

**การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

รพิสา กันสุข

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

พฤษภาคม 2564

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้ความเข้าใจอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ดร.ทวีศักดิ์ ชันยศ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม นายรัชกร เวชวรนนท์ วิทยากรด้านบอร์ดเกม/ผู้ออกแบบบอร์ดเกม เพจ Boss Lab Board Game นางสาวลัดดา โชติพรมราช ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านบึงลี สพป.พิจิตร เขต 2 ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า จนทำให้การค้นคว้าครั้งนี้สมบูรณ์และมีคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัยและกัลยาณมิตรที่ดีที่ให้การกำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีมาจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบแต่บิดา มารดา บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ที่ให้การสนับสนุน อบรมสั่งสอน เป็นกำลังใจและแรงบันดาลใจ ชี้แนะแนวทางในการศึกษามาโดยตลอด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและผู้สนใจ

รพีสา กั้นสุข

ชื่อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	รพิสลา กันสุข
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564.
คำสำคัญ	บอร์ดเกม, กิจกรรมการเรียนรู้, ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 75 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาและพัฒนา (Research and Development) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดพร้าว จำนวน 20 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

Title THE DEVELOPMENT OF ENGLISH LEARNING ACTIVITIES BY USING BOARD GAMES TO IMPROVE THE ENGLISH SPEAKING ABILITY FOR MATHAYOM 1 STUDENTS

Author Rapisa Kansook

Advisor Assistant Professor Dr. Jakkrit Jantakoon

Type of Thesis Independent study M.Ed. in Program Curriculum and Instruction, Naresuan University, 2021.

Keywords Board games, Learning activities, Speaking English

Abstract

The study's purposes were 1) to establish and determine the effectiveness of English learning activities by using board games to improve the English speaking ability for Mathayom 1 students according to the criteria 75/75. 2) To try out of English learning activities through using game boards to improve the English speaking ability for Mathayom 1 students before and after class by using board games. 3) To study the satisfaction of Mathayom 1 students with learning activities by using board game as follows: The researcher followed the research processes of research and development. The sample group of 20 students in Mathayom 1, Semester 2, Year 2020 at Wat Phrao School. The sample group of students by Simple Random Sampling. The scope of the research tools were English learning activities by using board games and English speaking proficiency test. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and a one-group t-test one sample. The research result found that

1. English learning activities using board games to improve the English speaking ability for Mathayom1 students, the efficiency is 75.52/76.04, the criteria 75/75.

2. Mathayom 1 students have English speaking ability after class by using English learning activities using board games to improve their English speaking ability for Mathayom1 students, they were 75% higher than the criteria at the level .05 and satisfied at the high level.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	3
ประโยชน์ของการศึกษา.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	10
กิจกรรมการเรียนรู้.....	18
บอร์ดเกม.....	25
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ.....	36
ความพึงพอใจ.....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	62
3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	63
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75.....	63
ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	76

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	85
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75.....	85
ตอนที่ 2 ผลการทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1.....	96
5 บทสรุป.....	100
สรุปผลการวิจัย.....	100
อภิปรายผล.....	100
ข้อเสนอแนะ.....	104
บรรณานุกรม.....	106
ภาคผนวก.....	111
ประวัติผู้วิจัย.....	167

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงมาตรฐานที่ ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล.....	14
2	แสดงมาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ.....	15
3	แสดงมาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน.....	16
4	แสดงโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	17
5	แสดงการวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	64
6	แสดงสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จากหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Occupation, I've got blond hair, There's a TV room และ Going to School.....	66
7	แสดงโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ.....	77
8	แสดงแบบแผนการทดลองแบบ The One Group Posttest Only Design.....	82
9	แสดงขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	85
10	แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวม โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	87
11	แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	90

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
12	แสดงผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 3 คน.....	93
13	แสดงผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน 9 คน	95
14	แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน.....	96
15	แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน.....	96
16	แสดงความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	148
17	แสดงความเหมาะสมคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยบอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	152

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
18	แสดงผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน.....	156
19	แสดงผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 15 คน.....	157
20	แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 9 คน.....	158
21	แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับนักเรียน 20 คน.....	159
22	แสดงผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน.....	160

สารบัญตารางภาพ

ภาพ		หน้า
1	แสดงตัวอย่างภาพการ์ดพิเศษในเกม Hidden Spy	163
2	แสดงตัวอย่างภาพการ์ดสถานการณ์ในเกม Hidden Spy	163
3	แสดงตัวอย่างภาพการ์ดในเกม The room	164
4	แสดงตัวอย่างภาพการ์ดในเกม Guess it	165
5	แสดงตัวอย่างภาพการ์ดในเกม Detective	166

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่งโดยที่องค์ความรู้ที่สำคัญของโลกส่วนใหญ่ถูกบันทึกและเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือเข้าถึงองค์ความรู้และก้าวทันโลกรวมถึงพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทย (สถาบันภาษาอังกฤษ, 2557) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการพัฒนาทั้ง 4 ทักษะ คือทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน (Shumin, 1998, p.8) การเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นแตกต่างจากการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องนำภาษาอังกฤษที่ได้เรียนไปใช้ติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้และฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดซึ่งนักเรียนไทยจำนวนไม่น้อยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่เด็กแต่ไม่สามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ ทำให้ขาดความเชื่อมั่น ท้อแท้และส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพการงานหรือการเรียนในระดับสูง ทั้งนี้กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดให้มีหลักสูตรภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อมุ่งให้เยาวชนนำความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเองแสวงหาความรู้ และประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ทักษะการพูดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ (ยุทธพงษ์ บุญญา, 2550) และยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนทุกคนมุ่งหวังที่จะให้ประสบความสำเร็จแต่ความเป็นจริงการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหา (นางสมร พงษ์พานิช, 2554) นั่นคือผู้เรียนยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เท่าที่ควร (ประนอม สุรัชสวัสดิ์, 2539) แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการท่องจำกฎไวยากรณ์ต่างๆ มาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมากขึ้น โดยการนำวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้หรือที่เรียกว่า Communicative

Approach แต่ก็ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ทักษะการพูดยังเป็นทักษะที่ยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในปีการศึกษา 2562 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าวมีความสามารถในการพูดอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง (ผลสัมฤทธิ์โรงเรียนวัดพร้าว, 2562) เท่ากับร้อยละ 40.50 ทั้งนี้มีสาเหตุจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นวิชาเรียนรู้อย่างยาก ไม่สามารถสื่อสารได้ ครูผู้สอนเน้นการสอนไวยากรณ์ ทำให้นักเรียนรู้สึกเครียดเวลาเรียน รวมถึงไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและระหว่างครูผู้สอนในระหว่างเรียน (ฤทัยพันธ์ พุดลา, 2553) การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพื้นฐานความสนใจและธรรมชาติของเด็กสามารถช่วยกระตุ้นและพัฒนาทักษะการพูดของเด็กได้ (Cameron, 2001; Pinter, 2006) โดยเฉพาะเด็กนักเรียนวัยประถมศึกษาจนถึงนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่ชอบการเคลื่อนไหว การแข่งขัน ไม่ชอบนั่งอยู่กับที่เพื่อฟังสิ่งที่ครูพูดหรืออธิบายนานๆ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการหรือรูปแบบการสอนที่ใช้เกมประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาทและการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ ใฝ่ใจสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จรรยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ ดาจำง, 2551)

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม บอร์ดเกม (Board Game) คือ เกมประเภทเทเบิลท็อปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม้ก็ได้ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลายเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า ภายใต้จุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น วัตถุประสงค์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น และกติกาที่วางไว้ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

เป็นต้น (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรวิมล คุณประทุม (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 81.05 และ Yong Mei Fung (2016) ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดอยู่ในระดับต่ำ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า บอร์ดเกมของครูช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น นอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ ดังนั้นบอร์ดเกม จึงสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนได้

จากความสำคัญ ปัญหาและแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ขึ้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นต่อวิชาภาษาอังกฤษ

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ดังนี้

2.1 เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประโยชน์ของการศึกษา

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีคุณภาพสำหรับการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษดีขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ รวมถึงครูผู้สอนวิชาอื่น

สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนา (Research and Development) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาอังกฤษ และด้านการพัฒนาบอร์ดเกม รวมทั้งสิ้น 3 คน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านน้อยปรีกอุทิศ อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 9 คน สำหรับหาประสิทธิภาพของกิจกรรม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระที่ 1 ภาษา เพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (Topic) ใจความสำคัญ (Main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานและเรื่องสั้น มาตรฐาน ต 1.2 ม. 1/1 สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม มาตรฐาน ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียน บรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ความเหมาะสมของกิจกรรม
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรม ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับ เกณฑ์ร้อยละ 75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 กลุ่มโรงเรียนโพทะเล 02 3 โรงเรียน จำนวน 65 คน อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ทดลองกับนักเรียน มี 4 กิจกรรมการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ดังนี้
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I've got blond hair

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง There 's a TV room

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Going to School

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บอร์ดเกม หมายถึง การ์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการนำเกม Werewolf ร่วมกับ Spyfall เป็นประเภทของเกมครอบครัว ซึ่งเหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่น เนื่องจากมีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้โดยใช้เวลานานไม่นาน มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแก้งกัน สถิติ อาชวานันทกุล, (2559, หน้า 34-35) โดยมีทั้งหมด 4 เกมดังนี้

1) Hidden Spy 2) Detective 3)The room และ 4) Guess it

2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม หมายถึง กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยประยุกต์โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (Game) ทิศนา ขัมมณี, (2550) ร่วมกับบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน โดยครูใช้สื่อกระตุ้นนักเรียน จากนั้นครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คัดความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม 1 คน ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม ครูแจกบอร์ดเกมและชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม จากนั้นครูใช้คำถามภาษาอังกฤษเพื่อสอบถามความเข้าใจในวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เริ่มเล่นเกมโดยศึกษาบทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกมนักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ หัวหน้ากลุ่มทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของ

สมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด จากนั้นให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อนในห้อง

ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสื่อกิจกรรม เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก จากนั้นครูให้นักเรียนร่วมกันสรุป และอภิปราย

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียน ในด้านความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กำหนดภาระงานที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สอนในเกมโดยกำหนดหัวข้อให้นักเรียน หรือกำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องหัวข้อที่สอนในเกม ซึ่งประกอบไปด้วย ความสามารถในการออกเสียง การใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว

3. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ที่พิจารณาได้จากค่าสัดส่วนของคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดไว้ 75/75 โดยมีความหมาย ดังนี้

