับบางส่วนของความต้องการ
 ได้รับการยกย่องนับถือ

3. ทฤษฎีความต้องการของแมคเคลีลแลนด์ (McClelland's theory of needs)

แมคเคลีลแลนด์ เป็นนักจิตวิทยาที่ทำการศึกษาค้นคว้า
 ข้อสรุปเกี่ยวกับโครงสร้างความต้องการของมนุษย์ การสนใจ ตามทฤษฎีของแมคเคลีลแลนด์เชื่อว่า
 ความต้องการสะท้อนคุณลักษณะด้านบุคลิกภาพที่บุคคลนั้น ได้รับจากประสบการณ์การเลี้ยงดูของ
 ครอบครัวมาตั้งแต่เยาว์วัย และเชื่อว่าความต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้สถานการณ์หนึ่งจะ
 ต้องการอย่างหนึ่งส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ แต่พอสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป ความต้องการของบุคคล
 นั้นจะปรับเปลี่ยนตามไปด้วย ดังนั้น แมคเคลีลแลนด์ได้เสนอความต้องการ 3 ประเภท ดังนี้

3.1 ความต้องการความสำเร็จ (Need for achievement เขียนย่อว่า nAch) เป็นความต้องการที่บุคคลมุ่งที่ทำงานที่ตนเองรับผิดชอบหรือได้รับมอบหมายให้เกิดผลสำเร็จ บุคคลที่มีความต้องการความสำเร็จสูง (nAch person) เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจในตนเอง มีความกระตือรือร้นสูง มีความมุ่งมั่นต่องาน มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำงานให้สำเร็จ

3.2 ความต้องการผูกพัน (Needs for affiliation เขียนย่อว่า nAff) เป็นความต้องการทางสังคม (Social Need) บุคคลที่มีความต้องการด้านความรักใคร่ผูกพันสูง (nAff person) เป็นบุคคลที่มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าในการสร้างและรักษามิตรภาพระหว่างกัน ยึดมั่นต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

3.3 ความต้องการมีอำนาจ (Needs for power เขียนว่า nPow) ผู้ที่ต้องการมีอำนาจสูง (nPow person) เป็นผู้ที่มีความปรารถนาแรงกล้าที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นสามารถควบคุม บังคับ สั่งการบุคคลอื่น ต้องการสร้างผลกระทบหรือสร้างความประทับใจต่อคนอื่น บุคคลที่ต้องการมีอำนาจสูง จึงพยายามสร้างสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมทางสังคมขึ้น เพื่อให้ตนเองสามารถใช้อิทธิพล ควบคุม กำกับผู้อื่น

4. ทฤษฎี 2 ปัจจัยของเฮอริชเบอร์ก (Herzberg's two-factors theory)

ทฤษฎีสองปัจจัยของเฮอริชเบอร์ก เป็นทฤษฎีจูงใจเชิงเนื้อหาทฤษฎีหนึ่งที่มาจากผลงานวิจัยของเฮอริชเบอร์ก อาจารย์แห่งมหาวิทยาลัยชิคาโก เพื่อศึกษาถึงปัจจัยองค์ประกอบต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับงาน โดยเฉพาะปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในงาน เขาได้เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ ปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจต่องาน เป็นคนละปัจจัยที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจต่องาน มนุษย์นั้นสามารถสร้างแรงจูงใจในการทำงานได้ 2 ปัจจัย ดังนี้

4.1 ปัจจัยจูงใจ (Motivation factors) เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในงาน (Job satisfaction) ซึ่งเป็นปัจจัยที่สัมพันธ์กับตัวงานโดยตรง

4.2 ปัจจัยสุขอนามัยหรือปัจจัยเพื่อการคงอยู่ (Hygiene factors or maintenance factors) เป็นปัจจัยที่ป้องกันไม่ให้เกิดความไม่พึงพอใจในงาน (Job dissatisfies) ซึ่งเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกตัวงาน

สุเทพ พานิชพันธุ์ (2541) กล่าวสรุปถึงสิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความความพึงพอใจ ดังนี้

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ ได้แก่ เงิน สิ่งของ เป็นต้น

2. สภาพทางกายที่ปรารถนา คือสิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย

3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ หมายถึงสิ่งต่างๆที่สนองความต้องการของบุคคล

4. ผลประโยชน์ทางสังคม คือความสัมพันธ์อันมีต่อกับผู้ร่วมกิจกรรมอันจะทำให้เกิดความผูกพันความพึงพอใจ และสภาพการอยู่ร่วมกันอันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคม หรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531) กล่าวถึงแนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ คือความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นทฤษฎีลำดับความต้องการของมนุษย์ เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงความต้องการของมนุษย์ที่เริ่มจากระดับต่ำ หากได้รับการตอบสนองในระดับที่พึงพอใจแล้วก็จะไปหาความต้องการในขั้นที่สูงขึ้นไป ซึ่งความต้องการของมนุษย์มีความสำคัญไม่เท่ากัน ความต้องการในแต่ละขั้นจะมีความสำคัญต่อบุคคลมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่ได้รับจากการตอบสนองความต้องการในระดับนั้นๆ

3. การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ เป็นการวัดความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะหนึ่งลักษณะใด การที่เราจะทราบว่าคุณคนนั้นมี ความพึงพอใจหรือไม่ สามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยมีนักการศึกษาหลายคนกล่าวถึงการวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ภณิดา ชัยปัญญา (2541) กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม ต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพอใจในด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมากๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตรวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตรส่วนแบบลิเคิร์ท ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุย โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน

ถวินัย ธาราโกชน (2536) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจไว้ว่าเป็นการวัดความรู้สึก หรือทัศนคตินั้น ในลักษณะของทิศทางได้ 2 ทิศทาง คือทางบวกและทางลบ ทางบวกหมายถึงความรู้สึกในทางที่ดี ชอบ หรือพอใจ ส่วนทางลบ คือการประเมินความรู้สึกไปในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ และการวัดในลักษณะปริมาณ ซึ่งเป็นความเข้มข้น ความรุนแรง หรือระดับทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือไม่พึงประสงค์นั่นเอง และวิธีการวัดมีอยู่หลายวิธี เช่น วิธีการสังเกต วิธีการสัมภาษณ์ และวิธีการใช้แบบสอบถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการเฝ้ามอง และจดบันทึกอย่างมีแบบแผน ซึ่งวิธีการศึกษานี้เป็นวิธีที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้แพร่หลายจนถึงปัจจุบัน แต่ก็เหมาะสมกับการศึกษาเป็นรายกรณีเท่านั้น

2. วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้นๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3. วิธีการใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการที่ใช้แบบสอบถามที่มีคำอธิบายอย่างเรียบร้อย เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนตอบมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้กรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก วิธีนี้เป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตรวัดทัศนคติ ที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือแบบวัดตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) เนื่องจากเป็นวิธีที่ง่ายและสะดวก สามารถเก็บข้อมูลได้รวดเร็ว

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2532) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจแบ่งแบบวัดตามลักษณะข้อความที่ถามออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. แบบสำรวจปรนัย เป็นแบบวัดที่มีคำถามและคำตอบใช้เลือกตอบ โดยที่ผู้ตอบตอบตามที่ตนเองมีความคิดเห็นและความรู้สึก เป็นข้อมูลที่มีการวิเคราะห์ด้วยเชิงปริมาณ

2. แบบสำรวจเชิงพรรณนา เป็นแบบสอบถามที่ผู้ตอบตอบด้วยคำพูดและข้อเขียนของตนเอง เป็นแบบสัมภาษณ์หรือคำถามปลายเปิด ให้ผู้ตอบตอบได้โดยอิสระ เป็นข้อมูลที่ได้ในเชิงคุณภาพ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ในการวิจัยในครั้งนี้ ความพึงพอใจ หมายถึงการ แสดงความรู้สึกในทางบวก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน แล้ว ซึ่งได้มาจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการ จัดกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์ และด้านการนำไปใช้ โดยมีจำนวน 20 ข้อ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

ลักขณา จิตต์เจริญ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับการใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการฟังและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเนิน ขาม อำเภอเนินขาม จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม มีความสามารถ ในการฟังภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียน ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม มีความสามารถ ในการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียน ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม มีความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สกาวัฒน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อ พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่ง สวน) จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 20 คน ซึ่ง ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมิน การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ย อยู่ที่ 19.50 และ หลังเรียน 34.45 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผล การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปรียานูช บัวผัน (2564) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 จำนวน 44 คน โรงเรียนนครนาควิทยาลักษณ์ จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

รพิสา กันสุข (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

รงค์เทพ ลิ้มมณี (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้อง โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้อง 41 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 80.49 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 2) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ระดับมาก

ชญาพร ยางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ (1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษ

และภาษาไทย เพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูผู้สอนให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิม การนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียน (2) Presentation (ขั้นนำเสนอ) คือครูผู้สอนจะให้ข้อมูลคำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน (3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำศัพท์หรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง (5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกหัดเพื่อนำไปประเมินผล 2) กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ได้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม โดยภาพรวม ($X = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($X = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($X = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น หลากหลาย ($X = 4.40$)

กัลยา จันเลน (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟัง ภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยการใช้เกม ได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 และคะแนนเฉลี่ยทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยการใช้เกม ได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 4.20 และคะแนนหลังเรียน 15.90 นอกจากนั้นนักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ และมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น

กิรณา เทียมไชวง ดารุณี ศรียางนอก วรธนีย์ พงษ์бак และอภิรักษ์ จันทร์หล้า (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จำนวน 41 คน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพการพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้เกม มีค่า 60.00/60.54 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด และดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้เกม มีค่า 0.3213 หรือคิดเป็นร้อยละ 32.13 ซึ่งผลการเปรียบเทียบความสามารถการพูด ก่อน-หลังการทำกิจกรรมการพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้เกม พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และพฤติกรรมที่เกิดจากการเสริมแรงด้วยของรางวัลและไม่เสริมแรงด้วยรางวัลในการพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้เกม พบว่าพฤติกรรมที่นักเรียนตอบสนองในการทำกิจกรรมที่มีการเสริมแรงด้วยของรางวัลทั้งหมด ร้อยละ 74.39 และพฤติกรรมที่นักเรียนตอบสนองในการทำกิจกรรมที่ไม่มีการเสริมแรงด้วยของรางวัลทั้งหมด ร้อยละ 23.17

สุติมา สว่างภาพ (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการใช้แบบประเมินทักษะการพูดทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 87.54 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการสำรวจความพึงพอใจและพฤติกรรมนักเรียน พบว่าเกมทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรม กระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ และมีความมั่นใจมากขึ้นในการพูดภาษาอังกฤษ

สุชาติ ทั้งศิริสิมา (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

2. งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

Duran (2021) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่สอนใน ชั้นเรียนหลายชั้น โดยใช้การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 โรงเรียนประจำหมู่บ้านในเมืองคاهرามันมาราช ประเทศตุรกี ผลการวิจัยพบว่า หลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูน นักเรียนมีการพัฒนาการพูดที่ดีขึ้น มีความผิดพลาดในการพูดน้อยลง นักเรียนพูดได้นานมากขึ้น และจำนวนคำและประโยคที่ใช้มีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนมีแรงจูงใจในการพูดมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีความสบายใจที่จะพูด มีความวิตกกังวลลดลง และความปรารถนาที่จะพูดเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังมีการปรับโทนเสียงและความเข้มของเสียง นักเรียนพูดได้เข้าใจมากขึ้น

Claudett (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนในเมืองลิมา ประเทศเปรู จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านความสามารถทางการพูด พบว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ในการทำแบบทดสอบหลังเรียน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียน 2) ด้านการสื่อสาร พบว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ในการทำแบบทดสอบหลังเรียน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาการสื่อสารของนักเรียน 3) ด้านความคล่องแคล่ว พบว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ในการทำแบบทดสอบหลังเรียน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาความคล่องแคล่วทางการพูดของนักเรียน และ 4) ด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ พบว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ในการทำแบบทดสอบหลังเรียน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาไวยากรณ์และคำศัพท์ของนักเรียน

Maulana (2019) ได้ศึกษาการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดเบงกอลตอนเหนือ ประเทศอินโดนีเซีย บนเกาะสุมาตรา จำนวน 32 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นในทุกๆรอบ ซึ่งคะแนนการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.37 คะแนน จากนั้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน ในรอบที่ 1 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 61.25 คะแนน รอบที่ 2 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 68.5 คะแนน และ รอบที่ 3 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 73.5 คะแนน จึงสรุปได้ว่า เกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Purnami and Sukemi (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน โดยใช้เกมทายคำ ผลวิจัยพบว่า การใช้เกมทายคำสามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ โดยปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทักษะการพูดของนักเรียน ได้แก่ แรงจูงใจ ความมั่นใจ และการอภิปรายกลุ่มของนักเรียน ซึ่งนักเรียนยังได้กล่าวอีกว่าพวกเขามีแรงจูงใจในการฝึกฝนการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น สืบเนื่องจากการที่พวกเขาได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมทายคำ

Pradipta (2018) ได้ศึกษาการพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียน โดยใช้เกมบอด กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จังหวัดจาเฮอร์ ประเทศอินโดนีเซีย จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางด้านคำศัพท์หลังทำกิจกรรมเกมบอดสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งหมายความว่าเกมบอดสามารถพัฒนาความรู้ทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนได้ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความคิดเห็นในเชิงบวกเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมบอด ซึ่งสามารถดูได้จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม นักเรียนเห็นตรงกันว่า เกมบอดช่วยพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ และยังระบุด้วยว่าการใช้เกมบอดมีประโยชน์ น่าสนใจ และสนุกสนาน เป็นเทคนิคในการเรียนรู้คำศัพท์

Hang (2017) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบใช้เกมเป็นฐานของเด็กเล็ก กลุ่มตัวอย่างเป็นครูที่อยู่ในสถาบันศูนย์การศึกษาออสเตรเลีย (Australian Centre for Education) จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า จุดประสงค์หลักของครูที่ใช้เกมเป็นฐานให้กับเด็กเล็กคือเพื่อให้เด็กมีสมาธิจดจ่อ และสนุกสนานได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งครูเห็นด้วยว่าเกมเป็นเครื่องมือในการสอนภาษาอังกฤษให้กับเด็กเล็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับปัจจัยหลักในการเลือกเกมนั้นคือ เกมจะถูกนำมาใช้หากเหมาะสมกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์ โดยครูผู้สอนต้องการให้นักเรียนมีการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือการทำงานเป็นกลุ่ม และเกมจะถูกนำมาใช้หากพวกเขาสามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้

Gill (2016) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเอเชียผ่านกิจกรรมการแสดงละคร ผลการวิจัยพบว่า การใช้กิจกรรมการแสดงละครช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจเพิ่มขึ้น และไม่มีความกดดันจากการพูด รวมถึงไม่มีความกลัวในเรื่องการพูดผิดและพูดติดขัด นักเรียนจะรู้สึกชินอายในขณะที่พูดน้อยลง และนักเรียนมีความสนุกสนานในการฝึกพูดผ่านบรรยากาศที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

