

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด

บวรลักษณ์ บุญจำเนียร*, ปาริชาติ ประเสริฐสังข์, ยุทธจักร ลำจวนจิตร, ศุภลักษณ์ บุญยีน และ แพรพรรณ กุตราศรี

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด 45120

*อีเมลผู้ประพันธ์บทความ: bowronluk@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการเสริมสร้างทักษะจำเป็นในด้านสื่อสารภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบทักษะที่จำเป็นด้านการสื่อสารของนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 16 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 12 แผน และแบบทดสอบสมรรถนะทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ Pair t-test ผลการวิจัย พบว่า แนวทางเสริมกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นกิจกรรมภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษา และผลการทดสอบทักษะจำเป็นของนักเรียนระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, ทักษะการสื่อสาร, โรงเรียนขนาดเล็ก

Development of English Language Learning Activities Combined with Educational Games to Enhance Vocabulary Abilities of 5th Grade Students in Small Schools in Roi Et Province

Bowronluk Bunjumnair^{*}, Parichart Prasertsang, Yutthachak Lamjuanjit,
Supaluk Boonyuan and Phaewpun Kutrasee

*Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University, Selaphum District,
Roi Et Province 45120, Thailand*

^{*}Corresponding author's e-mail: bowronluk@gmail.com

Abstract

The purposes of the research were to study the guidelines of Promote Soft Skill for Learning Activities Study essential communication skills for Small School in Roi – Et Province. The sample group used in this research were 16 students of Small School in Roi – Et Province, obtained by cluster random sampling using school as a random system. The research instruments were 12 plans of activity of English vocabulary memorization ability learning, 30 multiple-choice, four-choice, The data were analyzed using basic statistics such as percentage, mean, standard deviation and Pair-Sample t-test statistics. The results showed that; learning activities in English subject integrated with educational games It can Promote Soft Skill Competency for Small School in Roi – Et Province and the Promote Skills for Small School in Roi – Et Province after learning was significantly higher than before at the 0.05 level.

Keywords: Learning Activities, Communication Skills, Small School

บทนำ

ประเทศไทยมีเป้าหมายที่สำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ พัฒนาคมนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ซึ่งภาษาต่างประเทศมีความสำคัญอย่างยิ่งด้านการศึกษา เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพการสร้างความสำเร็จเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น จึงได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่จำเป็นต้องเรียนรู้ตลอดหลักสูตรการศึกษา โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร แม้ว่าผู้เรียนจะใช้เวลาในการเรียนรู้หลายปี การสอนภาษาอังกฤษยังเป็นการเรียนรู้แบบทั่วไป (General English) ซึ่งผู้เรียนไม่สามารถนำไปใช้สื่อสารได้จริง (ปิ่นตันพ ผงยุทธพรพงศ์ และคณะ, 2564) และจากการสำรวจข้อมูลปัญหาในการจัดการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ดพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้ยากขึ้น ฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษไม่ได้ ขาดความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ไม่สามารถอ่านคำศัพท์ได้ด้วยตนเอง สะกดไม่ได้ ไม่รู้จักความหมายของคำศัพท์ และไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนผ่านมาแล้วนำกลับมาใช้กับประโยคต่าง ๆ ได้ โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารของนักเรียนจะเกิดขึ้นในเฉพาะชั่วโมงที่เรียนเป็นส่วนใหญ่ มุ่งเน้นการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมีหลายรูปแบบ หลายวิธี ขึ้นอยู่กับบริบทแต่ละโรงเรียน และการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิด การสื่อสาร โดยผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้คำศัพท์เพื่อใช้ในการสื่อสาร เป็นการผสมผสานและประยุกต์การจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลายวิธี เพื่อยกระดับการสื่อสารของผู้เรียน โดยเริ่มจากการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ การอ่านคำศัพท์ด้วยบัตรคำ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษา จนถึงการใช้สื่อที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ความรู้ในเรื่องของคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง หากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การสื่อสารทางด้านภาษาอังกฤษจะไม่เกิดขึ้น สำหรับผู้เรียนรู้คำศัพท์ จะสามารถนึกถึงคำศัพท์ได้ทันทีที่ต้องการ ตลอดจนใช้อย่างถูกหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ (วิลเลียมสัน สุนทรโรจน์, 2554) ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ อาจจะพัฒนาทีละน้อยให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550) ผู้ที่มีความรู้ในคำศัพท์มาก ย่อมมีความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียน และจะนำไปสู่ความสามารถในการใช้ภาษา โดยผู้สอนควรเลือกใช้คำศัพท์ที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน (กิตติยา รมยปาล, 2563)