75 ตัวแรก คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ 75

75 ตัวหลัง คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 75

4. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนพฤติกรรมกรรมการแสดงออกด้านการพูดภาษาอังกฤษ ที่นักเรียนสามารถพูดบรรยายตามหัวข้อหรือสถานการณ์ที่กำหนด สามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้แนวคิดของ Clark (อ้างอิงใน กมลวรรณ โดมศรีฟ้า, 2551) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ซึ่งประกอบไปด้วย ความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) การใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งมีทั้งหมด 4 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์ สถานการณ์ละคะแนน 16 คะแนน รวมทั้งสิ้น 32 คะแนน

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้าน

ผลผลิต สามารถวัดโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีจำนวน ทั้งหมด 19 ข้อ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ

1.2 เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ

1.3 คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 3

1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.5 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21102

1.6 โครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21102 กลุ่ม

สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 1.5 หน่วยกิต เวลา 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 ขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

2.4 การกำหนดเกณฑ์และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

3. บอร์ดเกม

3.1 ความหมายของบอร์ดเกม

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม

3.3 แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

- 3.4 ความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้
- 3.5 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม
- 3.6 การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการศึกษา
- 4. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.1 ความหมายของการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.2 ความสำคัญของการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.3 องค์ประกอบของความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.4 ระดับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.5 การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
 - 4.6 การประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
- 5. ความพึงพอใจ
 - 5.1 ความหมายและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
 - 5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ
 - 5.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน
 - 5.4 การวัดความพึงพอใจ
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ
- 7. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.1 ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและ

ความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

1.2 เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3-4)

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตนภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.3 คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เมื่อจบช่วงชั้นผู้เรียนต้องมีคุณภาพดังนี้

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.3.1 ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจงและคำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ชั่ว โฆษณา นิทานและบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุเขียน สื่อกที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่านเลือกระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุนและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

1.3.2 สนทนาและเขียนโต้ตอบเกี่ยวกับตนเองและของสถานการณ์ข่าวเรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ใช้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม

1.3.3 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์เรื่อง/ประเด็นต่างๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญแก่นสาระหัวข้อเรื่องที่ ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์ สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจพูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมประสบการณ์ และเหตุการณ์พร้อมให้เหตุผลประกอบ

1.3.4 เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตาม มารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียม และประเพณีของเจ้าของภาษาเข้าร่วมจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

1.3.5 เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบและ อธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

1.3.6 ค้นคว้า รวบรวมและสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

1.3.7 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษาชุมชนและสังคม

1.3.8 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลต่างๆ

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

1.3.10 ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว(Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 5)

1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2-3)

1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาอังกฤษ รหัส วิชา อ 21102

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่สอดคล้องสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยกล่าวถึงสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต.1.1 ต.1.2 ต.1.3 ที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงมาตรฐานที่ ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 1	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำและคำชี้แจงง่ายๆ ที่ฟัง และอ่าน	<p>คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำและคำชี้แจงในการทำอาหารและเครื่องดื่ม การประดิษฐ์ การใช้ยา/สลาวยา การบอกทิศทาง บ้ายประกาศต่างๆ หรือการใช้อุปกรณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again/ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Go to the window and open it./ Take out the book, open on page 17 and read it./ Don't go over there./ Don't be late. etc. - คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary./ Look up the meaning in a dictionary, please./ Can/Could you help me, please?/ Excuse me, could you ...? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read everyday./ Think before you speak./ คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่น Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish. etc. - คำสันธาน (conjunction) เช่น and/but/or

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- ตัวเชื่อม (connective words) เช่น First,... Second,...Third,... Next,... Then,... Finally,... etc.

ตาราง 2 แสดงมาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล
ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและ สถานการณ์ต่างๆ ใน ชีวิตประจำวัน	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การ ทักทาย กล่าวลา ขอบคุน ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ การชักชวน ประโยค/ ข้อความ ที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อนและบุคคล ใกล้ตัวและสำนวนการตอบรับ การแลกเปลี่ยน ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
	3. พูดและเขียนแสดงความ ต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการ ขอความ ช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือ เช่น Please.../..., please./ I'd like.../ I need.../ May/Can/Could...?/ Yes,../Please do./Certainly./ Yes, of course./ Sure./ Go right ahead./ Need some help?/ What can I do to help?/ Would you like any help?/ I'm afraid.../ I'm sorry, but.../ Sorry, but... etc.

ตาราง 3 แสดงมาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเรียน การเล่นเกม ฟังเพลง การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว

1.6 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21102 เวลา 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

สนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม เรื่องราว หรือสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ ระบุประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ ตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานเรื่องสั้น พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ ปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ ใช้ภาษา น้ำเสียงและกริยาท่าทางสุภาพเหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยบรรยายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่และประเพณีของเจ้าของภาษา เปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย

ค้นคว้ารวบรวมและสรุปข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

ใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสาร ในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา สืบค้น ความรู้ ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ เข้าใจมารยาทสังคม และวัฒนธรรมประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาตามความสนใจ เห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และมีจิตสาธารณะ

รหัสตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3 ม.1/4

ต 1.2 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3 ม.1/4 ม.1/5

ต 1.3 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3

ต 2.1 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3

ต 2.2 ม.1/1 ม.1/2

ต 3.1 ม.1/1

ต 4.1 ม.1/1

ต 4.2 ม.1/1

รวมทั้งหมด 20 ตัวชี้วัด

1.6 โครงสร้างรายรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21102 กลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 1.5 หน่วยกิต เวลา 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
รายวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 21102 จำนวน 1.5 หน่วยกิต เวลาเรียน 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

ตาราง 4 แสดงโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อ 21102
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการ เรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	Occupation	ต 1.1 ม. 1/1 ม. 1/2 ม. 1/4 ต 1.2 ม. 1/1 ม. 1/4 ต 1.3 ม. 1/1 ม. 1/2 ม. 1/3 ต 2.1 ม. 1/1	1	10
2	I've got blond hair	ต 1.1 ม.1/2 ต 1.1 ม.1/3 ต 1.1 ม.1/4 ต 1.2 ม.1/1	12	10

ตาราง 4 (ต่อ)

หน่วยการ เรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
3	There's a TV room	ต 1.3 ม.1/1	12	10
		ต 1.1 ม.1/2		
		ต 1.1 ม.1/3		
		ต 1.2 ม.1/1		
		ต 1.3 ม.1/1		
		ต 2.1 ม.1/2		
		ต 4.1 ม.1/1		
4	Going to School	ต 1.1 ม.1/2	11	10
		ต 1.1 ม.1/1		
		ม.1/3		
		ต 1.2 ม.1/1		
		ต 4.1 ม.1/1		
5	Animals	ต 1.1 ม. 1/4	11	10
		ต 1.2 ม. 1/5		
		ต 1.3 ม. 1/1		
		ต 2.2 ม. 1/1		
		คะแนนระหว่างภาคเรียน		
คะแนนสอบกลางภาคเรียน	1	20		
คะแนนสอบปลายภาคเรียน	1	30		
รวมทั้งสิ้นตลอดภาคเรียน		60	100	

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2543, หน้า 2) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การดำเนินการต่างๆ ในโรงเรียน ทั้งโดยครูและ

นักเรียน เช่น การสอนให้นักเรียนค้นคว้า อภิปราย บรรยาย การอบรม การสาธิต การปฏิบัติงาน การจัดนิทรรศการและการศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2533, หน้า 189 - 190) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่กระทำขึ้นเพื่อให้การเรียนการสอนในครั้งนั้นๆ ได้ผลดี การสอนของครูเป็นไปอย่างมีความหมาย นักเรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ชนาธิป พรกุล (2552, หน้า 7) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง งานที่ผู้เรียนทำแล้วเกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยแสดงเป็นพฤติกรรมที่ผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้

วไลพร คุณุณทัย (2530, หน้า 19) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพการณ์ของการจัดประสบการณ์และการกระทำทุกสิ่งทุกอย่างที่จัดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจและผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, หน้า 72) ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

จากการที่ได้ศึกษาความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติหรือการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างครูและนักเรียน เพื่อให้การดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งนักเรียนยังได้รับความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางการเรียนไปในทางที่ดีขึ้นและบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547, หน้า 157) ได้กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. พฤติกรรมที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน ได้แก่ อาการต่าง ๆ ของผู้เรียนที่สังเกตได้ เช่น อ่าน เล่าเรื่อง อธิบาย บอก ชี้ หยิบ เลื่อน ตอบ สรุป ทำ เขียน พัง ปฏิบัติ จับใจความ เป็นต้น

2. สถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ โอกาสหรือสภาพ ทำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมออกมา เช่น เมื่อกำหนดข้อความให้ เมื่อฟังคำโฆษณาแล้ว หลังจากฟังเพื่อนเล่านิทานแล้ว เมื่ออ่านเข้าใจบทเรียนแล้ว เป็นต้น

3. เกณฑ์หรือระดับความสามารถของพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกมาขั้นต่ำสุดที่จะยอมรับได้ว่าผู้เรียนเกิดความรู้จริง นั่นคือ ผ่านหรือไม่ผ่านจุดประสงค์ เช่น ทำได้ทุกข้อ อ่านได้ถูกต้อง เขียนคำให้ได้ 8 ใน 10 คำ บรรยายภาพ

ประไพ ฉลาดคิด (2548, หน้า 4 - 5) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการสอนไว้ว่า ควร มีองค์ประกอบต่อไปนี้ในชั้นเรียน

1. ผู้สอน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งต่อการสอน เพราะต้องเป็นผู้รู้หลักสูตรและนำเนื้อหาสาระมาดำเนินการสอน มีการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ตลอดเวลาของการเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในบทเรียน มีทักษะกระบวนการและมีเจตคติที่ดีตามเจตนารมณ์ของบทเรียนและหลักสูตร นอกจากนั้นครูยังต้องมีความสามารถใช้สื่อประกอบการสอนและสอนให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ได้วางไว้ทำให้การสอนดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

2. ผู้เรียน เป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการสอน เพราะการสอนจะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องมีผู้เรียนเป็นผู้ได้รับความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์ต่างๆ ที่ผู้สอนจัดให้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์การสอนที่ตั้งไว้

3. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นองค์ประกอบอีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญมากต่อการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นออกแบบโดยผู้สอนและผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีการวัดผลและประเมินผลตามที่ผู้สอนได้วางแผนไว้

4. บริบทในการเรียนการสอน ในการสอนที่ต้องการให้เกิดผลที่ดีทั้งต่อผู้สอนและผู้เรียนนั้น สภาพแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียนก็มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องคำนึงถึงอันได้แก่ ความเหมาะสมของสีในห้องเรียน การถ่ายเทของอากาศ ทิศทางลม เสียงรบกวนจากภายนอกห้องเรียน เช่น เสียงรถยนต์วิ่งผ่านไปมา กลิ่นเหม็นจากตลาดสด เป็นต้น