Rohman (2016) ได้ศึกษาการใช้เกมฉันทาคือใคร เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน วัตถุประสงค์การวิจัยในครั้งนี้คือ 1) เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดผ่านเกมฉันทาคือใคร และ 2) เพื่อศึกษาขอบเขตการใช้เกมฉันทาคือใคร เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน วิธีการวิจัยคือการวิจัยเชิงปฏิบัติการในห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนครั้งที่ 1 ของ

นักเรียนคือ 54, 33 ค่าเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนครั้งที่ 1 ของนักเรียนคือ 66, 60 ค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนครั้งที่ 2 ของนักเรียนคือ 61, 66 และค่าเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนครั้งที่ 2 ของนักเรียนคือ 74, 33 ซึ่งจำนวนร้อยละที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนที่สอบผ่านการทดสอบในครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 คือ 56, 66 ถึง 76, 66 และจำนวนร้อยละที่ลดลงของนักเรียนที่ไม่ผ่านการทดสอบคือ 43, 33 ถึง 23, 33 กล่าวสรุปได้ว่าเกมนี้คือใครสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้

Saraswati (2016) ได้ศึกษาการพัฒนาเกมกระดานบันไดงูเพื่อการสอนการพูดสำหรับเด็กอายุ 9 ถึง 11 ปี วัตถุประสงค์การวิจัยในครั้งนี้คือ เพื่อพัฒนาเกมกระดานบันไดงูเพื่อการสอนการพูด การวิจัยครั้งนี้จัดประเภทเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ การสัมภาษณ์ การสังเกต และแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านการออกแบบการเรียนการสอนโดยการใช้เกมกระดานบันไดงู พบว่ามีเกมความชัดเจนและเล่นง่าย การใช้งานง่าย ภาษาสั้น กระชับ เหมาะสำหรับเด็ก การออกแบบเกมกระดานบันไดงูนั้นมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยขนาดของกระดานและลูกเต๋า องค์ประกอบขอบสี การเลือกใช้ตัวเลข และการเลือกใช้อุปกรณ์สามารถดึงดูดเด็ก และสร้างความสนุกในการเล่นของเด็กๆ อีกด้วย 2) ด้านเนื้อหาของเกมกระดานบันไดงู พบว่ามีความเหมาะสมกับตัวชีวิตของหลักสูตร เหมาะสมกับความต้องการของเด็ก เป็นการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การสื่อสาร ซึ่งกิจกรรมในเกมมีความน่าสนใจ จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้โดยไม่รู้ตัว ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับหัวข้อ ที่เด็กๆ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้เกมกระดานบันไดงูจะส่งเสริมให้เด็กๆ ได้มีอิสระ หรือให้ความร่วมมือ และยังเพิ่มความสามารถทางการสื่อสารของเด็กๆ ได้อีกด้วย

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษาวิจัยในประเทศและต่างประเทศดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้รับความรู้ไปในเวลาเดียวกันได้ ซึ่งนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้นักเรียนยังแสดงความรู้สึกรักชอบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานอีกด้วย

พูน ปณ ทิโต ชีเว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม โดย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการหาคุณภาพ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จาก 5 ห้องเรียน จำนวน นักเรียน 148 คน ซึ่งมีบริบทใกล้เคียงกัน มีการจัดห้องเรียนแบบคละกันซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่ มีระดับความสามารถสูง ปานกลางและต่ำเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3/4 ที่กำลังศึกษา อยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 38 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการหาคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการหาคุณภาพในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
 - 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
 - 1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.3 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ

13101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมงในการจัดการเรียนรู้ ตามตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1: เรื่อง Food	<p>ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง</p> <p>ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ</p> <p>ต 1.2 ป.3/1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p> <p>ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</p>	<p>1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์เรื่องอาหาร ผัก ผลไม้ ต่างๆ ได้</p> <p>2. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหาร ผัก ผลไม้ ต่างๆ ได้</p> <p>3. นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต</p>	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2: เรื่อง Countable and uncountable	<p>ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง</p>	<p>1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ที่เป็นคำนามนับได้ และคำนามนับไม่ได้ ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>2. นักเรียนพูดถาม-ตอบประโยค</p>	1

แผนการจัดการ เรียนรู้	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
nouns	ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วย คำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสาร ตามแบบที่ฟัง ต 2.2 ป.3/1 บอกความ แตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยค ง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น	และแยกประเภทคำนามนับได้ และคำนามนับไม่ได้ ได้อย่าง ถูกต้อง 3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3: เรื่อง Do you like?	ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจาก การฟังหรืออ่านประโยค บท สนทนา หรือนิทานง่ายๆ ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วย คำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสาร ตามแบบที่ฟัง ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง ต 2.2 ป.3/1 บอกความ แตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยค ง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น	1.นักเรียนสามารถออกเสียงและ บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับ อาหารได้ 2. นักเรียนพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับ ความชอบและไม่ชอบในการ รับประทานอาหารแต่ละชนิดได้ 3. นักเรียนกล้าแสดงออก	1

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
<p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4: เรื่อง Reading comprehension</p>	<p>ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ</p> <p>ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</p>	<p>1. นักเรียนสามารถอ่านและตอบคำถามจากการอ่านเนื้อเรื่องได้</p> <p>2. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านได้</p> <p>3. นักเรียนมีความกระตือรือร้น</p>	1
<p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5: เรื่อง Do you want some?</p>	<p>ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ</p> <p>ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p> <p>ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการ</p>	<p>1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องดื่มได้</p> <p>2. นักเรียนพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับความต้องการในการดื่มเครื่องดื่มแต่ละชนิดได้</p> <p>3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้</p>	1

แผนการจัดการ เรียนรู้	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
	เรียนรู้อื่น		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 6: เรื่อง Tastes	<p>ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย</p> <p>ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถจำแนกรสชาติอาหารของอาหารแต่ละชนิดได้ 2. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับรสชาติของอาหารแต่ละชนิดได้ 3. นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต 	1
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 7: เรื่อง Making fruits salad	<p>ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถเขียนเรียงลำดับขั้นตอนการทำสลัดผลไม้ได้ 2. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับการทำสลัดผลไม้ได้ 3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ 	1

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
	และเพื่อนตามแบบที่ฟัง ต 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 8: เรื่อง Preposition	<p>ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำ และ ประโยคที่ฟัง</p> <p>ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจาก การฟังหรืออ่าน ประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ</p> <p>ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>ต 2.2 ป.3/1 บอกความ แตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยค ง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย</p> <p>ต 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูดใน สถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้น ในห้องเรียน</p> <p>ต 4.2 ป.3/1 ใช้ ภาษาต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ใกล้ตัว</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถระบุตำแหน่ง ของสิ่งของได้ 2. นักเรียนพูดและให้ข้อมูล เกี่ยวกับตำแหน่งของสิ่งของได้ 3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการ เรียน 	1

1.4. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่มีความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา สอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด คำศัพท์ และระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้เกมจำนวน 8 เกมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ตามตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 2 การเลือกใช้เกมในการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

แผนการจัดการเรียนรู้	เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1: เรื่อง Food	เกม Bingo
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2: เรื่อง Countable and uncountable nouns	เกม My gang
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3: เรื่อง Do you like?	เกม Find someone who
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4: เรื่อง Reading comprehension	เกม Will you survive?
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5: เรื่อง Do you want some	เกม I'm thirsty
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6: เรื่อง Tastes	เกม Guessing! What food is it?
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7: เรื่อง Making fruits salad	เกม What's next?
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8: เรื่อง Preposition	เกม Find hidden objects

1.5 สร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นเลือกเกม 2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3. ขั้นเล่นเกม และ 4. ขั้นอภิปรายและสรุปผล โดยกำหนดหัวข้อในการทำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. สาระสำคัญ / สาระการเรียนรู้
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

7. กิจกรรมการเรียนรู้

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9. การวัดและประเมินผล

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ ในด้านความสอดคล้องกับตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมิน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นบางแผน ยังมีการวัดและประเมินผลไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนนั้นๆ ส่วนด้านสารการเรียนรู้หรือเนื้อหา มีความถูกต้อง ครบตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วพร้อมกับแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

1.8 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.9 นำคะแนนจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ค่าเฉลี่ย

4.51 – 5.00

3.51 – 4.50

2.51 – 3.50

1.51 – 2.50

1.00 - 1.50

ความคิดเห็น

เหมาะสมมากที่สุด

เหมาะสมมาก

เหมาะสมปานกลาง

เหมาะสมน้อย

เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ยระดับคุณภาพความเหมาะสม 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์พิจารณา และยอมรับว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.80-4.11 ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.93 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จำนวน 37 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนในเนื้อหานี้มาก่อน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความเหมาะสมในเรื่องของเนื้อหา กิจกรรม เวลา และระดับความยากง่ายกับช่วงชั้นของนักเรียน

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงแล้ว จัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ 13101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบปากเปล่า (Oral Test) โดยครูผู้สอนเป็นผู้สร้างรูปภาพให้นักเรียนพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ จำนวน 1 ภาพ โดยการจับฉลากเลือก ซึ่งครูผู้สอนเตรียมไว้ทั้งหมด 6 ภาพ และครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดให้ จำนวน 16 ข้อ เพื่อใช้คัดเลือกแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 8 ข้อ ดังตาราง 3

ตาราง 3 การสร้างแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เนื้อหา	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อ	
			สร้างทั้งหมด	ต้องการใช้จริง
Food	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารผัก ผลไม้ ต่างๆ ได้	2	1
Countable and uncountable nouns	ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดถาม-ตอบประโยคและแยกประเภทคำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้ ได้อย่างถูกต้อง	2	1
Do you like?	ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับความชอบและไม่ชอบในการรับประทานอาหารแต่ละชนิดได้	2	1
Reading comprehension	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านได้	2	1
Do you want some?	ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับความต้องการในการดื่มเครื่องดื่มแต่ละชนิดได้	2	1
Tastes	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับรสชาติของอาหารแต่ละชนิดได้	2	1
Making fruits salad	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตาม	1. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับการทำสลัดผลไม้ได้	2	1

เนื้อหา	มาตรฐานตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อ	
			สร้างทั้งหมด	ต้องการใช้จริง
	แบบที่ฟัง			
Preposition	ต 1.2 ป.3/4 พูดย่อและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง	1. นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งของสิ่งของได้	2	1

2.5 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยประยุกต์จากเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล (2548) โดยมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

2.5.1 ด้านความถูกต้อง

ได้ 0 คะแนน เมื่อไม่พูด

ได้ 1 คะแนน เมื่อออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้

สื่อสารไม่ได้

ได้ 2 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้

ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค

ได้ 3 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้

ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคบางส่วน

ได้ 4 คะแนน เมื่อออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้

ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่

2.5.2 ด้านความคล่องแคล่ว

ได้ 0 คะแนน เมื่อไม่พูด

ได้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้บางคำ สื่อความหมายไม่ได้

ได้ 2 คะแนน เมื่อพูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้

ไม่ชัดเจน

ได้ 3 คะแนน เมื่อพูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังสามารถสื่อสาร

ได้

ได้ 4 คะแนน เมื่อ พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้
สื่อสารได้

2.5.3 ด้านการแสดงผลทาง น้ำเสียงประกอบการพูด

ได้ 0 คะแนน เมื่อ ไม่พูด
ได้ 1 คะแนน เมื่อพูดได้น้อยมาก
ได้ 2 คะแนน เมื่อพูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มี
ทำทางประกอบ
บรรยาย แต่มีทำทางประกอบไม่เหมาะสม
ได้ 3 คะแนน เมื่อพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบท
เหมาะสมกับบทบรรยาย
ได้ 4 คะแนน เมื่อแสดงผลทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่

2.6 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษและเกณฑ์การให้
คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบ
ความถูกต้องด้านเนื้อหา และความถูกต้องเหมาะสมของการสร้างแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
และเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า แบบทดสอบวัดทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยังไม่มีครอบคลุมทางเนื้อหาและยังไม่ค่อยชัดเจน ในส่วนของ
เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับช่วงชั้น
นักเรียน และมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริง จากนั้นนำ
ข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข

2.7 นำเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม จำนวน 5 ท่านที่ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้พิจารณาคุณภาพและความ
เหมาะสม โดยประเมินความเหมาะสมแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต
(Likert) โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2.8 นำคะแนนจากการประเมินเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ค่าเฉลี่ย	ความคิดเห็น
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ยระดับคุณภาพความเหมาะสม 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์พิจารณา และยอมรับว่าเป็นเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่นำไปใช้ได้ พบว่า เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก

2.9 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม จำนวน 5 ท่าน ที่ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้พิจารณาความเหมาะสม สอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อคำถาม แล้วผู้วิจัยนำมาหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ถ้าได้ค่า IOC ตั้งแต่ .50 ถึง 1.00 ข้อสอบข้อนั้นใช้ได้ พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกไว้ 8 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00

2.10 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จำนวน 37 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.11 หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบ จำนวนโดยใช้สูตรของ Whithney และ Sabers เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกไว้ 8 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50-0.81

2.12 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่คัดเลือกไว้ จำนวน 8 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบปากเปล่า (Oral test) ทั้งฉบับ โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกไว้ 8 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

2.13 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษฉบับสมบูรณ์ ไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาระดับชั้น ป.3/4 จำนวน 38 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 กำหนดข้อความที่ใช้สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์ และด้านการนำไปใช้ จำนวน 25 ข้อ เพื่อใช้คัดเลือกข้อความที่มีคุณภาพ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 20 ข้อ ให้นักเรียนเลือกตอบตามความรู้สึกของตนให้มากที่สุด ซึ่งเป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การใช้คะแนน ดังต่อไปนี้

5 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	มาก
3 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	น้อย
1 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

3.3 กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายของระดับความพึงพอใจ ซึ่งใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินตระกูล (2535) ดังนี้

4.50-5.00	หมายความว่า	มากที่สุด
3.50-4.49	หมายความว่า	มาก
2.50-3.49	หมายความว่า	ปานกลาง
1.50-2.49	หมายความว่า	น้อย
1.00-1.49	หมายความว่า	น้อยที่สุด

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างเสร็จแล้ว ให้ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษา และความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อ ปรับปรุงแก้ไขในลำดับต่อไป พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี ลักษณะข้อคำถามทั้งทางบวกและทางลบปะปนกัน ซึ่งจะสร้างความมึนงงให้แก่ นักเรียนได้

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน (ผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกันกับที่ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบ วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ) ตรวจสอบและพิจารณาอีกครั้ง เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence; IOC) และเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (สมนึก ภัททิยธนี, 2553) พบว่า ข้อคำถามที่คัดเลือกไว้ 20 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาระดับชั้น ป.3/4 จำนวน 38 คน โดย ให้นักเรียนประเมินตนเองเพื่อตรวจสอบความพึงพอใจของนักเรียน แล้วนำไปวิเคราะห์ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดกลุ่มทดลอง และจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน
2. นำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) มาทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วย แบบทดสอบวัดทักษะการพูด ซึ่งเป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ โดยครูผู้สอนให้นักเรียนจับฉลาก รูปภาพ เพื่อพูดบรรยายเหตุการณ์จากภาพ จำนวน 1 ภาพ ซึ่งครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดให้ จำนวน 8 ข้อ บันทึกคะแนนไว้เปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้รายภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 กลุ่มที่ 1 แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูด จำนวน 8 แผน ทั้งนี้ ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. หลังจากจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่ม ตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูด ซึ่งเป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งครูผู้สอนจะ ให้นักเรียนจับฉลากสุ่มเลือกรูปภาพ จำนวน 1 ภาพ ซึ่งภาพที่นักเรียนสุ่มได้จะต้องไม่ซ้ำกับภาพที่ นักเรียนเคยใช้ในการทดสอบก่อนเรียนมาก่อน หากนักเรียนจับฉลากได้ภาพเดิมที่เคยสอบใน