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสอนในรูปแบบดังกล่าว เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก ภายในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการเสริมสร้างทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ
2. เพื่อทดสอบทักษะจำเป็นของนักเรียนระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ก่อนและหลังเรียน

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะจำเป็น ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้รูปแบบที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 5 ห้องเรียน นักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านเหล่าแถมดงกลาง โรงเรียนบ้านท่าสี โรงเรียนบ้านนาเมือง จำนวน 42 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 3 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 12 แผนการเรียนรู้
2. แบบทดสอบสมรรถนะทักษะจำเป็น แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและการหาคุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมไปถึงโครงสร้างหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นกรอบในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา การวัดประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้

1.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ คำศัพท์กับความสัมพันธ์ของเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ โครงสร้างเวลาเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.3 ศึกษาวิธีการ หลักการ ทฤษฎี และเทคนิควิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และจัดทำโครงสร้างแผนการเรียนรู้

1.4 จัดทำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม จำนวน 12 แผนการเรียนรู้

1.5 นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพแผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 1) อาจารย์ ดร.พรชัย ผาดโสงค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คันทรีย์ ชมภูพาทย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัย การวัดและประเมินผล
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทนียา คำคุ้ม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้
- 4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิ์ชาติ อาจกล้า ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้
- 5) คุณครูวิชุดา คำโคตรศูนย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน

1.6 นำแผนการเรียนรู้ที่ได้จากการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ หาค่าเฉลี่ยผลการประเมินแผนการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมินผล 5 ระดับ (รึชนีเพ็ญ พลเยี่ยม, 2560) ดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะทักษะจำเป็นเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำสมรรถนะทักษะจำเป็นด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเผยแพร่ให้กับครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนขนาดเล็ก ภายในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด แล้วได้ทำการสุ่มโรงเรียน เพื่อนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง (ตารางที่ 1) โดยใช้รูปแบบทดลองกลุ่มเดียว เพื่อทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก ภายในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	ทดสอบก่อนเรียน	กิจกรรม การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา	ทดสอบหลังเรียน
นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด (E)	T ₁	X	T ₂

การดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. คณะผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะทักษะจำเป็นเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอสมรรถนะทักษะจำเป็นด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเผยแพร่ให้กับครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนขนาดเล็ก ภายในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด แล้วได้ทำการสุ่มโรงเรียน เพื่อนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ก่อนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วตรวจแบบทดสอบเป็นคะแนนก่อนเรียน และแบบทดสอบสมรรถนะทักษะจำเป็น จำนวน 30 ข้อ แล้วตรวจแบบทดสอบเป็นคะแนนสมรรถนะทักษะจำเป็นก่อนเรียน
3. คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง แล้วประเมินใบงาน ประเมินพฤติกรรม และประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นคะแนนระหว่างเรียน ไม่รวมเวลาทดสอบหลังเรียน และได้ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก หลังจากการเรียนรู้ทุกกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จ
4. หลังจากการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วตรวจแบบทดสอบเป็นคะแนนหลังเรียน
5. หลังจากการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบสมรรถนะทักษะจำเป็นหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วตรวจแบบทดสอบเป็นคะแนนหลังเรียน
6. นำคะแนนระหว่างเรียนที่ได้จากการประเมินใบงาน ประเมินพฤติกรรม และประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา (E1) และคะแนนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) หาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)
7. นำคะแนนการทดสอบสมรรถนะทักษะจำเป็นก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนการทดสอบหลังเรียน (Post-test) มาเปรียบเทียบผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ Pair-Sample t-test