จากการที่ได้ศึกษาความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ที่จะส่งผลให้กับผู้เรียน ได้แก่ ผู้สอน กิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้และตัวผู้เรียน เพื่อที่ผู้เรียนได้กระทำหรือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจและผู้สอนสามารถวัดผลและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ นั้นต้องคำนึงถึง

วุฒิภาวะของผู้เรียนด้วย กิจกรรมที่คาดว่าผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดความรู้และความเข้าใจที่ครูสามารถสังเกตได้ อาทิเช่น การเล่นเกม การเล่นนิทาน การแข่งขันต่างๆ เป็นต้น

2.3 ขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาค้นคว้าจากนักการศึกษาในขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2545, หน้า 7) ได้สรุปถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. ทำความเข้าใจกับหลักสูตร ทั้งหลักการ จุดหมาย สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวปฏิบัติในการวางแผนและการจัดการเรียนการสอน

2. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับเนื้อหาวิชานั้นๆ ในลักษณะจุดประสงค์ปลายทางที่ ควรจะเกิดกับนักเรียน เมื่อได้เรียนวิชานั้นๆ จบครบถ้วนแล้ว

3. เขียนโครงสร้างของวิชาที่จะสอนทั้งวิชาโดยกำหนดส่วนประกอบ คือ

3.1 หัวข้อย่อยๆ อาศัยจากเนื้อหาที่อ่านจากคำอธิบายรายวิชาและหนังสืออ้างอิงอื่นๆ

3.2 จำนวนคาบที่ใช้ในการสอนแต่ละหัวข้อเรื่องย่อย โดยการคำนวณจากจำนวนคาบที่มีจริงตลอดภาคเรียนตามกำหนดของหลักสูตรและพิจารณาน้ำหนักของเรื่องราวหัวเรื่องนั้นๆ

3.3 สาระสำคัญที่เน้นถึงความคิดรวบยอด หลักการ ทักษะ หรือลักษณะนิสัยที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในการเรียนและหัวเรื่องนั้นๆ

3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ในลักษณะจุดประสงค์นำทางประกอบ หัวข้อเรื่องย่อยๆ แต่ละข้อ

4. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีหัวเรื่อง จำนวนคาบ สาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้มาทำแผนการสอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 121 - 122) ได้เสนอขั้นตอนในการเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่จะจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 จุดประสงค์ประจำวิชา

1.2 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.3 คำอธิบายรายวิชา

1.4 โครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา

1.5 การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

1.6 แผนการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกรมวิชาการ

2.1 ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละช่วงชั้น

2.2 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่ ถ้าไม่สอดคล้องต้องควรปรับและนำไปเขียนการจัดการเรียนรู้และการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ควรได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร กล่าวคือ ควรจัดการเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการและใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการ 9 ประการ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการที่ได้ศึกษาความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตร จุดมุ่งหมาย สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา คำอธิบายรายวิชา วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ แนวทางการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้

2.4 การกำหนดเกณฑ์และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2.4.1 ความหมายของการประเมินประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2523, หน้า 494) ให้ความหมาย เกณฑ์และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตกิจกรรมการเรียนรู้จะพึงพอใจ หากแผนการจัดชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว กิจกรรมการเรียนรู้นั้นก็มีคุณค่าต่อการลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

2.4.2 กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

เกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง คือ ประเมินผลต่อเนื่องประกอบด้วยพฤติกรรมหลายๆ พฤติกรรม (Process) ของผู้เรียนที่สังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่น

ใดที่ผู้สอนกำหนดไว้ประเมินพฤติกรรมผลลัพธ์ คือ ประเมินผลลัพธ์ (Products) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน

ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่าพอใจ โดยกำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนน การทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 20/00, 85/55 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะ จะตั้งไว้ 75/75 (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 50-51)

2.4.3 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, (2556, หน้า 11 - 12) ได้กำหนดเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของ กิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้และค่าดัชนีความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.5 จึงถือว่ากิจกรรมการศึกษานั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิด ทำหน้าฉงนหรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ทั้งนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียน 6-10 คน (ละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน) ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิดทำหน้าฉงนหรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ หลังจากทดสอบประสิทธิภาพให้ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและประเมินผลลัพธ์ คือ การทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบให้นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วย ให้นำ

คะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้นคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง โดยคะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์ นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนทั้งชั้น (ปกติใช้กับผู้เรียน 30 คน แต่ในโรงเรียนขนาดเล็กอนุโลมให้ใช้กับนักเรียน 15 คนขึ้นไป) ทำการหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 80/80 หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับได้ หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ โดยยึดตามสภาพความเป็นจริงตามเกณฑ์

รัตนะ บัวสนธ์ (2552, หน้า 50 - 51) ได้กำหนดการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม การประเมินนี้เป็นการพิจารณาว่าเมื่อนำนวัตกรรมการศึกษาภายหลังจากผ่านการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะพื้นฐานคล้ายคลึงใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วผลจะเป็นประการใด โดยที่การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมมีลำดับขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

1. การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) หมายถึง การนำนวัตกรรมทดลองใช้กับบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีลักษณะเป็นตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง จากตัวอย่าง เช่น นักวิจัยสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องบุคคลสำคัญของชาติไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักวิจัยก็จะคัดเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ยมา 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับปานกลางหรือใกล้ๆ ค่าเฉลี่ยมา 1 คนและคัดเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ยในอีก 1 คนการทดลองใช้นวัตกรรมที่เรียกว่าการประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่งนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อตรวจสอบว่า นวัตกรรมดังกล่าวนั้นมีความเกี่ยวข้อง สร้างแรงจูงใจให้กับบุคคลที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายเพียงไร คำสั่ง คำชี้แจง และรายละเอียดที่มีอยู่ในนวัตกรรมนั้นบุคคลเหล่านี้มีความรู้และความเข้าใจหรือไม่ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงนวัตกรรม

2. การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก หมายถึง นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมา

ทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น อาจจะใช้ การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือว่าแบบ (1:4) ก็ได้ ซึ่งก็หมายถึงต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวน 9 คน แบ่งเป็นมีคุณลักษณะสูงกว่าปานกลาง 3 คน ปานกลาง 3 คน ต่ำกว่าปานกลาง 3 คน ในกรณี การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม แต่ถ้าเป็นแบบหนึ่งต่อสี่ ก็ต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวนทั้งสิ้น 12 คน การ ประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กนี้จะมีการวิเคราะห์หาข้อบ่งบอกดัชนีหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพ ของนวัตกรรมที่เรียกว่าค่า E_1/E_2 (ซึ่งหมายความและวิธีการวิเคราะห์ค่า) โดยที่เกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของนวัตกรรมการศึกษาเท่าที่นิยมใช้จะมีอยู่ 3 เกณฑ์ ได้แก่ 75/75 หรือ 80/80 และ 90/90 การจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเกณฑ์ใด เกณฑ์หนึ่งจากสามเกณฑ์นี้ มีหลัก พิจารณาว่าด้านนวัตกรรมศึกษานั้นๆ มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มี ลักษณะซับซ้อนมีเนื้อหาสาระค่อนข้างยากก็จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 แต่ถ้ามีเนื้อหาสาระ ไม่ยากมากนัก มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะนิยมใช้ เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มากที่สุดในทำนองเดียวกัน ถ้าเป็นนวัตกรรมที่มีเนื้อหาสาระมุ่งปฏิบัติ หรือมุ่งพัฒนาประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติจะใช้เกณฑ์ 90/90 นอกจากนี้จะใช้เกณฑ์ ประสิทธิภาพตามหลักการที่กล่าวแล้วสิ่งที่นำมาพิจารณาประกอบในการเลือกใช้ เกณฑ์ก็คือ พื้น ฐานความรู้เดิมหรือความสามารถทางการเรียนรู้ของกลุ่มผู้ได้รับการทดลองใช้และกลุ่มเป้าหมาย ด้วยเช่นกัน เมื่อนวัตกรรมการศึกษาผ่านการหาประสิทธิภาพและได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ กำหนดแล้วก็อุปมาดังสินค้าที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม (มอก.)หรือมาตรฐานอาหารและยา (อย.) ก่อนที่จะวางจำหน่ายในท้องตลาดหรือนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายในขั้นต่อไป

จากการที่ได้ศึกษาการหาประสิทธิภาพของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และรัตนะ บัวสนธ์ ใน ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชัยยงค์ พรหมวงศ์เหมาะสำหรับการหาประสิทธิภาพของสื่อ โดยเฉพาะ ประเภทสื่อเทคโนโลยี สื่อวัสดุ อุปกรณ์ ในขณะที่รัตนะ บัวสนธ์ เหมาะกับการหาประสิทธิภาพของ นวัตกรรมที่เน้นการจัดการเรียน การสอน ผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ด เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดย ใช้วิธีหาประสิทธิภาพตามแบบของรัตนะ บัวสนธ์

3. บอร์ดเกม

3.1 ความหมายของบอร์ดเกม

Wikipedia, (2017) บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง เกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) ที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่างๆ บนบอร์ด

ซึ่งหมายถึงพื้นผิวใดๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนแล้ว โดยการวางหรือเคลื่อนย้ายเหล่านั้น จะต้องเป็นไปโดยมีกติกากำกับ มีทั้งเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ เกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และเกมที่ใช้โชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีการใช้ทักษะอื่นๆ เลย

Play On Boardgame Admin, (2559) บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน

หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ที่เล่นบนโต๊ะหรือพื้นที่เรียบและกว้าง มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ทั้งบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์หนักๆ สร้างเมือง ทำลาย ปาร์ตีเกมที่เล่นกันกับกลุ่มเพื่อน กลุ่มใหญ่ มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงมากกว่า 20 คน ตามแต่ระบบของเกมนั้นๆ

ฐิติผล ขำ ประถม, (2558) บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ

จากการที่ได้ศึกษาความหมายของบอร์ดเกมในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทเทเบิลท็อปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลายเป็นเกมที่ต้องเล่น โดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า ภายใต้อุดมการณ์ จำนวนผู้เล่น วัตถุประสงค์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น และกติกาที่วางไว้

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถแยกออกได้เป็น 3 ประเภทกว้างๆ

3.2.1 เกมครอบครัว (Family Game) คือ เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน

อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่น เข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนเกินไป บอร์ดเกมแนวครอบครัว จึงมักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้อง พุดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแกัดกันค่อนข้างมาก ระหว่างเล่น เนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ สามารถเล่น จบได้ภายใน 15-60 นาที เกมครอบครัวจึงเป็นเกมที่มี "ตลาด" กว้างที่สุด ชักชวนให้ เพื่อนๆ ที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด คนยิ่งลองเล่นยิ่งก็ติดใจ เกมครอบครัวจึงทำให้ บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมในวงกว้างมากขึ้นทั่วโลก สถิติ อาชวานันท์กุล, (2559, หน้า 34-35)