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ให้นักเรียนจับฉลากสุ่มเลือกรูปใหม่ เพื่อนำมาพูดบรรยาย เหตุการณ์จากภาพ โดยครูผู้สอนได้กำหนดหัวข้อในการพูดให้ จำนวน 8 ข้อ

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 20 ข้อ มาสอบถามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

6. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจสอบแบบทดสอบวัดทักษะการพูด และคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่ได้มาจากแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

เมื่อ P คือ ร้อยละ

F คือ ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N คือ จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (WalSole, 2526)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (WalSole, 2526)

$$S. D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ $S. D.$ คือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$ คือ ผลรวมของคะแนนแต่ละค่ายกกำลังสอง

$(\sum x)^2$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

n คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.4 ทดสอบสมมติฐานด้วย T-test Dependent Sample โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}$$

เมื่อ t คือ อัตราส่วนวิกฤติ

D คือ ความแตกต่างของคะแนนของแต่ละคน

$\sum D$ คือ ผลรวมของคะแนนความต่างของแต่ละคน

n คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ได้แก่ หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) โดยใช้สูตร E1/E2 ตั้งเกณฑ์ไว้ที่ 80/80 ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2550)

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ไม่น้อยกว่า 80

$$E_1 = \frac{\sum x}{\frac{N}{A}}$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียน

$\sum x$ คือ คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน

N คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ไม่น้อยกว่า 80

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของบทเรียนในการเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียน

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการพูด

B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดทักษะการพูด

N คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ได้แก่ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

$$\text{สูตร } a = \frac{K}{K-1} \left(\frac{1 - \sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

เมื่อ a คือ สัมประสิทธิ์แอลฟา

K คือ จำนวนข้อคำถาม

$\sum s_i^2$ คือ ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

s_t^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนรวม

โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient; a) ซึ่งการประเมินความเที่ยงสัมประสิทธิ์แอลฟาได้มีการพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินความเที่ยงสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544)

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (a)	การแปลความหมายระดับความเที่ยง
มากกว่า .9	ดีมาก
มากกว่า .8	ดี
มากกว่า .7	พอใช้
มากกว่า .6	ค่อนข้างพอใช้
มากกว่า .5	ต่ำ
น้อยกว่า หรือ เท่ากับ .5	ไม่สามารถรับได้

4. วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับใด จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินตระกูล (2535) ดังนี้

4.50-5.00 = มากที่สุด

3.50-4.49 = มาก

2.50-3.49 = ปานกลาง

1.50-2.49 = น้อย

1.00-1.49 = น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่จะใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้องตลอดจนการสื่อความหมายของข้อมูลที่ตรงกัน ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S. D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
T	แทน	ค่าสถิติทดสอบที่ใช้ในการพิจารณา T-test
Separated Variance		
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E_1/E_2)

E_1 (80 ตัวแรก) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบย่อยทักษะการพูดภาษาอังกฤษของแผนการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการเรียน ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

E_2 (80 ตัวหลัง) หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ตาราง 4 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (96)	คะแนนระหว่างเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้								รวมคะแนน (96)	คะแนนหลังเรียน (96)
		แผนที่ 1 (12)	แผนที่ 2 (12)	แผนที่ 3 (12)	แผนที่ 4 (12)	แผนที่ 5 (12)	แผนที่ 6 (12)	แผนที่ 7 (12)	แผนที่ 8 (12)		
1	38	11	11	11	12	11	12	11	12	91	90
2	44	10	11	12	10	11	12	11	11	88	89
3	36	11	10	9	11	10	9	11	10	81	78
4	45	11	12	12	11	12	11	12	12	93	96
5	27	10	11	11	11	10	11	12	10	86	90
6	38	11	12	10	10	11	10	11	11	86	83
7	32	10	11	11	12	11	12	11	11	89	80

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (96)	คะแนนระหว่างเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้								รวมคะแนน (96)	คะแนนหลังเรียน (96)
		แผนที่ 1 (12)	แผนที่ 2 (12)	แผนที่ 3 (12)	แผนที่ 4 (12)	แผนที่ 5 (12)	แผนที่ 6 (12)	แผนที่ 7 (12)	แผนที่ 8 (12)		
8	38	7	9	8	10	7	7	8	9	65	62
9	43	10	12	12	12	11	12	11	12	92	91
10	33	9	11	11	10	11	9	10	11	82	81
11	45	11	11	12	12	12	12	11	12	93	93
12	20	6	9	9	10	8	10	11	11	74	75
13	39	10	11	11	11	10	11	12	11	87	90
14	38	10	11	10	10	9	11	11	12	84	78
15	36	9	9	11	11	8	10	11	11	80	78
16	19	8	11	12	12	10	11	11	12	87	90
17	47	11	12	12	12	12	12	12	12	95	96
18	43	11	9	10	11	11	8	10	11	81	85
19	33	9	11	11	10	12	11	12	12	88	92
20	27	8	9	10	10	10	11	10	11	79	87
21	28	10	12	11	12	12	10	11	12	90	94
22	29	8	9	10	10	11	11	10	11	80	83
23	18	9	9	10	9	10	10	10	11	78	79
24	25	8	11	10	11	10	9	11	11	81	80
25	36	10	12	12	11	11	12	12	12	92	90
26	21	6	6	10	11	11	9	11	10	74	69
27	24	8	9	9	10	9	10	10	10	75	69
28	19	7	8	9	9	10	9	8	11	71	70
29	29	10	11	11	10	11	11	12	11	87	89
30	28	7	9	11	10	11	9	9	12	78	79
31	33	8	10	9	9	9	11	10	10	76	75

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (96)	คะแนนระหว่างเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้									คะแนนหลังเรียน (96)
		แผนที่ 1 (12)	แผนที่ 2 (12)	แผนที่ 3 (12)	แผนที่ 4 (12)	แผนที่ 5 (12)	แผนที่ 6 (12)	แผนที่ 7 (12)	แผนที่ 8 (12)	รวมคะแนน (96)	
32	31	9	9	10	10	10	11	10	11	80	80
33	30	10	9	10	9	9	10	10	11	78	80
34	28	10	11	12	12	11	12	10	12	90	90
35	38	9	10	11	11	10	10	11	12	84	80
36	28	9	10	10	11	10	9	10	11	80	75
37	31	7	9	10	11	11	10	10	11	79	78
38	25	9	9	10	10	11	10	11	12	82	85
Σx	1222	347	386	400	404	394	395	405	425	3156	3149
S.D	7.93	1.46	1.37	1.06	0.94	1.17	1.24	0.99	0.77	6.82	8.17
\bar{x}	32.16	9.13	10.16	10.53	10.63	10.37	10.39	10.66	11.18	83.05	82.87
ร้อยละ	33.50	76.10	84.65	87.72	88.60	86.40	86.62	88.82	93.20	86.51	86.32
ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้						$E_1/E_2 = 86.51/86.32$					

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนแบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.51 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 86.32 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นจำนวน 38 คน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	38	32.16	7.93	35.97	0.0000
หลังเรียน	38	82.87	8.17		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ $\bar{X} = 32.16$, S.D. = 7.93 และหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ $\bar{X} = 83.05$, S.D. = 8.17 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ผู้วิจัยกำหนด

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้แบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์ และด้านการนำไปใช้ โดยกำหนดให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 38 คน ทำแบบสอบถามความพึงพอใจนี้หลังจากเรียนจบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว จากนั้นนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตาราง 6 ค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม			
1. ระยะเวลาในการการจัดกิจกรรมการเล่นเกมนั้นมีความเหมาะสม	4.24	0.55	มาก
2. การจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย และน่าสนใจ	4.37	0.55	มาก
3. กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนเกิดความพลอดภัย	4.00	1.68	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม	4.20	0.93	มาก
ด้านเนื้อหา			
4. ความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับและความสามารถของนักเรียน	3.76	1.08	มาก
5. การจัดเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	3.63	2.34	มาก
6. การจัดเรียงเนื้อหาที่มีการเรียงจากง่ายไปยาก	3.79	1.32	มาก
7. นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนภาษาอังกฤษ ที่ใช้สอนผ่านกิจกรรมการเล่นเกมนั้น	4.18	1.31	มาก
8. เนื้อหาที่มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง	4.13	1.54	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	3.90	1.52	มาก
ด้านประโยชน์			
9. ในขณะที่เล่นเกม นักเรียนไม่เกิดการทะเลาะหรือมีปัญหา กับเพื่อน	3.92	1.39	มาก
10. กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เป็นต้น	4.37	1.18	มาก
11. กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน	4.21	1.06	มาก
12. นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษระหว่างร่วมกิจกรรมการเล่นเกมนั้น	3.37	2.34	ปานกลาง
13. กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนค้นพบความถนัด และความต้องการของตนเอง	4.24	1.02	มาก
14. นักเรียนอยากที่จะพูดภาษาอังกฤษเพราะอยากเป็นผู้ชนะในกิจกรรมการเล่นเกมนั้น	3.71	1.47	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านประโยชน์	3.97	1.41	มาก
ด้านการนำไปใช้			
15. การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเล่นเกมนั้น นักเรียนสามารถ	3.34	2.17	ปานกลาง

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้			
16. กิจกรรมการเล่นเกมที่ช่วยให้การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมีความคล่องแคล่วและถูกต้อง	4.13	1.17	มาก
17. นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนภาษาอังกฤษหลังจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่	4.03	0.92	มาก
18. หลังจบจากการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่ นักเรียนพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเอง	4.00	1.11	มาก
19. กิจกรรมการเล่นเกมที่ทำให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.34	1.28	มาก
20. นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมที่	4.21	1.01	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านการนำเอาไปใช้	4.01	1.28	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.00	1.32	มาก

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 38 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.32) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจแยกเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ความพึงพอใจด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.93) ลำดับที่ 2 ความพึงพอใจด้านการนำเอาไปใช้ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.32) ลำดับที่ 3 ความพึงพอใจด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 1.41) และลำดับที่ 4 ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 1.52) เมื่อพิจารณารายการประเมินแต่ละด้านพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจดังนี้

1. ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.93) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสองอันดับแรกคือ ข้อที่ 2 การจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย และน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.55) และอันดับสองคือ ข้อที่ 1 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.55) และรายการ

ประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ข้อที่ 3 กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนเกิดความพลอดภัย ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.68)

2. ด้านเนื้อหา พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 1.52) โดยรายการการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามอันดับแรกคือ ข้อที่ 7 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนภาษาอังกฤษ ที่ใช้สอนผ่านกิจกรรมการเล่นเกมนำ ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 1.31) อันดับสองคือ ข้อที่ 8 เนื้อหาที่มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 1.54) และอันดับสามคือ ข้อที่ 6 การจัดเรียงเนื้อหาที่มีการเรียงจากง่ายไปยาก ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 1.32) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ข้อที่ 5 การจัดเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 2.34)

3. ด้านประโยชน์ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 1.41) โดยรายการการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามอันดับแรกคือ ข้อที่ 10 กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เป็นต้น ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 1.18) อันดับสองคือ ข้อที่ 13 กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนค้นพบความถนัด และความต้องการของตนเอง ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 1.02) และอันดับสามคือ ข้อที่ 11 กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 1.06) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ข้อที่ 12 นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษระหว่างร่วมกิจกรรมการเล่นเกมนำ ($\bar{X} = 3.37$, S.D. = 1.39)

4. ด้านการนำเอาไปใช้ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 1.28) โดยรายการการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามอันดับแรกคือ ข้อที่ 19 กิจกรรมการเล่นเกมนำให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 1.28) อันดับสองคือ ข้อที่ 20 นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมนำ ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 1.01) และอันดับสามคือ ข้อที่ 16 กิจกรรมการเล่นเกมนำช่วยให้นักเรียนมีความคล่องแคล่วและถูกต้อง ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 1.17) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ข้อที่ 15 การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเล่นเกมนำ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 3.34$, S.D. = 2.17)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยที่ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

สรุปผล

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80
2. ผลการศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีประเด็นที่ควรอภิปราย ดังนี้

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่มีประสิทธิภาพเกณฑ์ 80/80 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.51 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 86.32 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานจึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.51/86.32 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย 8 แผน ได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบและวิธีการที่เหมาะสม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการตั้งแต่การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ของกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ มีการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ13101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร, 2561) และยังสามารถศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่มีความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด คำศัพท์ และระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับระดับชั้น ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้น โดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้คือการเล่นและฝึกปฏิบัติจริง โดยในขณะที่ลงมือเล่น นักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จาก

เนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆกัน (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559) ซึ่งพบว่านักเรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม เพราะทำให้นักเรียนได้เกิดการคิดวิเคราะห์และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มของตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานระหว่างเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รพิตา กันสุข (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 70/70

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเน้นให้นักเรียนมีการเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้และมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ และจดจำในเนื้อหาจากบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นเลือกเกม เป็นขั้นตอนเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเข้าเนื้อหา ครูผู้สอนจะกระตุ้นความคิดนักเรียน โดยให้ตอบคำถามเกี่ยวกับบริบทที่จะเรียน 2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนจะอธิบายวิธีการเล่นเกม สาธิตวิธีการเล่นเกม และชี้แจงกฎกติกาในการเล่นเกม โดยครูผู้สอนจะให้นักเรียนช่วยกันตั้งกติการ่วมกัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม 3. ขั้นเล่นเกม เป็นขั้นตอนที่นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามขั้นตอนและกฎกติกา นักเรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง ได้มีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ในกลุ่มเพื่อน ส่งผลให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ไม่เบื่อหน่าย นักเรียนจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้และเกิดความอยากเรียนรู้ และ 4. ขั้นอภิปรายและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับเนื้อหา เพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจ โดยจะเป็นการ ถาม-ตอบ ให้นักเรียนได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากทั้ง 4 ขั้นตอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จะเห็นว่าในนักเรียนจะมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ในทุกขั้น เป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ดังที่ ชนัตต์ พุนเดช (2565) ได้

กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานว่าเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการสอนภาษาในปัจจุบัน เพราะการสอนพูดโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดนักเรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อรุณข ลิมตศิริ (2551) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานว่าเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเกิดความพึงพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สกาวรัตน์ ยศพรมราช และ เกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิรณา เทียมไธวง คารุณี ศรียางนอก วรธนีย์ พงษ์บาด และอภิรักษ์ จันทร์หล้า (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Maulana (2019) ได้ศึกษาการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดเบงกอลตอนเหนือ ประเทศอินโดนีเซีย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นในทุกๆรอบ โดยคะแนนการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.37 คะแนน จากนั้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน ในรอบที่ 1 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 61.25 คะแนน รอบที่ 2 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 68.5 คะแนน และ รอบที่ 3 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 73.5 คะแนน กล่าวสรุปได้ว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากมากไปน้อย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.93) ลำดับที่ 2 ได้แก่ ด้านการนำเอาไปใช้ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.32) ลำดับที่ 3 ได้แก่ ด้านประโยชน์ ($\bar{X} = 3.97$,

