

การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Communicative Language Teaching (CLT) Management with Word Games to Promote English Speaking Skills for Sixth Grade Students

ธัญญา ชื่นสุนทร¹ และธนดล ภูสีฤทธิ์²

Tanattha Cheunsukon¹ and Thanadol Phuseerit²

สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม^{1,2}

Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Mahasarakham University^{1,2}

Corresponding author, E-mail: ch.bamboo108@gmail.com¹, thanadol.p@msu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือวิจัยที่ใช้การวิจัยมี 3 ชนิด ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ 2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 3. แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) แผนการพัฒนาการเรียนรู้อาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้แผนการพัฒนาการเรียนรู้อาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52)

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาษาเพื่อการสื่อสาร CLT, เกมคำศัพท์, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้อาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์



ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) Study the effectiveness of the lesson plan with language teaching activities for communicative language teaching (CLT) management with word games for sixth-grade students according to the criteria 75/75. 2) Compare the English-speaking skills of sixth-grade students before and after learning language teaching activities for communicative language teaching (CLT) management with word games. 3) Study the satisfaction of sixth-grade students after participation in language teaching activities for communicative language teaching (CLT) management with word games. The sample group is 30 students in Year 6/1, who were selected by Cluster Random Sampling. There are 3 types of research tools used for research: 1. Lesson plan with language teaching activities for communicative language Teaching (CLT) management with word games, 2. Test to measure English speaking skills and, 3. Satisfaction assessment form. The statistical methods employed in data analysis were the mean score, percentage, and standard deviation. The research findings were as follows: 1) Plan for developing language learning activities for communicative language teaching (CLT) management word games to promote English speaking skills sixth-grade students had an efficiency of 83.61/77.50, which was higher than the specified criteria. 2) Sixth-grade students received teaching activities using communicative language teaching (CLT) management with word games to promote English-speaking skills. English-speaking skills after learning were higher than before learning, with statistical significance at the .01 level 3) The overall satisfaction of sixth-grade students after participating in communicative language teaching (CLT) management with word games was high ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52).

Keywords: Communicative Language Teaching (CLT), Word Games, English Speaking Skills, Satisfaction with Language Learning Activities for the Communicative Language Teaching (CLT) with Word Games.

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารทั่วโลก การสื่อสารเป็นทักษะภาษาที่สำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและมีความสำคัญต่อการศึกษาในทุกระดับชั้นและทุกชาติพันธุ์ให้มีความสำคัญกับภาษาอังกฤษ และยังมีบทบาทในด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพต่าง ๆ ซึ่งนำมาซึ่งการพัฒนาประชากรในประเทศ ให้มีความรู้เท่าทันเหตุการณ์โลก และการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศได้อย่างเป็นสากล ซึ่งเมื่อประชากรในประเทศมีทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษแล้วนั้นจะสามารถยกระดับคุณภาพของประชากร ให้ได้รับโอกาสทางการศึกษาและการประกอบอาชีพที่ดีกว่า (กรมวิชาการ 2545) ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงความสำคัญจะต้องเร่งรัดการเรียนการสอนภาษาและพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะตามที่กำหนด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

การเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีความสำคัญและจำเป็นในการดำเนินชีวิต ภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก (เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร, 2560, น. 2) ดังนั้นการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษโดยเฉพาะการพูด มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตประจำวัน เพื่อสื่อความคิด ความรู้สึก และความต้องการให้ผู้ฟังเข้าใจ ทำให้การใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและชัดเจนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้สื่อสารได้อย่างตรงเป้าหมาย การสอนทักษะการพูดในภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐานควรให้ความสำคัญกับความถูกต้องของคำศัพท์ และควรคำนึงถึงการออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนเหมือนเจ้าของภาษา

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) จัดเป็นแนวการสอน ที่มุ่งเน้นการสื่อสารและการเรียนภาษาและปฏิบัติกิจกรรมโดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสอดคล้องกับ Larsen-Freeman (2000, 42) ที่กล่าวว่าจุดประสงค์ของการสอนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ

ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ การทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในภาษาเป้าหมาย และวิธีการสอนภาษาที่เน้นให้ผู้เรียนสื่อสารในสถานการณ์จริงมากกว่าการสอนรูปแบบหรือโครงสร้างภาษาเพียงอย่างเดียว วิธีดังกล่าวนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจที่จะใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ (เยาวพร ศรีระชา, 2561, น. 5) ได้กล่าวว่าเทคนิคการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT สามารถดำเนินการ 5 ขั้นตอนต่อไปนี้ 1) ขั้นเตรียมหรือขั้นเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 2) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวป้อนภาษา (Language Input) 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกภาษาในสถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอ ในขั้นที่นำเสนอ (Presentation) 4) ขั้นนำไปใช้ (Production) ต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์เหมือนจริง และเป็นสถานการณ์ใหม่ (New Situation) 5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปสาระสำคัญของ บทเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นตอนนี้อาจเป็นเพลง เกม การทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ หรือการมอบหมายงาน เป็นต้น

เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอีกวิธีหนึ่ง ที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกิจกรรมร่วมกับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้เกมคำศัพท์มาประกอบกิจกรรมในบทเรียนภาษาอังกฤษ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ในภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นการละลายพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน ที่มีความกังวลเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษ เมื่อนักเรียนเกิดความสุขในการเรียนแล้วจะเกิดความกล้าแสดงออกและเปิดใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ งานวิจัยของ Johnson (2001, pp. 76-161) พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ที่ได้ประสิทธิภาพนั้น ควรออกแบบการสอนให้เป็นเหมือนเกม ซึ่งจะทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น นอกจากนี้ (พรพันธุ์ สิงห์จรรย์, 2556, น. 4) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมสามารถใช้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ ได้หลายประการ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้สถานการณ์จำลอง การเรียนแบบสืบสวนสอบสวน การเรียนแบบมีส่วนร่วม รวมถึงการเรียนแบบร่วมมือกันซึ่งถือเป็นกระบวนการที่สำคัญและมีประโยชน์



จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นการสอนภาษาที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะและความสามารถในการสื่อสารภาษา โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งการสอนแบบนี้จะเน้นพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน ผ่านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และการใช้เกมคำศัพท์มาเป็นสื่อในกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือการเน้นความสามารถทางสมอง หรือความรู้ในวิชา, ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ เน้นหนักในด้านความสนใจ เจตคติ อารมณ์ ความประทับใจ และ ด้านเจตพิสัย (Affective Domain) เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางกาย เน้นหนักด้านการเหมาะสมกับการปฏิบัติงานแต่ละชนิด (Bloom, et al, 1956) การนำเกมคำศัพท์มาประกอบกับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT จะสามารถพัฒนากิจกรรมการสอนนั้นจะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนและทักษะการพูด และผู้สอนสามารถนำวิธีการสอนภาษาดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ได้จริงในกลุ่มสาระวิชาต่าง ๆ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนและผู้สอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

(ตัวแปรต้น) คือ การจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (CLT) ประกอบเกมคำศัพท์

(ตัวแปรตาม) คือ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยที่ 1 Personal Identification, หน่วยที่ 2 My family, หน่วยที่ 3 Festivals and Celebrations และ หน่วยที่ 4 Free time and Entertainment จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิต



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ มี 3 ชนิด ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์

1.1 แผนการจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ประกอบด้วย บัตรคำศัพท์ บทสนทนา รูปแบบประโยค แบบฝึกหัด การเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สร้างจำนวน 6 เกม ได้แก่ Vocabulary Game (เกมคำศัพท์), Unscramble (ถอดรหัส), Mystery box (กล่องปริศนา), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ), Charades words (เกมทายคำศัพท์) และ Fast thinking Game (เกมคิดเร็ว)

2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นแบบวัดภาคปฏิบัติ โดยเป็นแบบทดสอบปากเปล่า ชนิด Rubric Score จำนวน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบภาษาอังกฤษ 10 ข้อ 10 คะแนน และแบบทดสอบทักษะการพูด 5 ข้อ 10 คะแนน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการสอน ตามแผนการจัดการกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

3. ทำการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบภาษาอังกฤษ 10 ข้อ 10 คะแนน และแบบทดสอบทักษะการพูด 5 ข้อ 10 คะแนน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียน

4. ทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอนด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

5. หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์

6. ตรวจสอบคะแนนการทดสอบการพูดที่ได้ทั้ง 2 ครั้ง นำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยหา E_1 / E_2

2. เปรียบเทียบผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการพูด ด้วยแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน โดยใช้สถิติ t-test Dependent Sample โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ค่าสถิติ

3. วิเคราะห์หาข้อมูลเพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ โดยการหาค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการวิจัย

จากผลวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 12 แผน (E1)	120	100.33	4.33	83.61
คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและทดสอบหลังเรียน หลังเรียน (E2)	20	15.50	3.54	77.50

แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมนำคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50



จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่ามีประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E1) สูงกว่าเกณฑ์และ (E2) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน	30	11.93	2.29	7.64	1.98
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียน	30	15.50	3.54		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การชี้แจงและแจ้งวัตถุประสงค์ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ก่อนเริ่มกิจกรรม	4.4	0.55	มาก
2. การให้คำปรึกษา คำแนะนำนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.23	0.42	มาก
3. การส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
4. เนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน โดยผู้สอนการเรียงลำดับความง่ายไปถึงยากของบทเรียน	4.33	0.47	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5. ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	4.43	0.50	มาก
6. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.13	0.62	มาก
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการพูดสามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น	4.03	0.66	มาก
8. เกมคำศัพท์สามารถช่วยเปิดโอกาสในการกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน	4.53	0.50	มากที่สุด
9. มีความสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการพูด	4.7	0.46	มากที่สุด
10. ผู้เรียนต้องการให้จัดการเรียนการสอนที่เน้นการพูดในเรื่องอื่นจากบทเรียน	4.53	0.50	มากที่สุด
รวม	4.38	0.52	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าแผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้วิจัยสามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50

ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งหมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษระหว่างเรียนทั้ง 12 แผน คิดเป็นร้อยละ 83.61 และคะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.50 แสดงให้เห็นว่าแผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งอาจเป็นผลมาจากผู้เรียนค้นคว้าคำศัพท์ และได้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารประกอบเกมคำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุคนธ์ สรินทร์านนท์ (2553, น. 141) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ว่าเกมสามารถสร้างความสนุกสนานและแรงกระตุ้นให้แก่ผู้เรียน สร้างกฎระเบียบและกติกาในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจำสิ่งที่เรียนได้ง่ายขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการทำงานร่วมกัน และกระบวนการในการทำงานเมื่ออยู่ร่วมกันได้อีกด้วย

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เน้นใช้กิจกรรมการสื่อสารเป็นหลัก โดยในกิจกรรมการเรียนรู้นั้น จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้เกมคำศัพท์มาเป็นส่วนประกอบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงกับคำกล่าวของ บำรุง ไตรรัตน์ (2540, น. 147) ว่าด้วย การใช้เกมช่วยในการเปลี่ยนแปลงสภาพห้องเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและสร้างความคุ้นเคยในการทำกิจกรรมร่วมกัน การใช้เกมช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วย

ในบททบทวนบทเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้มีประสิทธิภาพ

3. จากศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52) ซึ่งจากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ผู้เรียนได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 10 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อ 9 นักเรียนมีความสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการพูด ($\bar{X} = 4.7$, S.D. = 0.46) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเพราะผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้และออกแบบเกมคำศัพท์ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียน มีเนื้อหาบทเรียนที่พบในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้นและการปฏิบัติกิจกรรม ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออก และใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่ ไม่มีผิดถูก จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออกที่จะสื่อสารโดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหาบทเรียนหลังปฏิบัติตามกิจกรรมเสมอ จึงทำให้เกิดความพึงพอใจต่อการปฏิบัติตามกิจกรรม และในข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อที่ 7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการพูดสามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.66) ซึ่งในระหว่างการจัดกิจกรรมผู้วิจัยเน้นการฝึกสนทนาก่อนเริ่มปฏิบัติตามกิจกรรม รวมถึงคำศัพท์ที่จะสอนซึ่งให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตัวเองก่อนเริ่มปฏิบัติตามกิจกรรม อาจเป็นผลจากการนำเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มาเป็นเครื่องมือและออกแบบให้สอดคล้องกับบทเรียน นำมาประยุกต์ให้เข้ากับความสามารถของผู้เรียนและทำตามขั้นตอนการเล่นเกม โดยมีผู้สอนเป็นผู้ควบคุมสถานการณ์นี้ จึงทำให้ผู้ได้รับกิจกรรมที่ผ่านมาเกิดความพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญาพร ยางเงิน (2562, น. 106) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น เป็นผลทำให้



ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมในการทำกิจกรรมอยู่ในภาพรวมที่ระดับมาก

เช่น แอปพลิเคชันต่างๆบนมือถือที่นักเรียนสามารถฝึกฝนภาษาได้สะดวกขึ้น และง่ายต่อการเข้าถึง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ประกอบกิจกรรม เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนอาจใช้เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมมากกว่าเวลาที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผู้สอนสามารถยืดหยุ่นเวลาได้ตามความเหมาะสม

1.2 เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์เพื่อใช้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศได้ เนื่องจากเกมคำศัพท์ที่สร้างขึ้นผู้สอนเน้นการสื่อสารเป็นหลัก สามารถเข้าใจและปฏิบัติได้ง่าย

1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เน้นการสื่อสารเป็นหลัก และใช้เกมคำศัพท์มาเป็นตัวช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออกและสนุกสนาน ผู้สอนสามารถเปิดเพลงหรือวิดีโอเพิ่มสื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อเป็นตัวอย่างวิธีการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่างโรงเรียน 2-3 โรงเรียน เพื่อหาข้อสรุปที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรนำการศึกษาค้นคว้าโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับความสามารถผู้เรียน และเนื้อหาบทเรียน สามารถพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ

2.3 ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์พัฒนาให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น สามารถนำสื่อผสม สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีมาใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการสอบผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มานิตย์ อาษานอก กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ฝารณะนัต ผู้ทรงคุณวุฒินอกมหาวิทยาลัย ที่ให้ความกรุณาให้ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจ แก้ไขข้อบกพร่อง จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ (2545). *การศึกษาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ*. ขาววิชาการ.1(23), 2.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- พรพันธุ์ สิงห์จรรย์. (2556). *ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ LT ประกอบเกม*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เพ็ญพักตร์ พันธนิบาตร. (2560). *ผลการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงานสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการใช้กลวิธีสื่อสารและความกล้าพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เยาวพร ศรีระชา. (2561). *การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสมเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



สมนึก ภัททิยธนี. (2549). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานวิทยทรัพยากร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุนทร สินธพานนท์. (2545). *การจัดกระบวนการเรียนรู้: เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ราชบุรีธรรมรักษ์การพิมพ์.

Bloom, B.S., et al. (1956). *A Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I The Cognitive Domain*. Longman, Green Co., New York.

Larsen-Freeman (1986). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Johnson. (2001, April). "A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary" *Dissertation Abstracts*, 10, 6456-A.