3.2.2 เกมวางแผน (Strategy Game) คือ เกมที่ต้องใช้ทักษะในการ

วางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่ยากเล่นเกมที่ทำหายขึ้นและ"เกมเมอร์"ที่ชอบเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่นอย่างเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะแนววางแผนอย่าง Civilization แนวจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เกมวางแผนอาจมีดวงเป็นส่วนประกอบบ้างใช้เวลาเล่น 60-120 นาทีแต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาทีหรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลย เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ 'จำลอง' สถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุม การตัดสินใจต่างๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นเกมวางแผนก็แพร่หลายออกไปในหมู่ผู้พิสมัยเกมสงคราม รวบทศวรรษ 1980 (หรือประมาณสิบปีก่อนที่บอร์ดเกมสมัยใหม่จะฮิต) ในยุคนั้นเกมวางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้ 'กระดาน' ขนาดใหญ่จำลองสมรภูมิมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกมแนวนี้ที่ขึ้นชื่อ ได้แก่ Avalon Hill และ SPI จากสหรัฐฯ เกมประเภทนี้นิยมเล่นโดยนายทหารที่เกษียณแล้วหรือคนธรรมดาที่เป็นแฟนพันธุ์แก่สงครามในประวัติศาสตร์ช่วงยุคบุกเบิกนักเล่นเกมแนวนี้จะไม่เรียกมันว่าบอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า 'เกมซิมูเลชั่น (เพราะมัน Simulate จำลองจากจริง ๆ) หรือ 'เกมจำลองสงคราม' เพื่อให้แตกต่างจากเกมแนวครอบครัวสมัยนั้นใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้เวลากับความอดทนอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กฎกติกาหนาเป็นคัมภีร์ระหว่างเล่นต้องคอยคิดคำนวณตัวแปรต่างๆ ตลอดเวลา เพื่อประเมินว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยังเกมวางแผนสมัยนั้นจึงเป็นที่นิยมแค่ในวงแคบ ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยมประกอบกับมีผู้เล่นหลายคนที่ยากลองเล่นเกมที่ทำหายขึ้น นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนี้ด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง (เช่น ให้แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ แทนที่จะสู้กันให้ตายไปข้าง) และที่สำคัญกว่านั้นคือ 'ย่อย' กติกาที่จุกจิกและเข้าใจยาก ให้เป็นกลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นานปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่'ความเรียบง่าย' (Elegance) ของกติกาเทียบกับ 'ความทำหาย' ต้องขบคิดระหว่างเล่นและ'ความซับซ้อน' ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมเรียบง่าย แต่ตัวเกมมีความทำหาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่าการเล่นนั้น "สนุก"และไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็รอบก็ไม่เบื่อ ยังมีอุปกรณ์การเล่นที่มีมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั่วไพ่มาใช้เพียง 20 ใบตลอดทั้งเกมจากทั้งสำหรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นซ้ำได้หลายรอบ ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิม จะว่าไปก็คล้ายกับเกมกระดานโบราณอย่างหมากรุก ต่างที่เกมวางแผนสมัยใหม่มีเรื่องราวร้อยแปดพันเก้าและนักออกแบบเกมก็ช่างประดิษฐ์คิดค้นกลไกใหม่ ๆ มาให้คอกเกมตื่นเต็นกันอยู่เรื่อยๆ สถูณี อาชวานันทกุล, (2559, หน้า 35-36)

3.2.3 ปาร์ตี้เกม (Party Game) "ปาร์ตี้เกม" ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติ หมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับดวลเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ ต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็ต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แวดตาท่าทางของเพื่อนว่าส่อพิรุณไหม น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงจะคล้ายคลึงกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือ ได้สังสรรค์อย่างหรูหรากับคนอื่นอีกหลายคน ความแจ่มและประเภทของบอร์ดเกมทั้งนี้ ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหน ระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้นิสัยใจคอของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนนี้ไม่ไว้ใจใครง่าย ๆ คนนั้นคิดเยอะ คนโน้นคิดเล็กคิดน้อย คนนั้นใจแคบ ฯลฯ เพราะบอร์ดเกมถูกออกแบบมาเพื่อให้คนเล่น 'อิน' ไปกับมันและเมื่ออินก็จะเผยสันดานบางอย่างของตัวเองออกมา โดยไม่รู้ตัว นอกจากจะสนุกและได้ฝึกสมองแล้ว บอร์ดเกมจึงเป็น 'เครื่องมือ' ที่ดีสำหรับทดสอบนิสัยที่แท้จริงของแฟน เพื่อนและคนที่ยังไม่แน่ใจว่าอยากคบเป็นแฟนหรือเปล่า สฤณี อาชวานันทกุล, (2559, หน้า 37-38)

จากการที่ได้ศึกษาประเภทของบอร์ดเกมในช่วงต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ประเภทของบอร์ดเกม แบ่งออกเป็น 3 ประเภทกว้างๆ 1) เกมครอบครัว (Family Game) คือ เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อนอธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้โดยใช้เวลาไม่นาน มักจะมีสีสันสวยงามเน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่น เนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ สามารถเล่นจบได้ภายใน 15-60 นาที 2) เกมวางแผน (Strategy Game) เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น อาจมีดวงเป็นส่วนประกอบบ้างใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจใช้เวลานานกว่านั้นมีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงาม มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง 'กติกาเข้าใจง่าย กลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นาน ตัวเกมมีความท้าทาย 3) ปาร์ตี้เกม (Party Game) ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติ หมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับดวลเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ ต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดทำเกมในประเภทของเกมครอบครัว ซึ่งเหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่น เนื่องจากมีกฎกติกาไม่ซับซ้อนอธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้โดยใช้เวลานานไม่นาน มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้อง พูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่น เนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวกับความรุนแรง

3.3 แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

Adams & Dormans, (2012, pp. 2-8) กลศาสตร์ของเกม (Game Mechanic) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการและข้อมูล ซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกมหนึ่งๆ กลศาสตร์ต่างๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นเกมเป็นอย่างไร สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการชนะหรือแพ้ ตลอดจนเมื่อไรหรือเงื่อนไขอะไรบ้างที่บ่งบอกการแพ้หรือชนะในเกมนั้นๆ ประกอบไปด้วย กายภาพ (Physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (Internal Economy) กลศาสตร์กระบวนการ (Progression Mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (Tactical Maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

Schell, (2008, pp. 130) กลศาสตร์เป็นสิ่งที่ เป็นแกนหลักของเกม ที่ทำให้เกมเป็น เกมอย่างสมบูรณ์เป็นการวางปฏิสัมพันธ์และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของ เกมที่หมายรวมถึงความงามทั้งความงาม (Aesthetics) เทคโนโลยี (Technologies) และเรื่องราว (Stories) เข้าด้วยกัน แต่ปัจจุบันยังไม่มีเกณฑ์การจำแนกกลศาสตร์เกณฑ์ใดที่จะสามารถจัด ประเภทของกลศาสตร์ออกจากกันอย่างเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล เนื่องจากกลศาสตร์ของบอร์ด เกม นั้น แม้ว่าจะเป็นกฎที่ชัดเจนเป็นวัตถุวิสัย แต่ก็มักยังคงเป็นปริศนาและเป็นนามธรรม ดังนั้นจึง เป็นเรื่องยากมากที่จะสามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่ากลศาสตร์ต่างๆ ทำงานอย่างไร กลศาสตร์ของ บอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมสนุกหรือไม่สนุก

Moore, (2011, pp. 23-33) กลศาสตร์ของบอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ ทำให้เกมสนุกหรือไม่สนุก โดยการวางระบบของกลศาสตร์ใช้เพียงองค์ประกอบภายนอกของเกม เช่น ภาพ เสียง หรือเรื่องเล่าที่มาจากเกมเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงความงามกฎกติกา วิธีการเล่น ที่ผู้เล่นจะต้องกระทำตามเพื่อเล่นเกมไปจนชนะ อย่างไรก็ตามความสนุกที่เกิดขึ้นจากกลศาสตร์นั้น มีใช้เพียงการกำหนดให้ผู้เล่นได้ทำในสิ่งที่สนุกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกมมี ส่วนที่ไม่สนุกด้วย (เช่น ต้องซื้อขายแลกเปลี่ยนของระหว่างผู้เล่น จัดการสิ่งของในนิคม อุตสาหกรรม ฯลฯ) แม้ว่านักออกแบบเกมจะต้องการเพิ่มส่วนที่สนุกและลดส่วนที่ไม่สนุก แต่ไม่ สามารถทำให้เกมไม่มีส่วนที่ไม่สนุกโดยสิ้นเชิงได้ เพราะความสมดุลของส่วนที่สนุกและไม่สนุก จะ ทำให้เกมหนึ่งๆ โดยรวมเป็นเกมที่สนุกและท้าทายความสามารถของผู้เล่นอย่างเต็มที่

Adams and Dormans (2012, pp. 1-6) กล่าวว่า กลศาสตร์ของเกมประกอบไป ด้วย 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ โชค ทางเลือกของผู้เล่นและความซับซ้อนของกฎ ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบ นั้น สามารถกำหนดความยากง่ายของเกมในแต่ละด้านใด ตัวอย่าง เช่น เกมที่มีกลศาสตร์ของกฎ การเล่นเกมเรียบง่ายอย่างเกม Rock Paper Scissors หรือเกมเป่ายิงฉุบเป็นเกมที่ผู้เล่นมีทางเลือก 3 ทาง คือ Rock (ค้อน) Paper (กระดาษ) หรือ Scissors (กรรไกร) ไม่มีทางเลือกใดที่ได้เปรียบกว่า

ทางเลือกอื่นเพราะแต่ละทางเลือกนั้นมีพลังเหนือทางเลือกหนึ่งและด้อยกว่าอีกทางเลือกหนึ่งทั้งสิ้น ในการชนะฝ่ายตรงข้ามจะต้องอาศัยโชค ซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่มีแบบแผนและความคุมไม่ได้หรือเกมหมากรุกที่การตัดสินใจของผู้เล่นทำให้เกมมีความลึกซึ้ง แต่กฎการเล่นเรียบง่าย กลศาสตร์ของเกมแต่ละด้านนั้นจะเป็นสิ่งที่วางโครงสร้างของกฎและทำให้เกมแต่ละเกมสามารถตอบโต้ภัยความต้องการของผู้เล่นแต่ละกลุ่มได้