S.D. = 1.41) และลำดับที่ 4 ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 1.52) ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ คือครูผู้สอนจะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ซึ่งนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยตัวเอง ในระหว่างการทำกิจกรรมการเล่น เกม นักเรียนจะได้พูดคุย ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อน และนักเรียนจะได้พบความท้าทายในการเล่นแต่ละครั้ง นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน ซึ่งนักเรียนจะเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ และอยากเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม สอดคล้องกับแนวคิดของอรนุช ลิมตศิริ (2551) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียน ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม จะช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ได้รับประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง และยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในระหว่างเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดความพอใจมากในการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาพร ขางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณี (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทั้งสถิรสิมา (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เกมที่นำมาใช้ควรมีความหลากหลาย ครูผู้สอนควรออกแบบเกมให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนนั้นๆ โดยมีเนื้อหาครบถ้วน สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และต้องคำนึงความยาก-ง่ายของเกมที่นำมาใช้ ให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน

1.2 ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ครูผู้สอนต้องกำหนดเวลาในการเล่น เกมให้ชัดเจน เนื่องจากนักเรียนมักจะติดพันในการเล่น ไม่อยากเลิก ต้องสร้างกฎกติกาของเวลา ให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดการทำแบบฝึกหัดไม่ทันหรือเลิกช้ากว่าเวลา

1.3 ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนก่อนเล่นเกม ครูผู้สอนควรเป็นผู้แบ่งกลุ่มให้นักเรียน เอง เพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวาย และความเท่าเทียม โดยคละตามความสามารถของนักเรียน ในกลุ่ม ต้องมีนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ละกันไป เพื่อให้นักเรียนเกิดความช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน

1.4 ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงสถานที่ที่จะ ใช้ในการจัดกิจกรรมว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ บางเกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวก็อาจจะจัดใน ห้องเรียนตามปกติ แต่ในบางเกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวควรจะหาสถานที่ที่เหมาะสม มีพื้นที่ให้ นักเรียนเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก ไม่มีสิ่งกีดขวาง เช่น โต๊ะ เก้าอี้ และกระเป่า เป็นต้น เพื่อป้องกัน ไม่ให้นักเรียนเกิดอันตรายในขณะที่ทำกิจกรรม

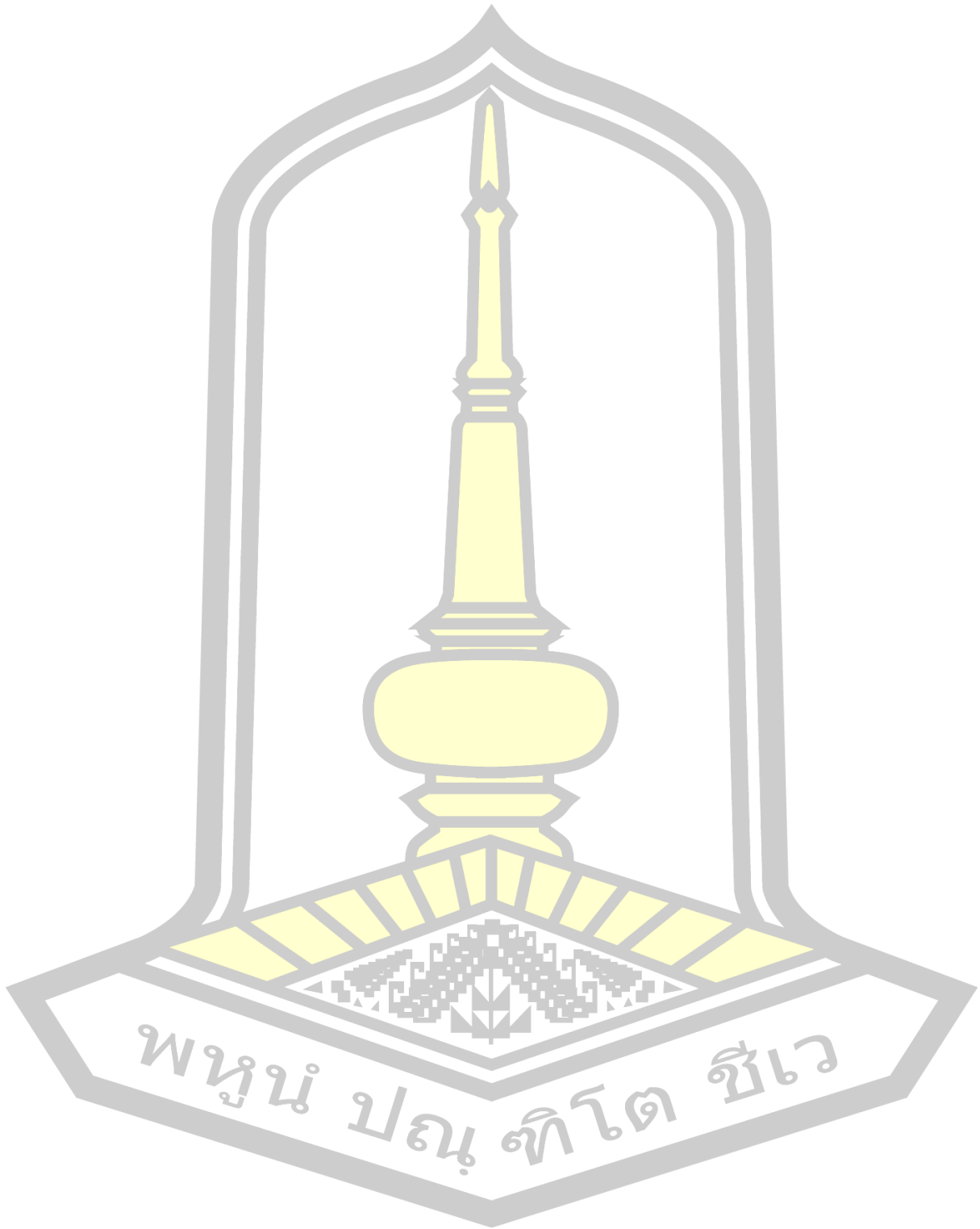
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ให้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ น้อยลง เพื่อให้เหมาะสมกับชั่วโมงที่เป็นคาบเดียวมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาในการทำ กิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

2.2 ควรมีการปรับเกณฑ์การประเมินแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้มีความ เหมาะสมกับการวิจัยในแต่ละครั้ง เช่น ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความถูกต้อง ด้านความคล่องแคล่ว และด้านการแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด ซึ่งมีค่าระดับคะแนน เต็ม 4 เหมือนกันทั้ง 3 ด้าน ควรมีการปรับให้ ด้านความถูกต้อง มีค่าระดับคะแนนที่สูงกว่าด้านอื่น เพราะเป็นด้านที่สำคัญที่สุด



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ดอนกวนเจ้า. (2565). การพัฒนาทักษะการพูดและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับวิดีโอของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิดา เขี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษา ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรมวิชาการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: พรินทวานกราฟฟิค.
- กรมวิชาการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ.
- กัลยา จันเลน. (2558). การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม. เชียงราย: วารสารบัณฑิตศึกษา ฉบับที่ 8 กันยายน - ธันวาคม 2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล. (2548). การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- จินดนา พิเคราะห์. (2557). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. นครราชสีมา: วารสารราชพฤกษ์ ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2557 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชัย. ความพึงพอใจ (Satisfaction) คืออะไร วัดผลอย่างไร. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://thesisavenue.blogspot.com/2008/09/satisfaction.html>. (วันที่ค้นข้อมูล: 7 มกราคม 2565).

- ชัยขงค์ พรหมวงษ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2556) มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โชคชัย เตโช. (2562). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐชญา บุญผาชาติ. (2561). การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐนนท์ กุฎระกุล ทศนีย์ จันต๊ะ สุกัญญา ปัญญาสิทธิ์ และจิราภรณ์ กาแก้ว. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่จิงวิทยา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีปีที่ 11 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2564: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปริญญะ บัวผัน. (2564). ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พรชูลี ลังกา. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการศึกษาศาสตร์. วารสารวิจัยทางการศึกษา ปี ที่ 16 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญพัทธ์ พิณฐนิบาตร. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงานสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ การใช้กลวิธีสื่อสารและความกล้าพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ภราดร สุขพันธ์. (2561). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษกับความเป็นบัณฑิตในยุค

ปัจจุบัน. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุฒิศาสตร์ ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2561 มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ภัทรวดี ปันติ. (2558). ผลการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อทักษะการฟังและการ
พูดภาษาอังกฤษ และการกล้าแสดงออก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
กมล-เรียม สุโกศล (บ้านผาใต้). วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ภัทริยา คอนเตาเหล็ก. (2558). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
ที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน).
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. เทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

http://oservice.skru.ac.th/ebookfi/694/chapter_3.pdf. (วันที่ค้นข้อมูล: 7 มกราคม 2565).

รงค์เทพ ลีมนณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ปทุมธานี:
มหาวิทยาลัยรังสิต.

รพิสา กันสุข. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์
ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ลักขณา จิตต์เจริญ. (2565). ผลการใช้วิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับการใช้เกมที่มีต่อ
ความสามารถในการฟังและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัย
ราชภัฏนครสวรรค์.

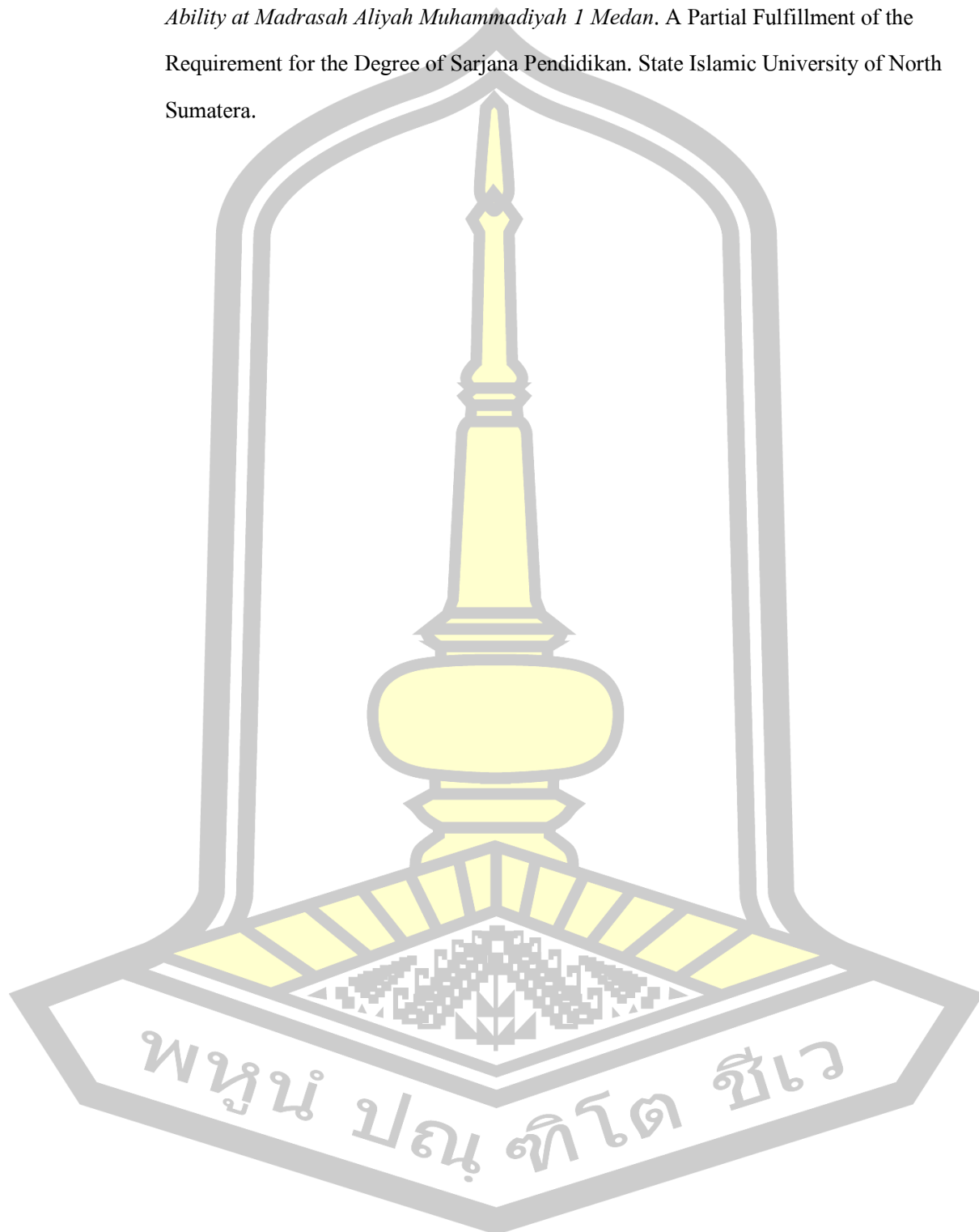
วรรตต์ อินทสระ. (2562). เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ
“เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning] มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

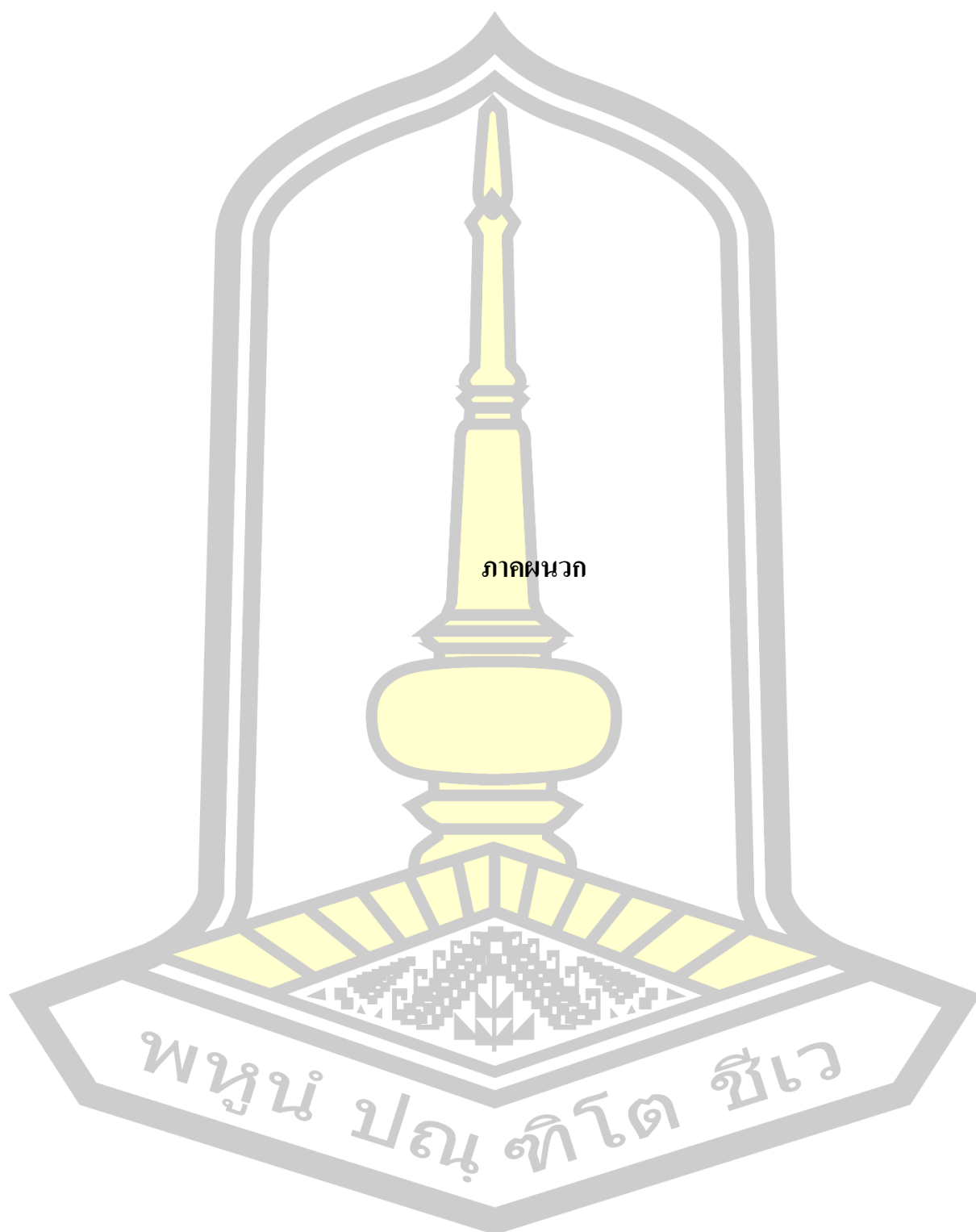
วิรัชท กองศูนย์. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้าง
ปริทรรศน์ ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2562 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาเขตศรีล้านช้าง.