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการเสริมสร้างทักษะจำเป็นในด้านสื่อสารภาษาอังกฤษ และออกแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง Healthy Habits จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์สมรรถนะทักษะจำเป็นก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา วิเคราะห์โดยใช้สถิติทดสอบค่า t กำหนดค่าสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติพื้นฐาน และสถิติทดสอบค่า t (Paired t-test)

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1) ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2559)

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

โดยที่ $\bar{x}$ คือ ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณโดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

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

โดยที่ S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X คือ คะแนนแต่ละตัว
 X^2 คือ คะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 n คือ จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3) ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร ดังนี้ (รัชนิเพ็ญ พลเยี่ยม, 2560)

$$P = \frac{f \times 100}{n}$$

โดยที่ P คือ ร้อยละ
 f คือ ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนให้เป็นร้อยละ
 n คือ จำนวนทั้งหมด

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์หาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะจำเป็นด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ จากงานวิจัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลทักษะจำเป็นด้านการสื่อสารก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้สถิติทดสอบค่า t กำหนดค่าสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์หาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสาร ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ จากงานวิจัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

จากการค้นคว้าหาแนวทางทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะจำเป็นของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด ที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ พบว่ามีงานวิจัยที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม โดยมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อม (Warm up) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนปูพื้นฐานความรู้ให้นักเรียน

ให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เดิม อาจใช้เพลงหรือกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากเรียนต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นเสนอศัพท์ต้องรู้ (Presentation) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนเสนอคำศัพท์ที่นักเรียนจำเป็นต้องรู้ เพื่อใช้ในการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่น ๆ เพราะคำศัพท์จะเป็นพื้นฐานต่อการเรียนวลี หรือประโยคต่อไป โดยครูต้องออกเสียงให้ถูกต้องที่สุด รวมไปถึงการแสดงกริยาท่าทางให้ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกให้คล่องจำให้แม่นยำ (Practice) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนให้นักเรียนจับกลุ่ม จับคู่ หรือรายบุคคล เพื่อฝึกออกเสียง ครูมีหน้าที่สังเกต เสนอแนะ และสาธิต โดยมีข้อควรระวังคือถ้าหากครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดควรทำหลังการฝึก หากทำระหว่างนักเรียนกำลังลองฝึกอยู่ ความมั่นใจในการใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจจะลดลงได้ จึงต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนอย่างอิสระ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ให้สนุก (Production) เป็นขั้นที่ครูออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์หรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในการสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายให้เกิดความสนุกสนาน โดยการใช้เกมสอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปการเรียนรู้ (Wrap up) เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนสรุปกิจกรรมและทบทวนความรู้ เพื่อให้นักเรียนได้สรุปจากที่ได้เรียนรู้มาแล้ว อาจเป็นการนำเสนอ รายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้

2. ผลการวิเคราะห์ทักษะจำเป็นก่อนและหลังเรียนหลัง โดยการจัดการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกมของนักเรียนระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้สถิติ Paired t-test กำหนดค่าสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลทักษะจำเป็นก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกมของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	30	16.75	2.65	15	17.682	0.001 [*]
หลังเรียน	30	24.13	1.47			

^{*}มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนจำนวน 30 คน มีผลสมรรถนะทักษะจำเป็นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.75 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 24.13

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะจำเป็น ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะจำเป็น ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด คือ การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด
2. นักเรียนมีผลทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่า 17.682 ($t = 17.682, p < 0.05$)

อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะจำเป็น ของโรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาต่างประเทศที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมีขั้นตอน มุ่งเน้นการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปเรียนรู้ให้ทราบว่าควรจะทำอย่างไร กับใคร เมื่อไร ที่ไหน และลักษณะอย่างไร สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2560) กล่าวว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารและใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม มีส่วนทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ และอาจ นามวงศ์ (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้ดังกล่าวเป็นขั้นการสอนที่ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนที่สามารถทราบได้ว่าควรจะทำอย่างไร กับใคร เมื่อไร ที่ไหน และลักษณะอย่างไร โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมีหลักการการสอนแบบธรรมชาติ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ภาษาที่เกิดจากประสบการณ์ตรงโดยการลงมือทำด้วยตนเองผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยวิธีการเคลื่อนไหว การสัมผัส หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งสามารถนำไปสอดแทรกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้ ผู้เรียนจะซึมซับข้อมูลทางภาษาจากประสบการณ์ที่ตนเองได้รับ สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2546) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติ (Whole Language Approach) เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากสิ่งที่เรียน เด็กจะซึมซับข้อมูลทางภาษาจากสภาพแวดล้อม ในบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการใช้ภาษาร่วมกันกับบุคคลอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีขึ้น

2. ผลสมรรถนะทักษะจำเป็นหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ที่ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์เดิม นักเรียนได้ฝึกการอ่านออกเสียงที่ถูกต้อง มีโอกาสได้ฝึกฝนอย่างอิสระ ได้นำคำศัพท์หรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายให้เกิดความสนุกสนาน โดยมีการใช้เกมร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และมีการสรุปกิจกรรมและทบทวนความรู้ร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจ ตามหลักการของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P จำเป็นต้องมีจุดมุ่งหมาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม อาจใช้เกม หรือปริศนาคำตาย เข้าร่วมด้วย มีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล เน้นให้

ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม โดยผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือถ้าผู้เรียนผิดพลาด สรุปสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุสรยา ยาบา (2564) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครือข่ายไฟสีทอง อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน และมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม กิจกรรมเกมการศึกษาในเนื้อหาที่สอน การวัดและประเมินผล การเรียน
2. จัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเกมการศึกษาที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีการถามตอบ สร้างบรรยากาศในการเรียนให้ปลอดภัย สนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนได้มีอิสระในการตอบคำถาม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคจากคำศัพท์และสามารถนำประโยคไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมเป็นแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดทักษะด้านอื่น เช่น การอ่านและการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยฉบับนี้ ได้รับงบประมาณเพื่อสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund; FF) จัดสรรงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมประจำปีงบประมาณ 2569 ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณะผู้บริหารมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ที่ได้สนับสนุนงบประมาณดังกล่าวแก่คณะผู้วิจัย

ขอกราบขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ประสพ เนื่องเฉลิม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ที่คอยติดตามดูแลเอาใจใส่ ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้โครงการวิจัยฉบับนี้มีความถูกต้อง และสมบูรณ์ที่สุด รวมทั้งให้ข้อคิดที่มีประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กิตติยา รมยปาล. (2563). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). เทคนิควิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อขับเคลื่อนจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านการใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- นุสรยา ยาบา. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนา ความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ปิ่นพันธ์ พงษ์พรพรค, ณัฐฉา โพธิ์ทักษิณ และ นรินทร์ มุกมณี. (2564). ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของคนไทย. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 6(3): 911-920.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรสวรรค์ สิปอ. (2550). สอดคล้องวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

- รัชนีเพ็ญ พลเยี่ยม. (2560). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- องอาจ นามวงศ์. (2554). Active 3Ps: บทบาทการจัดการเรียนรู้ที่ครูควรเปลี่ยน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 34(3-4), 1-9.
- อนูวัติ คุณแก้ว. (2559). *การวัดและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561, 13 ตุลาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*, เล่ม 135 ตอนที่ 82: หน้า 1-74.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2546). *การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย: ตามแนวการเรียนรู้ ภาษาอย่าง ธรรมชาติแบบองค์รวม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.