Schell, (2008, pp. 130-169) จำแนกกลศาสตร์ของเกมไว้เป็น 6 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ พื้นที่ว่าง (Space) วัตถุ คุณลักษณะและสภาพ (Objects, Attributes, and States) การกระทำ (Actions) กฎ (Rules) ทักษะ (Skill) และโอกาส (Chance) มีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 พื้นที่ (space) ในบอร์ดเกม หมายถึงสถานที่ต่างๆ ในเกมที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปมีการกระทำอะไรบางอย่างและพื้นที่แต่ละพื้นที่นั้นจะต้องมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันตัวอย่าง เช่น พื้นที่บนบอร์ด บนโต๊ะหรือสถานที่ในเรื่องเล่าในเกม เป็นต้น และแม้ว่าจะจะเป็นเกมที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่น เป็นแต่เพียงการพูดคุยกันเท่านั้น พื้นที่ก็ยังคงเป็นกลศาสตร์ของเกมอยู่ เพราะถือว่าในเกมนั้นคือ พื้นที่ในความคิดของผู้เล่น การคิด ตัดสินใจ แก้ไขปัญหาต่างๆ เกิดขึ้นภายในพื้นที่ความคิดและมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ภายนอกความคิด คือ พื้นที่สำหรับแสดงออกนั่นเองในบอร์ดเกม พื้นที่นอกจากจะ หมายถึง ที่ว่างที่ถูกสร้างไว้ในอุปกรณ์บอร์ดหรือกระดานของเกมแล้ว ยังอาจหมายถึงพื้นที่ในความคิด การตัดสินใจต่างๆ ของผู้เล่นแต่ละคนด้วย

3.3.2 วัตถุ (Objects) หมายถึง สิ่งที่สามารถมองเห็นอยู่ในพื้นที่ เช่น ตัวละครอุปกรณ์ตกแต่ง กระดานคะแนน เหรียญรางวัลในบอร์ดเกม วัตถุอาจ หมายถึง อุปกรณ์การเล่นที่มองเห็นได้ หรือข้อมูลการคิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาของผู้เล่นแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ความคิดของผู้เล่นก็ได้ โดยในวัตถุแต่ละหน่วยจะต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ 1 คุณสมบัติขึ้นไป คุณสมบัติ (Attributes) หมายถึง องค์ประกอบที่ใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุกล่าวคือ หากวัตถุเป็นคำนาม (Noun) คุณสมบัติก็คือคำคุณศัพท์ (Adjectives) ซึ่งทำหน้าที่บอกลักษณะของคำนามนั้นๆ มีทั้งคุณสมบัติตายตัว (Static Attributes) และคุณสมบัติไม่ตายตัว (Dynamic Attributes) และสถานะ (States) หมายถึง สถานการณ์ใดๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุในเกมโดยที่สถานะนั้นอาจจะไม่มีผู้เล่นคนใดรับรู้หรือมีผู้เล่นรู้ร่วมกันแต่ระหว่างบางคนหรือรับรู้กันทุกคนในเกมเป็นองค์ประกอบของกลศาสตร์ที่ทำให้เกมมีความซับซ้อนมากขึ้น

3.3.3 การกระทำ (Actions) หมายถึง สิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม กล่าวได้ว่า หากวัตถุเป็นคำนาม (Noun) การกระทำก็คือ คำกริยา (verbs) โดยการกระทำนั้นมีทั้งการกระทำที่เป็นการกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจทำเพื่อทำคะแนนหรือเอาชนะ (Operative Actions) และ

การกระทำที่เป็นผลจากการกระทำที่ผู้อื่นตัดสินใจหรือเป็นการกระทำเพื่อการตั้งรับ (Resultant Actions)

3.3.4 กฎ (Rules) เป็นกลศาสตร์ที่สำคัญที่สุดของเกม เป็นตัวกำหนดพื้นที่ วัตถุประสงค์การกระทำ ชุดของการกระทำ ข้อจำกัดของการกระทำและเป้าหมาย กล่าวคือ กฎของเกมจะเป็นการสร้างความเป็นไปได้ที่กลศาสตร์ต่างๆ จะปรากฏและเพิ่มเติม "เป้าหมาย" ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกมได้กลายเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ ประกอบไปด้วย กฎการใช้งาน (Operational Rules) หมายถึง กฎที่กำหนดสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกม กฎพื้นฐาน (Foundational Rules) หมายถึง กฎที่อธิบายขั้นตอนของสถานะ (State) กฎพฤติกรรม (Behavioral Rules) หมายถึง ข้อกำหนดมารยาทการเล่นร่วมกัน กฎลายลักษณ์อักษร (Written Rules) หมายถึง กฎที่อยู่ในเอกสารของเกม กฎหมาย(Laws) หรือกฎการแข่งขัน (Tournament Rule) เป็นกฎที่เข้มงวดที่สุด กฎอย่างเป็นทางการ(Official Rules) กฎการแข่งขันที่ผู้เล่นเพิ่มขึ้นมาเอง กฎการให้คำปรึกษา (Advisory Rules) เป็นเคล็ดลับในการเล่นและกฎประจำบ้าน (House Rule) เป็นกฎที่กำหนดเองเฉพาะกลุ่ม

3.3.5 ทักษะ (Skill) จำแนกออกเป็น ทักษะทางกายภาพ (Physical Skill) ได้แก่ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว การทำงานประสานกันและความอดทนทางกายภาพ ทักษะทางจิตใจ (Mental Skill) ได้แก่ ความจำ การสังเกต และการแก้ปัญหาและทักษะทางสังคม (Social Skill) ได้แก่ การอ่านคู่ต่อสู้ การลวงคู่ต่อสู้และการประสานกับผู้ร่วมทีม โดยทักษะนั้นหมายความว่าถึงทั้งทักษะจริงของผู้เล่น (Real Skill) และทักษะของตัวละครในเกม (Virtual Skill) ในบอร์ดเกม ทักษะของตัวละครนั้นอาจจะเพิ่มขึ้นได้ด้วยการกระทำต่างๆ ที่ถูกกำหนดอยู่ในกฎของเกม แต่ในขณะเดียวกัน ทักษะของผู้เล่นเองก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องใช้ใน เกม เช่น ทักษะด้านประสาทสัมผัส ทักษะด้านความจำ ทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการโน้มน้าวใจ ทักษะสื่อสารการแสดง เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นที่มีทักษะด้านที่จำเป็นในเกมที่เล่นก็จะมีแต้มต่อในเกม

3.3.6 โอกาส (Chance) หมายถึง ความไม่แน่นอนและความไม่แน่นอน หมายถึง ความประหลาดใจและความประหลาดใจเป็นหนึ่งในความรู้สึกยินดีของมนุษย์ กลศาสตร์นี้จะเป็นการเพิ่มความสนุก ความตื่นเต้น ให้กับเกม ในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยกว่าให้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้

จากการที่ได้ศึกษา แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกมในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า กลศาสตร์ของบอร์ดเกม คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการและข้อมูลที่อยู่ในหัวใจหลักของบอร์ดเกม

หนึ่งๆ เป็นตัวกำหนดวิธีการเล่น เงื่อนไขในการเล่นและสิ่งที่จะบ่งชี้การแพ้และชนะในบอร์ดเกม นั้นๆ

3.4 ความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้

บอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic board game) ที่มีมากกว่าพันปี เช่น ในประเทศ จีน อินเดีย ญี่ปุ่น ซึ่งใช้เล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนสมัยก่อน ได้แก่ หมากรุก โกะ ได้พัฒนา และปรับเปลี่ยนโดยมีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษาในปัจจุบันมากขึ้น เช่น มีการใช้ บอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ การนำหมากรุกมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในฝรั่งเศส อาร์เจนตินา

บอร์ดเกมมีความสำคัญ และประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม

จากการที่ได้ศึกษาความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้ในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีความสำคัญต่อผู้เรียน ดังนี้ ช่วยเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุก ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่น และเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม

3.5 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

3.5.1 ออกแบบ (Design) ออกแบบเกมโดยกำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้จากการเล่นเกม เช่น ต้องการให้ผู้เรียนรู้จักวงจรชีวิตของเห็บ ต้องการให้ผู้เรียนรู้ฝึกฝนการแต่งประโยค เป็นต้น กำหนดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นขณะเล่นเกม อาจจะทำเป็นฉากย่อยๆ เช่น

3.5.1.1 นักเรียนหยิบการ์ดคำศัพท์

3.5.1.2 นักเรียนแต่งประโยคโดยเอากา์ดคำศัพท์มาเรียงกัน

3.5.1.3 นักเรียนได้คะแนนจากการแต่งประโยค (ประโยคสั้นได้คะแนนน้อย ประโยคยาวได้คะแนนเยอะหรืออาจได้การ์ดพิเศษเพิ่ม)

3.5.1.4 เล่นจนกว่าจะมีใครแต่งครบ 5 ประโยค เกมจบ นับคะแนน ใครเยอะสุดชนะ

3.5.1.5 กำหนดอุปกรณ์ เลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเกม เช่น เกมที่ยกตัวอย่าง ควรใช้เป็นการ์ดคำศัพท์ที่มีระบุชนิดของคำและคะแนนลงไปด้วย

3.5.2 ลองทำ (Do) ลงมือทำตัวเกมนั้นแบบ อาจจะใช้เพียงกระดาษ A4 ตัดเป็นการ์ดและเขียนด้วยปากกาก่อน เพื่อนำไปทดลองเล่นต่อไป หากทดลองเล่นและผ่านการปรับจนเสร็จแล้ว อาจจะใช้อุปกรณ์ที่มีความแข็งแรงทนทานมากขึ้น เช่น กระดาษปก หรือกระดาษอาร์ตมัน เป็นต้น หรือเพิ่มความสวยงามให้กับการ์ดโดยการวาด

3.5.3 ลองเล่น (Playtests) ทดลองเล่นโดยใช้ตัวเกมนั้นแบบมาลองเล่นกับคนอื่น ครู หรือนักเรียน เพื่อหาจุดผิดพลาดและลองปรับแก้ไข โดยต้องคำนึงถึง 3 สิ่งต่อไปนี้

3.5.3.1 เนื้อหาที่ผู้เล่นจะได้รับ ตรงกับเป้าหมายของเกม

3.5.3.2 กลไกของเกมสอดคล้องกับเนื้อหา หรือทำให้เกมสามารถเล่นได้ อย่างสิ้นไหล

3.5.3.3 เวลาที่ใช้ในการเล่น ไม่ควรเกิน 30 นาทีที่ทดลองเล่นไปเรื่อยๆ พอได้เกมที่พึงพอใจและผู้เล่นแล้วสนุกและได้ความรู้ตรงตามเป้าหมายของเกม ก็สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ BOSS LAB BOARD GAME (2020)