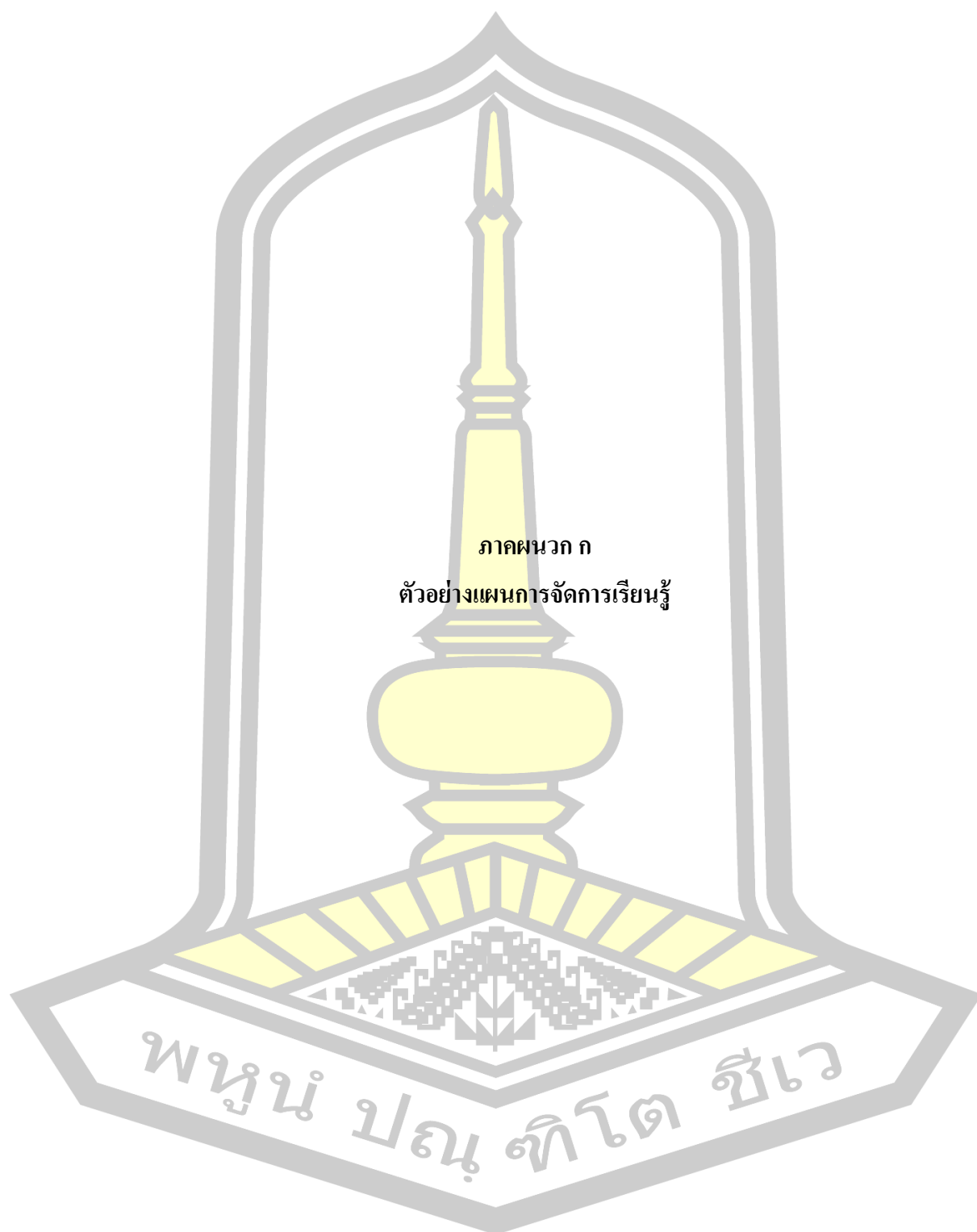
- ศราวุธ เปล่งชัย. (2556). ผลการใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง เศษส่วน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ปุริรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สกวารัตน์ ยศพรมราช และเกวดี สร้อยสังวาลย์. (2565). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร. สารนิพนธ์ ค.บ. (วิชาภาษาอังกฤษ). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สิริวรรณ โพธิ์ทอง. (2561). การใช้การสอนแบบการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศส.ม) สาขาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- สุชาติ ทั้งสธิรสีมา. (2555). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ขอนแก่น: วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2555 มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เสาวภาคย์ ปฐมพฤษ์วงษ์. (2558). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนต่อการบริหารงานของโรงเรียนใน อำเภอเขาสมิง ลังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การบริหารการศึกษา). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อัจฉรา ภูดีสิงห์. 4 Skills. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://dekzaty.wixsite.com/kruajichara/4-skills>. (วันที่ค้นข้อมูล: 7 มกราคม 2565).
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาอังกฤษศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Atikah Gyan Pradipta. (2018). *Improving Students' Vocabulary by Using Ball Game*. A Partial Fulfillment of the Requirements for Attainment of the Degree of Sarjana on Teacher Education. State Islamic University of Ar-Raniry.
- Ceren Duran. (2021). *Improving the Speaking Skill of Primary School Students Instructed in a Multigrade Class through Cartoons*. Journal of Participatory Educational Research (PER), December 2021, Volume 8.

- Chamkaur Gill. (2016). *Maximising Asian ESL Learners' Communicative Oral English via Drama*. Journal of Advances in Language and Literary Studies, October 2016, Volume 7.
- Claudett Samantha Bautista Guerrero de Fernandez. (2019). *Improving Speaking Skills Through Games in Young Learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones School*. Master's Thesis in Education. University of Piura.
- Education First. (2019). *EF English Proficiency Index*. <https://www.ef.co.th/epi/>
- Ellie Tran. (2022). *12 Exciting ESL Classroom Games with Almost Zero Prep (for All Ages!)*. <https://ahaslides.com/blog/12-exciting-esl-classroom-games-for-all-ages/>
- Fatkur Rohman. (2016). *The Use of Who am I Game to Improve Students' Speaking Skills*. A Partial Fulfillment of the requirements for the Sarjana Degree of Islamic Educational Studies. State Institute for Islamic Studies (IAIN) Salatiga.
- Irma Nur Hidayati (2015). *Improving English Writing Skills Through Board Games for Grade x Students in Semester 1 of SMA Negeri 1 Pengasih in the Academic Year of 2014/2015*. A Partial Fulfillment of the requirements for Attainment of the Degree of Sarjana Pendidikan in English Education. Yogyakarta State University.
- Kade Sukemi Ida Ayu and Oka Purnami Ida Ayu. (2019). *Developing Students Speaking Skill Trough Guessing Games*. Journal of English Language Education, August 2019, Volume 2, Issue 2.
- Maya Marsevani. (2022). *A Classroom Action Research: Improving Speaking Skills through Work in Pairs Technique*. Journal of TLEMC, June 2022, Volume 6.
- Meta Asri Saraswati. (2016). *Developing the Giant Speaking Snakes and Ladders Board Game for the Teaching of Speaking to Children Aged 9-11*. A Partial Fulfillment of the requirements for the Attainment of the Sarjana Pendidikan Degree in English Language Education. Yogyakarta State University.
- Riko Ade Maulana. (2019). *The Use of Board Game for Improving Students' English Speaking Ability*. A Partial Requirements for The Degree of Sarjana in English Education Study Program. The State Institute for Islamic Studies of Bengkulu.
- Sochetra Hang. (2017). *Using Games to Teach Young Children English Language*. Master's Thesis in Education Sciences. The Vrije Universiteit Brussel.

Vivi Alvionita Desiria Sagala. (2018). *The Use of Mime Game to Improve Students' Speaking Ability at Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan*. A Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of Sarjana Pendidikan. State Islamic University of North Sumatera.







แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3

รหัสวิชา อ13201

กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาต่างประเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 Our Food

เรื่อง Food

จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

- ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

- ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

- ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารตามแบบที่ฟัง

- ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

- ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

ด้านความรู้ (K) :

- นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์เรื่องอาหาร ผัก ผลไม้ ต่างๆ ได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) :

- นักเรียนพูดและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหาร ผัก ผลไม้ ต่างๆ ได้

ด้านคุณลักษณะ (A) :

- นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต

3. สาระสำคัญ / สาระการเรียนรู้

คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร ผัก ผลไม้ สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารถาม-ตอบในชีวิตประจำวัน
ได้

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

5. สาระการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

-

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Oil, Fish, Pork, Egg, Banana, Orange, Apple, Noodles, Bread, Rice, Cucumber, Carrot, Tomato, Butter, Milk, Candy, Ice cream, Water, Sandwich, Soup, Sausage, Fruits, และ Vegetables

โครงสร้างประโยค: Teacher: What food do you like?

Student: I like _____.

Teacher: What fruit do you like?

Student: I like _____.

Teacher: What vegetable do you like?

Student: I like _____.

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นเลือกเกม

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
2. ครูชูรูปจานอาหารมือโปรคของครูให้นักเรียนดู จากนั้นครูถามนักเรียนว่า นักเรียนเคยเห็น เคยทาน หรือรู้จักอาหารเหล่านี้หรือไม่
3. ครูอธิบายว่าอาหารเหล่านี้คืออาหารที่ครูชอบ นักเรียนเห็นอะไรในภาพนี้บ้าง ครูให้นักเรียนตอบ
4. ครูพูดต่อว่าอาหารนั้นมีหลากหลาย จากสิ่งที่นักเรียนเห็นในงานโปรคของครูนั้นจะเห็นได้ว่ามีความหลากหลาย หลากประเภททั้งอาหาร ผัก และผลไม้ โดยอาหารเป็นสิ่งที่สำคัญต่อร่างกายเป็นอย่างมาก ที่ทำให้ร่างกายแข็งแรงมีสุขภาพที่ดี ดังนั้นวันนี้เราจะมาเล่นเกม “Bingo อาหารงานโปรค”

ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาให้นักเรียนฟัง โดยมีวิธีการเล่นดังนี้
 - 2.1 ครูแนะนำการเล่นเกมบิงโก กติกาของเกม
 - 2.2 ครูแจกแผ่นบิงโกให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น โดยแผ่นบิงโกจะมีรูปภาพอาหารชนิดต่างๆ และตัววาง
 - 2.3 ครูเลือกนักเรียน 1 คนออกมาหน้ากระดานเพื่อสุ่มหยิบคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารชนิดต่างๆขึ้นมา จากนั้นให้เพื่อนคนอื่นถามคำถามเพื่อทายถึงอาหารชนิดนั้น เช่น Is it fruits?, Is it vegetable?, Is it sweet?, Is it meat?, Does it have chili?, หรือ What colour it is? เป็นต้น โดยนักเรียนคนที่ถามคำถามเป็นภาษาอังกฤษจะได้รับคะแนนพิเศษเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะพูด และให้นักเรียนทายว่าอาหารชนิดนี้คืออะไร
 - 2.4 ครูให้นักเรียนที่อยู่หน้ากระดานเฉลยโดยให้นักเรียนพูดว่า I like _____ (ชื่ออาหารที่นักเรียนจับได้) และให้นักเรียนดูแผ่นคำศัพท์ที่สุ่มหยิบขึ้นมา และนำแผ่นคำศัพท์ไปติดบนกระดานให้ตรงกับรูปอาหาร หากในแผ่นบิงโกที่นักเรียนได้รับมีรูปอาหารที่เหมือนกับคำศัพท์ที่เพื่อนสุ่มหยิบ ให้นักเรียนนำตัววาง มาวางทับรูปอาหารในช่องนั้นๆ
 - 2.5 ครูเปลี่ยนนักเรียนออกมาสุ่มหยิบคำศัพท์เรื่อยๆ จนกว่าจะมีผู้ชนะ
 - 2.6 ในการบิงโกจะต้องวางเรียงกันเป็นแถว เรียง 4 ตัว หากครบ 4 ตัวเรียงกันแนวใดก็ได้ให้นักเรียนตะโกนว่า บิงโก
3. ครูสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจกติกา การเล่นขั้นต่างๆ
 1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม และแจกแผ่นบิงโกให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น และตัววาง

2. ครูดำเนินการให้นักเรียนเล่นเกม ซึ่งครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเกม และควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และกติกา โดยครูจะติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด

ขั้นอภิปรายและสรุปผล

- เมื่อเล่นเกมเสร็จ ครูตั้งคำถามต่างๆเพื่อนำไปสู่การอภิปราย ให้นักเรียนร่วมกันตอบ เช่น
 - จากการเล่นเกมวันนี้ นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง จงอธิบายและยกตัวอย่าง
 - นักเรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง และได้พัฒนามากน้อยเพียงใด
 - จากสิ่งที่นักเรียนได้เล่นไป นักเรียนจะนำไปปรับใช้อนาคตอย่างไร
 - ผู้ชนะมีเทคนิค หรือวิธีใดบ้างที่จะทำให้เป็นผู้ชนะ
 - ในขณะที่เล่นเกมมีปัญหาหรืออุปสรรคอะไรบ้าง
- ครูทวนคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับอาหารชนิดต่างๆที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมมา
- ครูให้ทำเรียนทำแบบฝึกหัดในหนังสือหน้า 123 เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดในหนังสือเสร็จให้นักเรียนออกมานำเสนออาหารที่นักเรียนชอบหน้ากระดาน ในขั้นนี้ครูต้องอัดวิดีโอไปด้วยเพื่อทำการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- รูปอาหารชนิดต่างๆ
- แผ่นคำศัพท์
- แผ่นเกมบิงโก
- ตั้ววางปิดบิงโก
- แบบฝึกหัด

9. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) :	ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด	10
ด้านทักษะกระบวนการ (P):	ให้นักเรียนพูดหน้าชั้นเรียน	แบบประเมินทักษะการพูด	12

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านคุณลักษณะ (A) :	สังเกตพฤติกรรม ของนักเรียน	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ (ข้อสัจย์ สุจริต)	ประเมินตามสภาพ จริง

บันทึกผลหลังการสอน

ชั้นประถมศึกษาปีที่/..... จำนวนนักเรียน.....คน

ผลการจัดการเรียนรู้

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ปัญหาและอุปสรรค

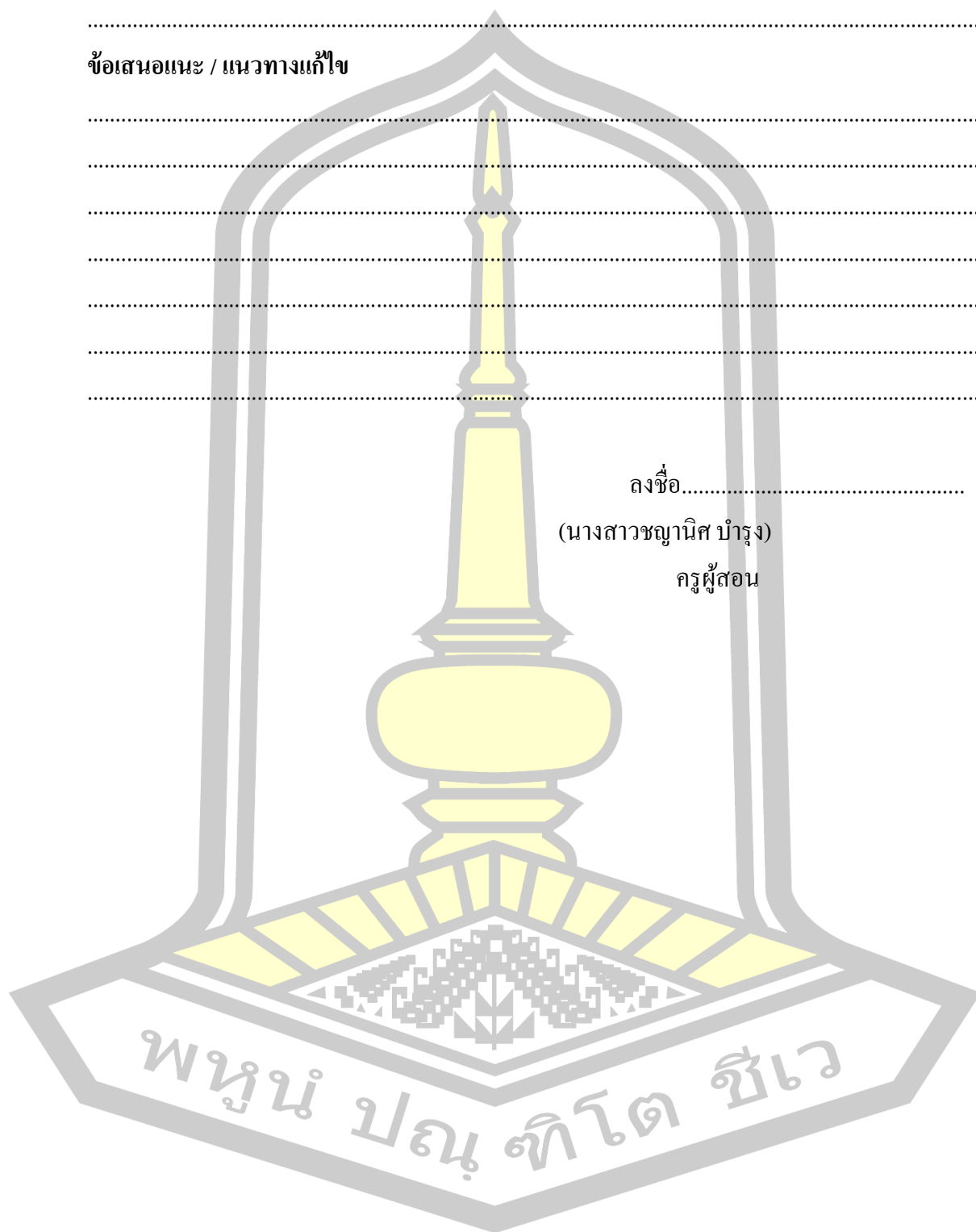
.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข



ลงชื่อ.....

(นางสาวชญาณิศ บำรุง)

ครูผู้สอน

พหุมน์ ปณฺ ทิโต ชิเว

ตัวอย่างแผ่นเกมบิงโก

Food BINGO

Food BINGO

Food BINGO

Food BINGO

แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

Topic

วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4

เลขที่	ประเด็นการประเมิน/คะแนน			รวมคะแนน (12)
	ความถูกต้อง (4)	ความคล่องแคล่ว (4)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการ พูด (4)	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				

เลขที่	ประเด็นการประเมิน/คะแนน			รวมคะแนน (12)
	ความถูกต้อง (4)	ความคล่องแคล่ว (4)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการ พูด (4)	
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				
32.				
33.				
34.				
35.				
36.				
37.				
38.				

ลงชื่อ.....

(นางสาวชยานิศา บำรุง)

ครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	ระดับ คะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
-------------------	----------------	------------------

ความถูกต้อง	0	ไม่พูด
	1	ออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้
	2	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค
	3	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคบางส่วน
	4	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่
ความคล่องแคล่ว	0	ไม่พูด
	1	พูดได้บ้างคำ สื่อความหมายไม่ได้
	2	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้ไม่ชัดเจน
	3	พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังสามารถสื่อสารได้
	4	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้สื่อสารได้
การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการ พูด	0	ไม่พูด
	1	พูดได้น้อยมาก
	2	พูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มีท่าทางประกอบ
	3	พูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย แต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม
	4	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย

เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ตัวอย่าง การทำกิจกรรมประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 Our Food เรื่อง Food

Student 1: I like bananas and oranges.

Student 2: On the board, I like an ice-cream so much.

Student 3: I like a candy because it's sweet.

Student 4: For food, I like noodles. For fruit, I like strawberries. For vegetable, I like cucumbers.

Student 5: I like sandwich.

Student 6: I like banana. It's yellow.

Student 7: I like ice cream. It's yummy.

Student 8: I like egg, milk, sausage, and noodles.

Student 9: I like ice cream.

Student 10: I like sausage and soup.

Student 11: What food do I like?

I like spaghetti.

What fruit do I like?

I like grapes.

What vegetable do I like?

I like long bean.

Student 12: I like fish and rice.

Student 13: I like green apple.

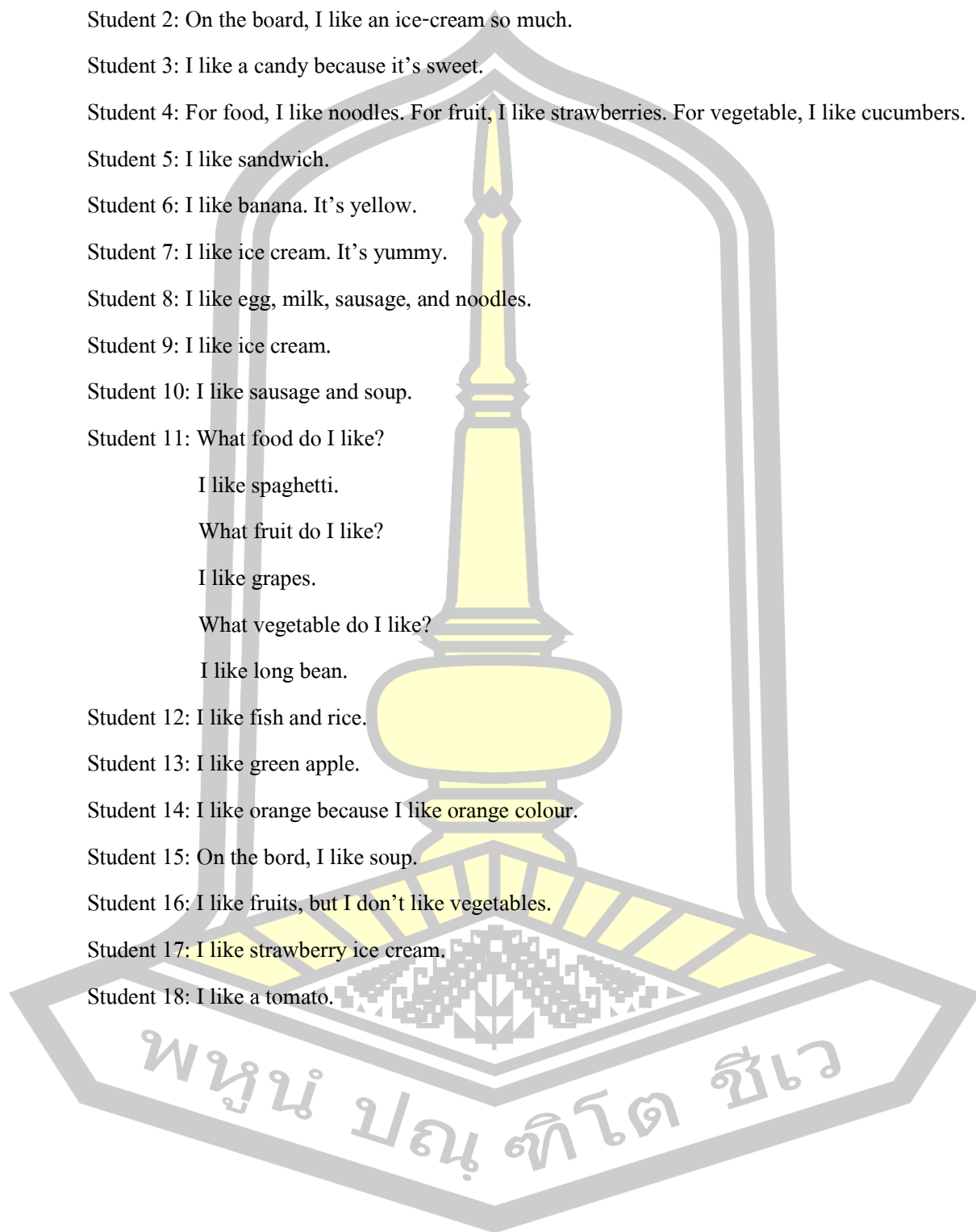
Student 14: I like orange because I like orange colour.

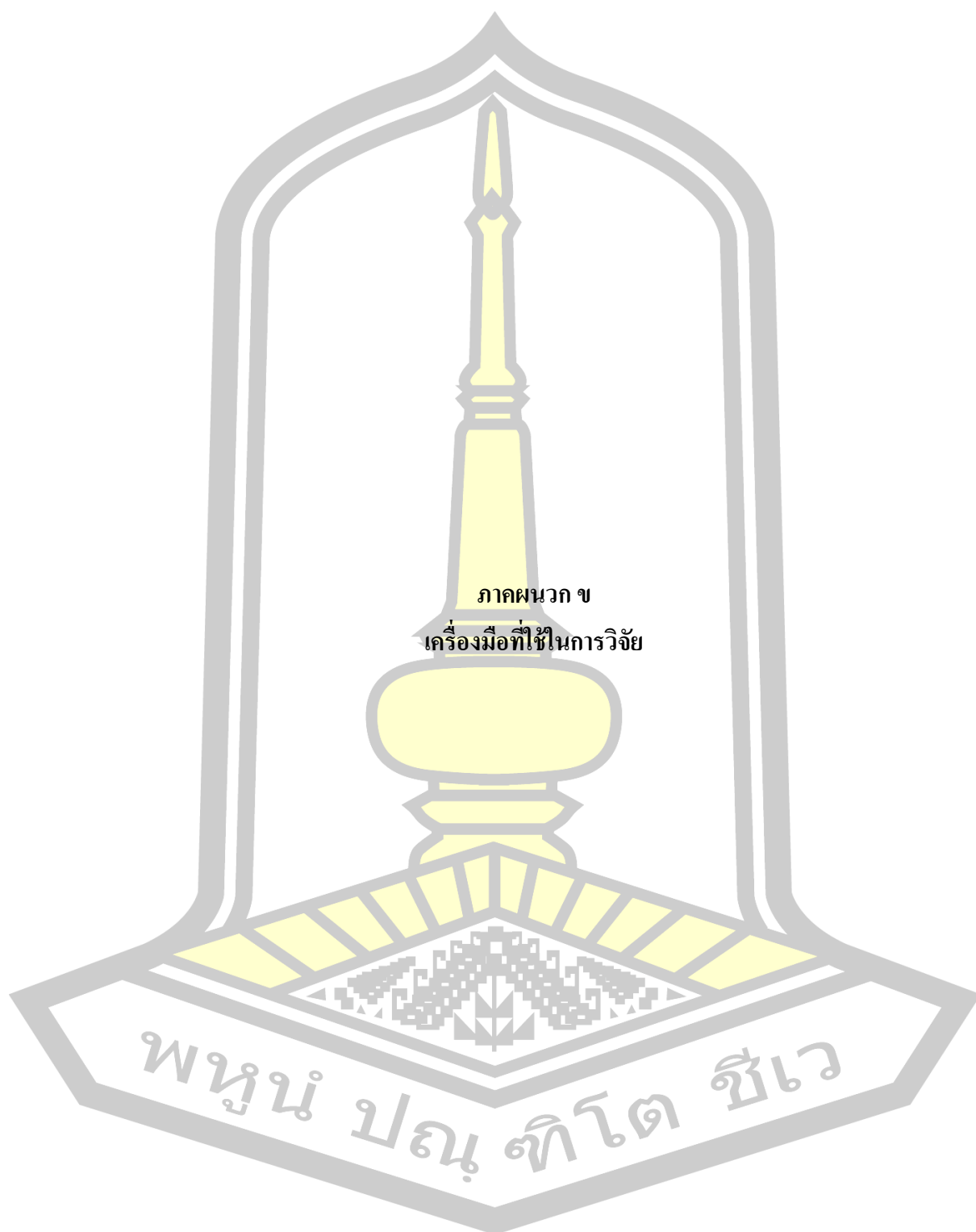
Student 15: On the board, I like soup.

Student 16: I like fruits, but I don't like vegetables.

Student 17: I like strawberry ice cream.

Student 18: I like a tomato.