จากการที่ได้ศึกษาขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างบอร์ดเกม มีขั้นตอนการสร้างทั้งหมด 3 ขั้นตอนดังนี้ 1) ออกแบบ (Design) โดยกำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้จากการเล่นเกม 2) ลองทำ (Do) ลงมือทำตัวเกมนั้นแบบเพื่อนำไปทดลองเล่นต่อไป 3) ลองเล่น (Playtests) ทดลองเล่นโดยใช้ตัวเกมนั้นแบบจนได้เกมที่พอใจ ก็สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้

3.6 การเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการศึกษา

ทิตินา แชมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

3.6.1 วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้เกม

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตินา แชมมณี, 2550, หน้า 365)

3.6.2 องค์ประกอบของวิธีสอนโดยใช้เกม

ทิตินา แชมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกมและกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.6.3 ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

ทิตินา แชมมณี (2550, หน้า 365) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่า มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.6.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ของทิสนา แชมมณี (2550, หน้า 365-367) ซึ่งมีทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงเรื่องราวที่เรียน หรือเกมที่สอน โดยครูใช้สื่อกระตุ้นนักเรียน จากนั้นครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คณะความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม 1 คน ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม ครูแจกบอร์ดเกมและชี้แจงวิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่นเกม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม จากนั้นครูใช้คำถามภาษาอังกฤษเพื่อสอบถาม สอบถามความเข้าใจในวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เริ่มเล่นเกมโดยศึกษาบทบาทหรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกมนักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ หัวหน้ากลุ่มทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด จากนั้นให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อนในห้อง

ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึกจากนั้นครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้นักเรียนในด้านความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กำหนดภาระงานที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สอนในเกมโดยกำหนดหัวข้อให้นักเรียนหรือกำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องหัวข้อที่สอนในเกม ซึ่งประกอบไปด้วย ความสามารถในการการออกเสียง การใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว

จากการที่ได้ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการศึกษาในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีเกมและกติกาการเล่น 3) มีการเล่นเกมตามกติกา 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้วิจัยได้พัฒนาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้นำแนวคิดจากวิธีสอนโดยใช้เกม ของทีศนา แคมมณี (2550, หน้า 365-367) ซึ่งมีทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผลและ ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้

4. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

4.1 ความหมายของการพูด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 16) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญต่อบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันสำหรับการเรียนภาษาต่างประเทศทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่สุดอย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อนและต้องเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากความเข้าใจหรือจดจำ

สถาบันภาษาอังกฤษ (2557, หน้า 76) การพูดเป็นการสื่อสารความคิด ประสพการณ์ และความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยอาศัยน้ำเสียง ภาษาและกิริยาท่าทาง อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามจรรยาบรรณและประเพณีนิยมของสังคม ให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่างๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การพูดเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face To Face Communication) ระหว่างบุคคล

Valette (1977, pp. 120) กล่าวไว้ว่า การพูดเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวันและเป็นสิ่งที่จำเป็นในการสื่อสารเพราะการพูดเป็นการแสดงออกเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ ความคิดความเข้าใจของผู้พูด ส่วนความหมายของการพูดนั้นมีผู้ให้ความหมาย เช่น การพูดมิได้เป็นการออกเสียงคำพูดและการออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้นแต่ในด้านหน้าที่เป็นการทำให้ผู้อื่นเข้าใจ ในสิ่งที่ตนพูดและถ้าจะให้ดีขึ้นยังมีการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาการพูดสื่อสารที่ดีมีลักษณะท่าทางประกอบมีความสำคัญเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับภาษา

Scott (1981, pp. 70) ให้ความหมายว่า การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้พูดและผู้ฟังจะมีปฏิกริยาโต้ตอบกับสิ่งที่ได้ยิน และสามารถตีความหมายในสิ่งที่ได้ฟังได้

Tsitsopoulou (1992, pp. 56, อ้างอิงใน วิจารณ์ อุปรินทร์) ได้อธิบายการพูดไว้

ว่าการพูด มิได้เป็นเพียงการออกเสียงตามโครงสร้างของประโยคเท่านั้น แต่ต้องมีความรู้และความเข้าใจตลอดจนสามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างเหมาะสมด้วย

งามพริ้ง รุ่งโรจน์ดี (2547, อ้างอิงใน วิภารัตน์ อุปรินทร์) กล่าวว่า การพูด คือ ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกและความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง

จากการที่ได้ศึกษา ความหมายของการพูดในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง การสื่อความหมายออกมาเป็นคำพูดเพื่อสื่อสารความคิดและประสบการณ์ให้ผู้อื่นได้รับรู้ และการพูดเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะการพูดเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ดังนั้นการพูดจึงมีภาษาและท่าทาง โดยใช้น้ำเสียงและอากัปกิริยาที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและได้รับรู้วัตถุประสงค์ของผู้พูด

4.2 ความสำคัญของการพูดภาษาอังกฤษ

เทวี คุ่มภยัณฑ์ (2544, หน้า 1) กล่าวถึงความสำคัญของการพูดไว้ว่า การสื่อสารในชีวิตประจำวัน การพูดเป็นทักษะที่เราใช้กันมากเป็นอันดับ 2 รองจากทักษะการฟัง เราใช้การพูดในการสื่อความหมายให้ผู้ฟังได้รับทราบข้อมูลข่าวสาร การพูดดีย่อมมีผลต่อการดำเนินชีวิตทุกสาขาอาชีพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาชีพครู ถ้ารู้จักผู้นำเสนอข้อมูลให้แก่นักเรียนได้อย่างน่าสนใจและถูกต้องเหมาะสม เรื่องทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ไม่เครียดและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนได้เป็นอย่างดี

สมชาติ กิจยรรยง (2537, หน้า 237) กล่าวถึงความสำคัญของการพูดไว้ว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็นหรือข้อคิดต่อผู้ฟัง โดยใช้น้ำเสียง ภาษา อากัปกิริยาเพื่อให้คนฟังรับรู้

สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2540, หน้า 6 - 9) กล่าวถึงความสำคัญในการสื่อสารที่ประหยัด รวดเร็วและมีประสิทธิภาพยังมีความสำคัญในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การพูดเป็นการสื่อสารสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีแก่ทุกๆ คน โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ แต่ผลย่อมนำไปสู่ความสุขและความสำเร็จเพียงแต่ผู้พูดควรระวังถ้อยคำให้สุภาพเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล

2. การสร้างสันติภาพ การพูดสามารถสร้างความเข้าใจกระชับความสัมพันธ์แก่ประชาคมระดับประเทศและระดับโลก เช่น การพูดของนักการทูตและผู้บริหารที่มีชื่อเสียงก้องโลก เช่น ประธานาธิบดีอับราฮัม ลินคอล์น, บิลล์ คลินตัน, โดนัลด์ ทรัมป์ เป็นต้น

3. การประกอบอาชีพ การพูดเป็นการสื่อช่วยให้หลายๆ อาชีพประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาชีพครู อาจารย์ที่ต้องถ่ายทอดความรู้ให้แก่ลูกศิษย์ ให้คำปรึกษา แนะนำ อบรม ชักจูง โน้มน้าวผู้เรียนอยู่ตลอดเวลาที่ทำการสอน

จากการที่ได้ศึกษาความสำคัญของการพูดในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การพูดเป็น สิ่งที่มีคุณค่าและมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ทุกคน เพราะการพูดเป็นการสื่อสารที่ง่าย สะดวก ประหยัดและมีประโยชน์ ไม่ว่าจะเป็นการทำความรู้จักกับบุคคลที่เจอกันครั้งแรก การทำความรู้จักกับ เพื่อนใหม่ การขอความช่วยเหลือ การประชุมอภิปราย การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น อีกทั้งการพูดยังช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างบุคคล รวมไปถึงครู อาจารย์ ก็ต้องใช้การพูดในการสื่อความหมายให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจในสิ่งที่สอน

4.3 องค์ประกอบของการพูดภาษาอังกฤษ

สถาบันภาษาอังกฤษ (2557, หน้า 76) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูด ดังนี้

1. ผู้พูด (Speaker) เป็นผู้สื่อสารไปยังผู้ฟัง จึงต้องแสดงความสามารถ ในการพูดถ่ายทอดความรู้สึกข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของตนไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุดเท่าที่ ทำได้ โดยการรู้จักใช้ภาษา เสียงอากัปกริยาและรู้จักสะสมความคิดอ่านที่มีคุณค่า มีประโยชน์และ รวบรวมการเตรียมความคิดต่างๆ เหล่านั้นให้เป็นระเบียบ เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ฟังทราบ ผู้ฟังก็จะ เข้าใจได้ง่าย แจ่มแจ้งและรวดเร็ว

2. สารหรือเนื้อเรื่องที่พูด (Speech) ผู้พูดควรจะพูดเรื่องที่ตน ถนัดและมีความรู้ในด้านนั้นมีการเตรียมลำดับและการดำเนินเรื่องที่ดีและถูกต้อง

3. ผู้ฟัง (Audience) การสื่อความหมายเป็นขบวนการติดต่อทางสังคมที่ มีผู้พูดเป็นผู้ให้ ผู้ฟังเป็นผู้รับ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้นหากรู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง

4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย (Communication Channel) สิ่งที่ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปให้คนฟัง เช่น เสียง สีหน้า อากัปกริยา ท่าทางและ อารมณ์ไปถึงโสตทัศนอุปกรณ์อื่นๆ

5. ความมุ่งหมายหรือผลที่เกิดจากการพูด การพูดทุกชนิดจะต้องมี จุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้นการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอนการพูด ภาษาอังกฤษควรจัดให้เหมาะสม โดยออกแบบกิจกรรมเพื่อเสริมทักษะการพูดจากง่ายไปหายาก เพื่อลดความวิตกกังวลของนักเรียน กิจกรรมควรเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย นักเรียนควร ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทางการพูดที่เหมาะสมและได้ฝึกบ่อยๆ เพื่อการสื่อสารถ่ายทอด

ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ โดยใช้น้ำเสียง อากัปกริยาซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูดด้วยและพูดให้ถูกต้องและชัดเจนขึ้น

กฤษณาสี ไททยะวณิช (2545, หน้า 2) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูด ดังนี้

1. ผู้พูด (Speaker) คือ ผู้ต้องการแสดงออกถึงความรู้ ความคิด ความรู้สึก หรือความต้องการให้อีกผู้หนึ่งรับรู้ ผู้พูดต้องใช้ภาษา น้ำเสียง กิริยาท่าทาง ตลอดจนการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ประกอบ เช่น หุ่นจำลองของตัวอย่าง ภาพประกอบหรือการสาธิต เพื่อให้การพูดบรรลุวัตถุประสงค์

2. เนื้อหาสาระ (Speech) คือ เนื้อเรื่องซึ่งอาจเป็นความรู้ ความต้องการ อารมณ์ของผู้พูดที่ต้องการแสดงออกเนื้อหาสาระนั้น อาจเป็นการแจ้งให้ทราบ เล่าให้ฟัง ถามให้ตอบ สั่งให้ทำ หรือแนะนำให้เกิด

3. ผู้ฟัง (Audience) คือ ผู้รับเนื้อหาสาระจากผู้พูด ผู้ฟังจะรับรู้เรื่องราวของผู้พูดได้มากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสนใจ ระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าใจภาษา อายุและเพศ เป็นต้น ผู้ฟังอาจเป็นคนเดียวหรือกลุ่มคนก็ได้

รวีวงศ์ ศรีทองรุ่ง (2540, หน้า 10 - 11) ได้กล่าวว่า การพูดเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to face communication) ระหว่างบุคคล ดังนั้น การพูดจะประสบความสำเร็จย่อมต้องมององค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้พูด (Speaker) เป็นผู้สื่อสารไปยังผู้ฟัง จึงต้องแสดงความสามารถในการพูดถ่ายทอดความรู้สึก ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของตนไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุดเท่าที่ทำได้ โดยการรู้จักการใช้ภาษา เสียง อากัปกริยาและรู้จักสะสมความคิดที่อ่านที่มีคุณค่า มีประโยชน์และรวบรวมความคิดต่างๆเหล่านั้นให้เป็นระเบียบ เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ฟังทราบ ผู้ฟังจะเข้าใจได้ง่ายชัดเจนและรวดเร็ว

2. สาระเนื้อหาที่พูด (Speech) ผู้พูดควรพูดเรื่องที่ตนถนัดและมีความรอบรู้ในเรื่องนั้น มีการเตรียมลำดับและการดำเนินเรื่องที่ดีและถูกต้อง

3. ผู้ฟัง (Audience) การสื่อสารความหมายเป็นขบวนการติดต่อทางสังคมที่มีผู้พูดเป็นผู้ให้ ผู้ฟังเป็นผู้รับ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้น หากรู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง

4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย (Communication Channel) สิ่งช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้พูดไปให้คนฟัง เช่น เสียง สีหน้า อากัปกริยาท่าทางและอาจรวมไปถึงสื่อทัศนูปกรณ์อื่นๆ

5. ความมุ่งหมายหรือผลที่เกิดจากการพูด การพูดทุกชนิดจะต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้น

จากการที่ได้ศึกษาองค์ประกอบในการพูดในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบในการพูด ประกอบไปด้วย ผู้พูด ผู้ฟังและเนื้อหาสาระที่ผู้พูดกล่าวขึ้นเพื่อการติดต่อสื่อสาร ซึ่งในการพูดนั้นต้องอาศัยเครื่องมือและโสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ ช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการพูด

4.4 ระดับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

Harris (1969, pp. 81-82) กล่าวว่า ความสามารถในการพูด หมายถึง ความสามารถในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาใช้ในกระบวนการพูด เช่น เสียงไวยากรณ์คำศัพท์ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ ซึ่งบางส่วนคล้ายกับคำกล่าวของ บาร์ท (Bartz, 1979, pp.18 - 22) ว่าความสามารถในการพูดประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. คล่องแคล่ว หมายถึง ความราบรื่นและความต่อเนื่องตลอดจนความเป็นธรรมชาติในการพูด

2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถที่จะพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

3. ปริมาณข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่สามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ

4. คุณภาพในการสื่อสาร หมายถึง ความถูกต้องทางภาษาของข้อความที่พูด

5. ความพยายามในการสื่อสาร หมายถึง ความพยายามที่จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่พูดโดยใช้คำพูดหรือท่าทางเพื่อสื่อสารบุคคลที่มีความสามารถด้านการพูดนั้นจึงเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการสื่อความหมาย เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและสามารถรับสารนั้นได้อย่างถูกต้องและผู้ฟังนั้นสามารถโต้ตอบหรือถ่ายทอดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้พูด

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, หน้า 147) อ้างถึงใน Carroll (1974, pp. 135) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดไว้ 9 ระดับ ดังนี้

ระดับ 1 ระดับผู้พูดไม่สามารถใช้ภาษาได้เลย (None - speaker) ผู้พูดไม่สามารถเข้าใจหรือพูดภาษาได้เลย

ระดับ 2 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้เล็กน้อย (Intermittent - speaker) ผู้พูดสามารถพูดได้เพียงคำสองคำ

ระดับ 3 ระดับผู้พูดใช้ภาษาจำกัด (Extremely limited speaker) ผู้พูดจะพูดตะกุกตะกักเข้าใจผิดบ่อยๆ เข้าใจบทสนทนาบางส่วน จึงไม่สามารถคุยได้อย่างต่อเนื่องได้เรื่องราวที่ถูกต้องจับได้แต่ใจความสำคัญกับรายละเอียดไม่ได้

ระดับ 4 ระดับผู้พูดใช้ภาษาเกือบจะเพียงพอ (Marginal user) ผู้พูดสามารถสนทนาโต้ตอบได้แต่ค่อนข้างเป็นคู่สนทนาเงียบไม่สามารถนำการสนทนามาอภิปรายได้ มีความยากลำบากในการสนทนาด้วยความเร็วปกติ ขาดความคล่องแคล่ว และความถูกต้อง การสนทนาดำเนินไปด้วยความยากลำบากและไม่ต่อเนื่อง แต่ยังคงแสดงให้เห็นว่าเข้าใจเรื่องที่สนทนาได้ ตรงกัน มีสำเนียงในการใช้ภาษาเต็มป็นอยู่ มีความแตกต่างจากระดับ 3 ตรงที่คู่สนทนาให้ความสนใจคิดน้อยมากกว่าคู่สนทนาในระดับ 3

ระดับ 5 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้ปานกลาง (Modest speaker) ผู้พูดสามารถสื่อใจความสำคัญในการสนทนาได้แต่ยังขาดลีลาและไวยากรณ์ยังมีข้อผิดพลาด ต้องถามหรือถูกถามเป็นครั้งคราวเพื่อให้ได้ความชัดเจน ขาดความคล่องแคล่วและความสามารถในการนำสนทนา ผู้พูดต้องพูดชัดถ้อยชัดคำดำเนินการสนทนาได้แต่ไม่ค่อยน่าสนใจไม่มีลีลาในการพูด

ระดับ 6 ระดับผู้พูดใช้ภาษาสามารถใช้ภาษาได้ (Competent speaker) ผู้พูดสามารถคุยในหัวข้อที่ต้องการได้ ติดตามเรื่องเปลี่ยนเรื่องที่พูดได้ หยุดพูดหรือพูดตะกุกตะกักเป็นครั้งคราว มีความสามารถในการริเริ่มเรื่องสนทนาได้

ระดับ 7 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้ดี (Good speaker) ผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนและมีเหตุผล สามารถสนทนาได้อย่างเป็นเรื่องเป็นราวแต่ไม่คล่องมากนัก สามารถติดตามการสนทนาเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียง มีการพูดตะกุกตะกักหรือพูดซ้ำคำแต่โต้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับ 8 ระดับผู้พูดที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาใช้ภาษาได้ดีมาก (Very good Non - Native speaker) ผู้พูดสามารถอภิปรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนาดำเนินเรื่องต่อไปและขยายความได้ตามความจำเป็น แสดงอารมณ์ขันและโต้ตอบด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสม

ระดับ 9 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้เชี่ยวชาญ (Expert speaker) ผู้พูดสามารถพูดได้เหมือนเจ้าของภาษาในหัวข้อต่างๆ สามารถนำการสนทนา ขยายความและพูดได้ใจความสำคัญ

จากการที่ได้ศึกษา ระดับความสามารถในการพูดในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าระดับความสามารถในการพูด หมายถึง ระดับความสามารถของการพูด ซึ่งมีทั้งหมด 9 ระดับ คือ ระดับ 1 ระดับผู้พูดไม่สามารถใช้ภาษาได้เลย ระดับ 2 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้เล็กน้อย ระดับ 3 ระดับผู้พูดใช้ภาษาจำกัด ระดับ 4 ระดับผู้พูดใช้ภาษาเกือบจะเพียงพอ ระดับ 5 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้ปานกลาง

ระดับ 6 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้ ระดับ 7 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้ดี ระดับ 8 ระดับผู้พูดที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาใช้ภาษาได้ดีมาก ระดับ 9 ระดับผู้พูดใช้ภาษาได้เชี่ยวชาญ

4.5 การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ทักษะการพูดเป็นทักษะด้านการแสดงออก (Productive Skill) ซึ่งนอกจากผู้พูดจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับภาษาและสิ่งที่พูดแล้ว ผู้พูดยังจำเป็นต้องได้รับการฝึกเพื่อให้สามารถพูดสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการฝึกพูดภาษาต่างประเทศด้วยแล้วจำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกต้องอาศัยแรงจูงใจและความถนัดของผู้เรียนรวมทั้งสภาพการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนด้วย การสอนที่ดีนั้นต้องใช้ภาษาที่พบในชีวิตประจำวันเป็นเรื่องรอบๆ ตัวของผู้เรียน ประเด็นการสอนความมุ่งเน้นเกี่ยวกับความถูกต้องของการใช้ภาษา ทั้งในเรื่องของเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และกระบวนการ โดยสามารถแบ่งระดับการฝึกทักษะการพูด ออกเป็น 2 ระดับ ดังนี้

ระดับเตรียมตัว เป็นการสอนให้ผู้เรียนแบบตัวอย่าง เช่นการเรียนแบบประโยคที่ถูกต้องจากผู้สอน หรือจากเครื่องเล่นแถบเสียงและการท่องจำประโยคพื้นฐานต่างๆ ในระดับนี้ผู้เรียนจะต้องฟังและฝึกออกเสียงต่างๆ จนเกิดความคุ้นเคย (บำรุง ไตรรัตน์, 2524, หน้า 62)

ระดับการแสดงออก เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองออกไปให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆ ได้หลังจากที่ผู้เรียนสามารถจำคำและประโยคได้พอสมควร เมื่อพิจารณาการสอนพูดตามระดับดังกล่าวข้างต้น บทเรียนมักจะเป็นบทสนทนาหรือการเล่าเรื่องโดยแบ่งการสอนออกเป็นขั้นตอนต่างๆ ตามลำดับความง่ายไปหายาก (กรมวิชาการ, 2542, หน้า 22)

วิไลพร ธนสุวรรณ (2530, หน้า 24) ได้ให้หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการสอนพูดไว้ดังนี้