ตัวอย่างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
แบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



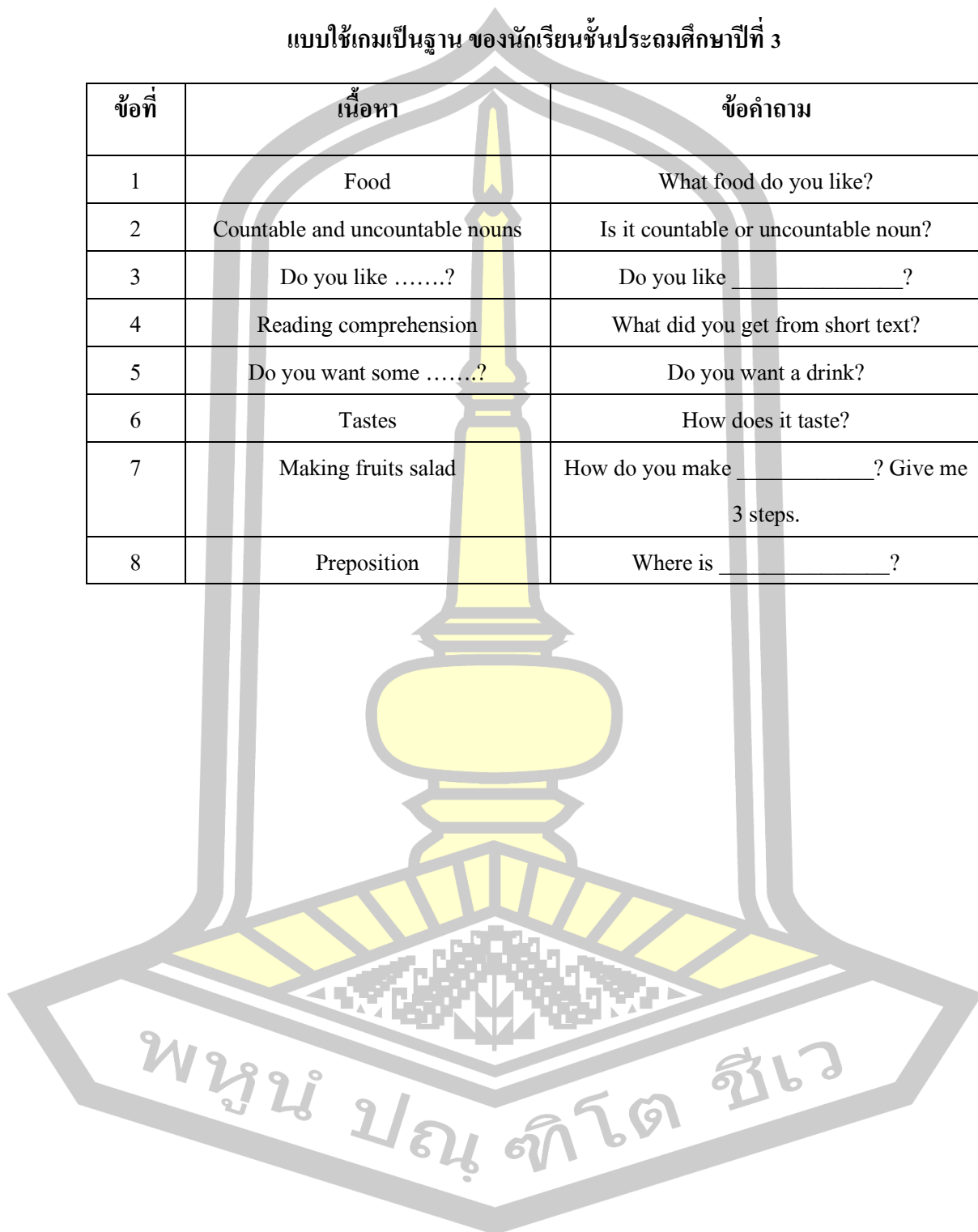
I like cereal. It is my favorite food. I eat it everyday.
I have cereal for breakfast. Sometimes I have cereal for
dinner too. My mom buys me different kinds of cereal.



ข้อคำถามในการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

แบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	เนื้อหา	ข้อคำถาม
1	Food	What food do you like?
2	Countable and uncountable nouns	Is it countable or uncountable noun?
3	Do you like?	Do you like _____?
4	Reading comprehension	What did you get from short text?
5	Do you want some?	Do you want a drink?
6	Tastes	How does it taste?
7	Making fruits salad	How do you make _____? Give me 3 steps.
8	Preposition	Where is _____?



เกณฑ์การประเมินวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

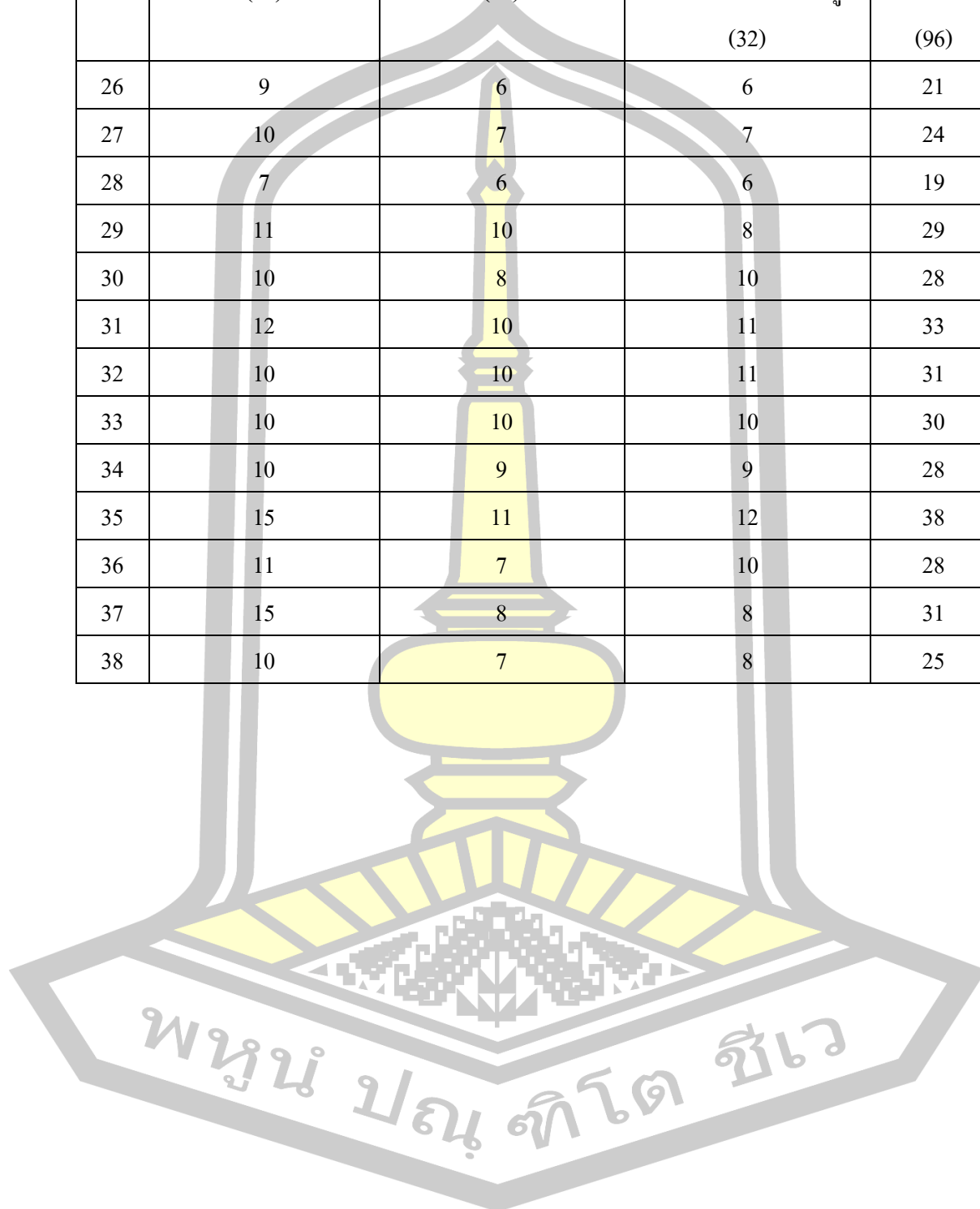
แบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประเด็นการประเมิน	ระดับ คะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
ความถูกต้อง	0	ไม่พูด
	1	ออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้
	2	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค
	3	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคบางส่วน
	4	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่
ความคล่องแคล่ว	0	ไม่พูด
	1	พูดได้บ้างคำ สื่อความหมายไม่ได้
	2	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้ไม่ชัดเจน
	3	พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังสามารถสื่อสารได้
	4	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้สื่อสารได้
การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการ พูด	0	ไม่พูด
	1	พูดได้น้อยมาก
	2	พูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มีท่าทางประกอบ
	3	พูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย แต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม
	4	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย

ตารางแสดงผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ความถูกต้อง (32)	ความคล่องแคล่ว (32)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด (32)	คะแนน รวม (96)
1	17	11	10	38
2	18	13	13	44
3	16	11	9	36
4	16	14	15	45
5	9	9	9	27
6	17	9	12	38
7	12	10	10	32
8	17	11	10	38
9	19	10	14	43
10	14	11	8	33
11	20	13	12	45
12	7	6	7	20
13	17	11	11	39
14	16	11	11	38
15	16	9	11	36
16	7	5	7	19
17	18	15	14	47
18	17	12	14	43
19	13	9	11	33
20	12	8	7	27
21	10	9	9	28
22	12	9	8	29
23	6	6	6	18
24	9	8	8	25
25	14	10	12	36

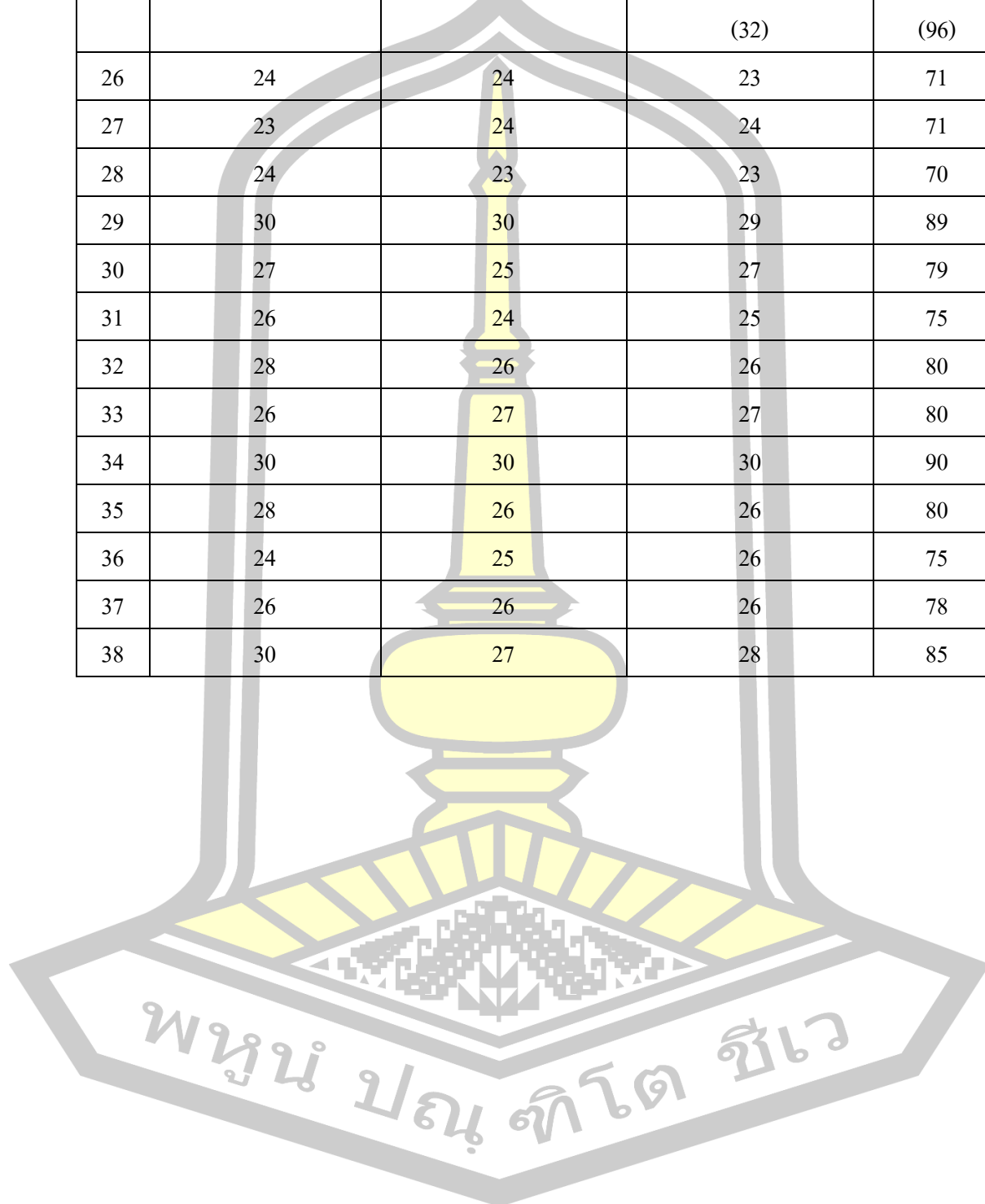
เลขที่	ความถูกต้อง (32)	ความคล่องแคล่ว (32)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด (32)	คะแนน รวม (96)
26	9	6	6	21
27	10	7	7	24
28	7	6	6	19
29	11	10	8	29
30	10	8	10	28
31	12	10	11	33
32	10	10	11	31
33	10	10	10	30
34	10	9	9	28
35	15	11	12	38
36	11	7	10	28
37	15	8	8	31
38	10	7	8	25



ตารางแสดงผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ความถูกต้อง (32)	ความคล่องแคล่ว (32)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด (32)	คะแนน รวม (96)
1	30	30	30	90
2	30	29	30	89
3	27	26	25	78
4	32	32	32	96
5	32	29	29	90
6	29	26	28	83
7	28	26	26	80
8	22	19	21	62
9	31	30	30	91
10	28	27	26	81
11	32	30	31	93
12	26	24	25	75
13	30	30	30	90
14	27	26	25	78
15	26	26	26	78
16	31	29	30	90
17	32	32	32	96
18	28	28	29	85
19	31	31	30	92
20	29	29	29	87
21	32	31	31	94
22	27	27	29	83
23	26	27	26	79
24	27	26	27	80
25	29	29	32	90

เลขที่	ความถูกต้อง (32)	ความคล่องแคล่ว (32)	การแสดงท่าทาง น้ำเสียงประกอบการพูด (32)	คะแนน รวม (96)
26	24	24	23	71
27	23	24	24	71
28	24	23	23	70
29	30	30	29	89
30	27	25	27	79
31	26	24	25	75
32	28	26	26	80
33	26	27	27	80
34	30	30	30	90
35	28	26	26	80
36	24	25	26	75
37	26	26	26	78
38	30	27	28	85



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

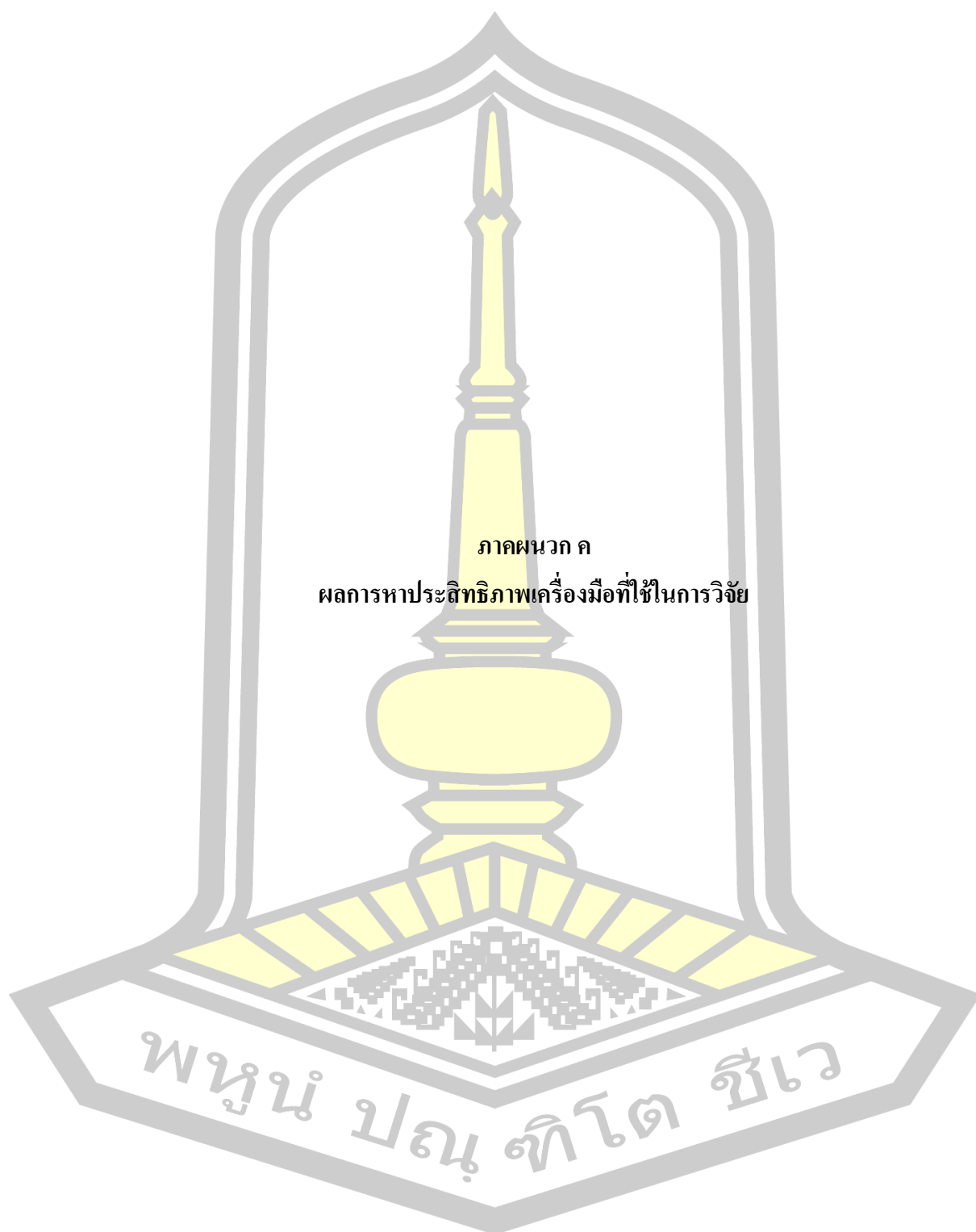
คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนตามความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

5 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	มาก
3 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	น้อย
1 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม					
1. ระยะเวลาในการการจัดกิจกรรมการเล่นมีความเหมาะสม					
2. การจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย และน่าสนใจ					
3. กิจกรรมการเล่นทำให้นักเรียนเกิดความปลอดภัย					
ด้านเนื้อหา					
4. ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับและความสามารถของนักเรียน					
5. การจัดเนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
6. การจัดเรียงเนื้อหา มีการเรียงจากง่ายไปยาก					
7. นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนภาษาอังกฤษ ที่ใช้สอนผ่านกิจกรรมการเล่น					
8. เนื้อหา มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง					
ด้านประโยชน์					
9. ในขณะที่เล่นเกม นักเรียนไม่เกิดการทะเลาะหรือมีปัญหา กับเพื่อน					
10. กิจกรรมการเล่นทำให้นักเรียน ได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เป็น					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ต้น					
11. กิจกรรมการเล่นเกมที่ให้นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน					
12. นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษระหว่างร่วมกิจกรรมการเล่นเกม					
13. กิจกรรมการเล่นเกมที่ให้นักเรียนค้นพบความถนัด และความต้องการของตนเอง					
14. นักเรียนอยากที่จะพูดภาษาอังกฤษเพราะอยากเป็นผู้ชนะในกิจกรรมการเล่นเกม					
ด้านการนำไปใช้					
15. การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเล่นเกม นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
16. กิจกรรมการเล่นเกมที่ช่วยให้นักเรียนมีความคล่องแคล่วและถูกต้อง					
17. นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนภาษาอังกฤษหลังจัดกิจกรรมการเล่นเกม					
18. หลังจบจากการจัดกิจกรรมการเล่นเกม นักเรียนพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเอง					
19. กิจกรรมการเล่นเกมที่ให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น					
20. นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเล่นเกม					

พูนุ ปรณ ทิโต ชีเว



ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.10	0.16	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.88	0.18	เหมาะสมมาก
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	3.88	0.19	เหมาะสมมาก
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.95	0.20	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.28	0.17	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	3.83	0.18	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.73	0.16	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.05	0.20	เหมาะสมมาก
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.70	0.16	เหมาะสมมาก
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	3.93	0.13	เหมาะสมมาก
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	3.73	0.14	เหมาะสมมาก
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.08	0.18	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	3.93	0.12	เหมาะสมมาก
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.90	0.15	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.00	0.16	เหมาะสมมาก
รวม	3.93	0.02	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.00	1.00	เหมาะสมปานกลาง
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	1.00	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.00	0.71	เหมาะสมปานกลาง
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.80	0.45	เหมาะสมมาก
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	3.40	0.89	เหมาะสมปานกลาง
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
รวม	3.99	0.19	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	3.40	0.89	เหมาะสมปานกลาง
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.20	0.84	เหมาะสมปานกลาง
2. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	3.60	0.89	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.00	1.00	เหมาะสมมาก
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	3.00	0.71	เหมาะสมปานกลาง
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	3.60	0.89	เหมาะสมมาก
รวม	3.96	0.15	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	2.80	0.84	เหมาะสมปานกลาง
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	2.60	0.55	เหมาะสมปานกลาง
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	3.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	3.60	0.55	เหมาะสมมาก
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	3.20	0.84	เหมาะสมปานกลาง
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	3.97	0.16	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	3.20	0.84	เหมาะสมปานกลาง
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	2.60	0.89	เหมาะสมปานกลาง
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.00	0.71	เหมาะสมปานกลาง
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	3.00	1.00	เหมาะสมปานกลาง
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	3.60	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	3.40	0.55	เหมาะสมปานกลาง
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	3.88	0.17	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	3.00	1.00	เหมาะสมปานกลาง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	3.00	0.71	เหมาะสมปานกลาง
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	2.80	0.84	เหมาะสมปานกลาง
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.00	0.71	เหมาะสมปานกลาง
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	2.40	0.89	เหมาะสมน้อย
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
รวม	3.89	0.16	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	3.20	0.45	เหมาะสมปานกลาง
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.60	0.89	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	2.80	0.84	เหมาะสมปานกลาง
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	1.80	0.84	เหมาะสมน้อย
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	3.40	0.55	เหมาะสมปานกลาง
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.20	0.45	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
รวม	3.83	0.17	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	4.00	1.00	เหมาะสมมาก
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.40	0.55	เหมาะสมปานกลาง
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.40	0.89	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.60	0.55	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	3.60	0.55	เหมาะสมมาก
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	3.80	0.45	เหมาะสมมาก
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	3.20	0.84	เหมาะสมปานกลาง
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	2.80	0.45	เหมาะสมปานกลาง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	1.80	0.84	เหมาะสมน้อย
รวม	3.80	0.19	เหมาะสมมาก

ค่าความเหมาะสมของการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะ
การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้ปฏิบัติได้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
ด้านสาระการเรียนรู้			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
2. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. เนื้อหาในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.80	0.84	เหมาะสมมาก
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นพบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	3.40	0.55	เหมาะสมปานกลาง
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์			
1. สื่อการเรียนรู้เหมาะสม ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
2. สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. สื่อการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น	3.20	0.45	เหมาะสมปานกลาง
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	2.80	0.45	เหมาะสมปานกลาง
2. การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม	4.00	0.71	เหมาะสมมาก
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
รวม	4.11	0.13	เหมาะสมมาก

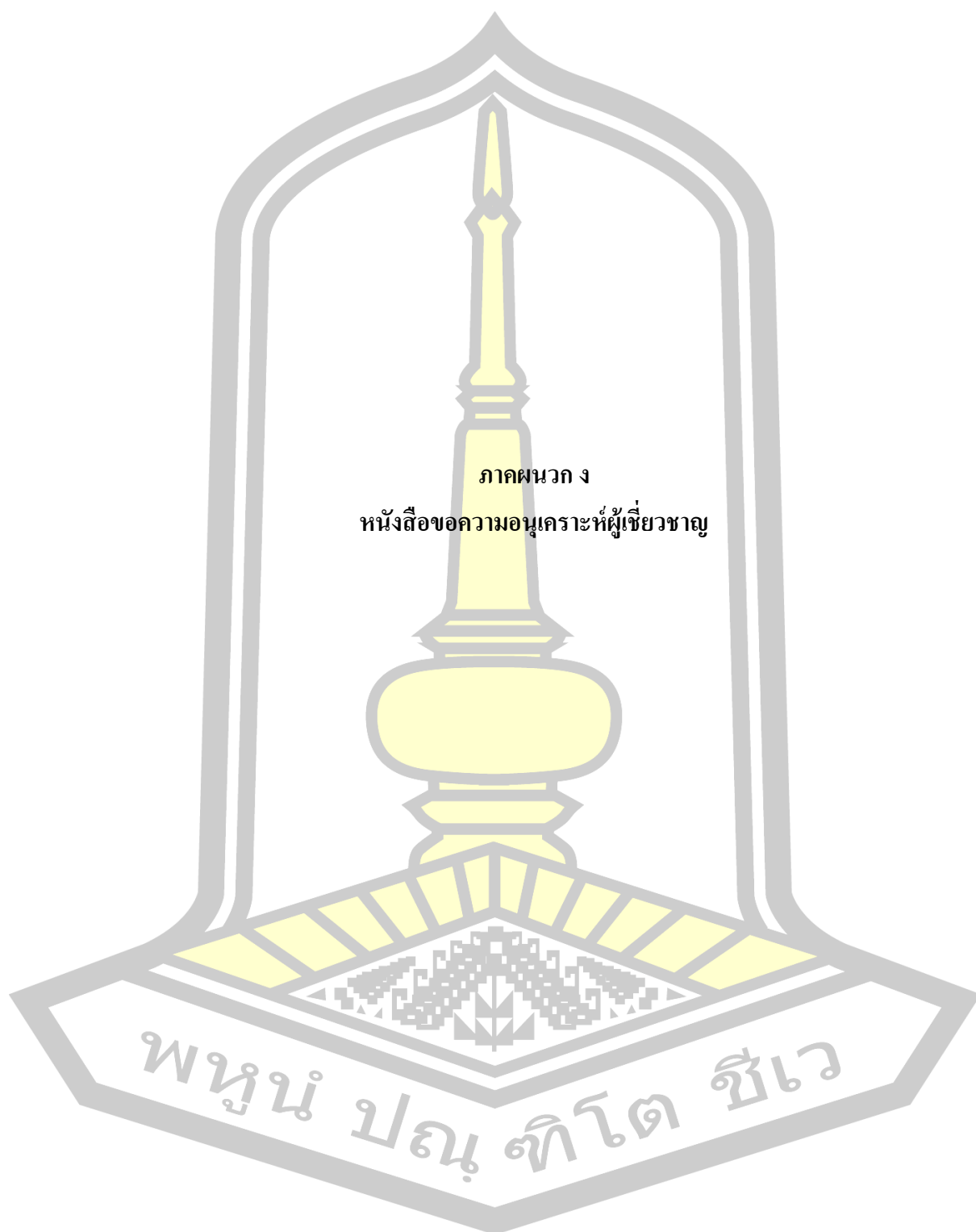
ผลการตรวจความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อคำถามของแบบวัดทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญ (ค่า IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	0	1	0.80	ใช้ได้
3	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
4	0	1	0	0	0	0.20	ใช้ไม่ได้
5	1	-1	0	0	1	0.20	ใช้ไม่ได้
6	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
7	1	0	1	1	0	0.60	ใช้ได้
8	-1	0	0	-1	0	-0.40	ใช้ไม่ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	0	-1	1	0	0.20	ใช้ไม่ได้
11	1	0	1	0	1	0.60	ใช้ได้
12	1	1	1	0	1	0.80	ใช้ได้
13	1	0	0	1	0	0.40	ใช้ไม่ได้
14	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	0	0	0	0	0	0.00	ใช้ไม่ได้
16	1	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้

พหุ ประถมศึกษา

ผลการตรวจความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่
มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จากผู้เชี่ยวชาญ (ค่า IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	0	1	1	0	0.60	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	-1	0	-1	0	-0.20	ใช้ไม่ได้
4	0	1	0	-1	0	0.00	ใช้ไม่ได้
5	0	0	1	1	0	0.40	ใช้ไม่ได้
6	0	1	0	-1	0	0.00	ใช้ไม่ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	0	0	0.60	ใช้ได้
11	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	1	0	-1	-1	0	-0.20	ใช้ไม่ได้
13	0	1	1	1	0	0.60	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
18	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
19	1	0	-1	0	0	0.00	ใช้ไม่ได้
20	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	0	0	0.60	ใช้ได้
22	1	0	0	0	1	0.80	ใช้ได้
23	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
24	0	1	1	1	0	0.60	ใช้ได้
25	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ง
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

พหุมนั ปณุ ทิโต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว407

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางราณี อ่อนประทุม

ด้วย นางสาวชฎานิศ บำรุง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคง ได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951794085



ที่ อว 0605.5(2)/ว407

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวกานต์พิชชา ชูจิตร

ด้วย นางสาวชญานิศ บำรุง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951794085



ที่ อว 0605.5(2)/ว407

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางปัทมพร อารีเอื้อ

ด้วย นางสาวชญาณิศ บำรุง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951794085



ที่ อว 0605.5(2)/ว407

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางนฤตา หงษ์ษา

ด้วย นางสาวชญาณิศ บำรุง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนตล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951794085



ที่ อว 0605.5(2)/ว407

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาววรรณพร ถนัดคำ

ด้วย นางสาวชญาณิศ บำรุง นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสี่ออน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสี่ออน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951794085

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	ชญานิศ บำรุง
วันเกิด	22 สิงหาคม 2540
สถานที่เกิด	อำเภอเกษตรวิสัย จังหวัดร้อยเอ็ด
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 810 หมู่ 1 ถนนปัทมานนท์ ตำบลเกษตรวิสัย อำเภอเกษตรวิสัย จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45150
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครูพิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนพระกุมารมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัด ร้อยเอ็ด พ.ศ. 2563 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศส.บ.) สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2566 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนุ์ ปณุ์ ทิโต ชีเว