1. การพูดควรเริ่มจากการฝึกบทสนทนาสั้นๆ และประโยคแบบต่างๆ
2. หลังจากการสอนบทสนทนา ผู้สอนควรโยงเรื่องในบทสนทนาให้สัมพันธ์กับสถานการณ์จริง เช่น บทสนทนาเกี่ยวกับเรื่องอาชีพของผู้ปกครอง
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกพูดและใช้ภาษาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ สร้างความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เรียน โดยการให้กำลังใจไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกกลัวว่าจะพูดผิดหรืออายที่จะพูด
4. แก้อخطاءผิดพลาดในการออกเสียงหรือผิดหลักไวยากรณ์เฉพาะในระหว่างการฝึกเท่านั้น เมื่อถึงขั้นพูดโดยเสรีแล้วควรให้สามารถสื่อสารได้เข้าใจเท่านั้น
5. เลือกใช้เอกสารหรือวัสดุอุปกรณ์ประกอบการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ทั้งนี้ การสอนพูดควรจะเริ่มจากง่ายไปหายาก เช่น เริ่มจากการฝึกให้ตั้งคำถามและตอบคำถามเป็นหัวข้อง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เช่น การขอร้องเรื่องส่วนตัว คำถามเพื่อชักชวน

ความเข้าใจหรือคำถามเกี่ยวกับไวยากรณ์ต่อไป จากนั้นเป็นการฝึกให้เล่าเรื่องโดยกำหนดหรือจัดให้มีสถานการณ์ขึ้นแล้วให้ผู้เรียนเล่าเรื่อง อาจเป็นการรับคนเดียวหรือผลัดกันเล่าคนละประโยคก็ได้ โดยจุดมุ่งหมายปลายทางของการสอนพูด คือ ให้ผู้เรียนสามารถพูดได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

สถาบันภาษาอังกฤษ (2557, หน้า 76) การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีขั้นตอนและกิจกรรมต่างๆ กัน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นบอกจุดประสงค์และขั้นเสนอเนื้อหา ครูควรจะบอกให้นักเรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน โดยการตั้งคำถาม เล่าเรื่อง หรือใช้สื่อต่างๆ ช่วงหลังจากนำเสนอเนื้อหาซึ่งอยู่ในรูปแบบบริบท ครูจะต้องให้นักเรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด เช่น ผู้พูดเป็นใคร พูดเกี่ยวกับอะไร สถานที่พูด และจุดประสงค์ในการพูด
2. ขั้นการฝึก การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อมๆ กันหรือเป็นคู่ โดยการฝึกเริ่มจากการฝึกโดยมีกรอบหรือการควบคุม ต่อมาก็ลดการควบคุมลงจนนักเรียนสามารถใช้ภาษาได้
3. ขั้นถ่ายโอน เป็นขั้นตอนที่นำความรู้ที่ได้มาใช้ในการใช้ภาษาอย่างอิสระ ใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง เช่น การทำบทบาทสมมติ การนำเสนอ การสาธิต เป็นต้น

จากการที่ได้ศึกษาการสอนทักษะการพูด ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสอนทักษะการพูด ครูผู้สอนควรเริ่มสอนจากประโยคสั้นๆ หลังจากนั้นควรโยงเรื่องในบทสนทนาให้สัมพันธ์กับสถานการณ์จริง เช่น บทสนทนาเกี่ยวกับเรื่องอาชีพของผู้ปกครอง กระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกพูดและใช้ภาษาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ให้กำลังใจไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกกลัวว่าจะพูดผิดหรืออายที่จะพูด แก้ไขข้อผิดพลาดเมื่อออกเสียงหรือผิดหลักไวยากรณ์เฉพาะในระหว่างการฝึกเท่านั้น เมื่อถึงขั้นพูดโดยเสรีแล้วควรให้สามารถสื่อสารได้เข้าใจเท่านั้น เลือกใช้สื่อประกอบการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ทั้งนี้ การสอนพูดควรจะเริ่มจากง่ายไปหายาก

4.6 การประเมินความสามารถในการพูด

การประเมินผลความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของความสามารถด้านการพูด เพื่อใช้ในการตรวจสอบวัดความรู้ความสามารถของนักเรียนในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านการพูด การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี โดยสามารถดำเนินการได้ตั้งแต่ขั้นก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนได้เรียน ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ

หลายท่นได้ใช้องค์ประกอบดังที่กล่าวมาข้างต้น มาใช้เป็นเกณฑ์ประเมินวัดความสามารถ โดยแบ่งเป็นระดับคะแนน เช่น

Clark (อ้างอิงใน สุदारัตน์ ทิมศรี 2561) กล่าวถึง องค์ประกอบของการให้คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการออก เสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว โดยจัดระดับคุณภาพเป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. การออกเสียง (pronunciation)

ระดับที่ 1 ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง พูดแล้วฟังเข้าใจยาก

ระดับที่ 3 ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว

ระดับที่ 4 ออกเสียงถูกต้อง พูดได้

2. คำศัพท์ (Vocabulary)

ระดับที่ 1 ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 ใช้คำศัพท์ผิดๆ แต่ใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ได้

ระดับที่ 3 สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม

ระดับที่ 4 ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

3. ไวยากรณ์ (Grammar)

ระดับที่ 1 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้

ระดับที่ 2 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์เบื้องต้นผิด แต่ใช้วลีได้ถูกต้องบ้าง

ระดับที่ 3 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย

ระดับที่ 4 ไม่มีข้อผิดพลาด ทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์

4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)

ระดับที่ 1 พูดแล้วหยุดคิดนาน พูดไม่จบประโยคโต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 พูดต่อจากที่พูดไม่ได้ แต่พยายามพูดต่อไปโดยการเริ่มใหม่

ระดับที่ 3 การสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ แต่ยังมีติดตะกุกตะกัก

ระดับที่ 4 บสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องของการสนทนา หยุดได้

ถูกจังหวะเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

Oller (1979, pp. 320 - 323) มีข้อกำหนดในการแบ่งเกณฑ์และการให้คะแนนความสามารถด้านการพูด ดังนี้

1. การออกเสียง (Accent) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ 1 มีการออกเสียงที่ฟังไม่เข้าใจบ่อยครั้ง
- ระดับที่ 2 มีการออกเสียงผิดมาก ฟังไม่เข้าใจ ต้องให้พูดซ้ำ
- ระดับที่ 3 ใช้เสียงแปร่ง ทำให้ต้องตั้งใจฟัง ออกเสียงผิด ทำให้เข้าใจผิดเป็นบางครั้ง
- ระดับที่ 4 ใช้เสียงแปร่งในบางที่และออกเสียงผิดในบางครั้ง แต่ยังฟังเข้าใจ
- ระดับที่ 5 ไม่มีการออกเสียงผิดที่ฟังได้ชัดเจน แต่ยังฟังออกว่าเหมือนเป็นเจ้าของภาษาพูดระดับที่ ออกเสียงได้เหมือนเจ้าของภาษา

2. ไวยากรณ์ (Grammar) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ 1 ใช้ไวยากรณ์ผิดทั้งหมด ยกเว้นสำนวนที่ท่องจำไว้ใช้บ่อยครั้ง
- ระดับที่ 2 มีที่ผิดอย่างสม่ำเสมอ แสดงว่ามีความสามารถน้อยมากในการใช้รูปประโยคที่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้บ่อยครั้ง
- ระดับที่ 3 มีที่ผิดบ่อยครั้ง แสดงว่าไม่สามารถใช้รูปประโยคที่สำคัญได้ให้ผู้ฟังรู้สึกรำคาญและฟังไม่เข้าใจเป็นบางครั้ง
- ระดับที่ 4 มีที่ผิดบางครั้ง แสดงว่าไม่สามารถใช้รูปประโยคที่สำคัญได้แต่ไม่ถึงกับทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจ
- ระดับที่ 5 มีที่ผิดในการใช้โครงสร้างภาษาน้อยมาก
- ระดับที่ 6 มีที่ผิดไม่เกิน 2 แห่ง ในระหว่างการสัมภาษณ์

3. คำศัพท์ (Vocabulary) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ 1 ใช้คำศัพท์ผิดๆ แม้แต่ในบทสนทนาทั่วๆ ไป
- ระดับที่ 2 วงคำศัพท์จำกัด ใช้อยู่แต่ในเรื่องการสนทนาเรื่องส่วนตัว
- ระดับที่ 3 บางครั้งมีการใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้อง ความจำกัดของวงคำศัพท์ทำให้พูดคุยเรื่องงานอาชีพและเรื่องสังคมทั่วไปไม่ได้
- ระดับที่ 4 รู้คำศัพท์ทางด้านกรงานอาชีพอย่างเพียงพอที่จะพูดคุยเรื่องที่ตนเองสนใจเป็นพิเศษได้ ความรู้ศัพท์ทั่วไปช่วยให้สามารถพูดคุยเรื่องทั่วไปได้ แต่ยังมีกรพูดซ้ำและพูดวกวน
- ระดับที่ 5 รู้คำศัพท์ทางด้านกรงานและวิชาชีพกว้างและแม่นยำ รู้ศัพท์ทั่วไปเพียงพอที่จะแก้ปัญหาด้านปฏิบัติที่ซับซ้อนได้ และใช้ภาษาในสถานการณ์ทางสังคมต่างๆ ได้
- ระดับที่ 6 เห็นได้ชัดเจนว่ารู้คำศัพท์อย่างกว้างขวางและถูกต้องเหมือนกับเจ้าของ

ภาษาที่ได้รับการศึกษาดี

4. ความคล่องแคล่ว (Fluency) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ 1 พูดตะกุกตะกัก ไม่ปะติดปะต่อกัน จนทำให้สนทนาไม่รู้เรื่อง
- ระดับที่ 2 พูดซ้ำมากและตะกุกตะกัก ยกเว้นประโยคง่ายๆ สั้นๆ หรือประโยคที่ใช้บ่อยและท่องจำได้
- ระดับที่ 3 พูดซ้ำและไม่คล่องบ่อยๆ บางประโยคพูดไม่จบเรื่องการใช้คำศัพท์
- ระดับที่ 4 พูดซ้ำและไม่คล่องในบางครั้ง ทำให้ต้องพูดซ้ำใหม่ และติดขัด
- ระดับที่ 5 พูดได้คล่อง แต่ยังติดเรื่องความเร็ว จังหวะและความราบเรียบในการพูดระดับที่พูดได้อย่างคล่องแคล่วและราบเรียบเหมือนเจ้าของภาษา

5. ความเข้าใจ (Comprehension) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ 1 ฟังการสนทนาเรื่องนั้นๆ ได้เข้าใจน้อยเกินไป
- ระดับที่ 2 เข้าใจเมื่อพูดซ้ำๆ และเป็นเรื่องง่ายๆ ต้องให้ผู้พูดด้วยพูดซ้ำและเรียงเรียงข้อความให้ฟังบ่อยๆ หรือปรับภาษาให้ง่ายลง
- ระดับที่ 3 เข้าใจเรื่องง่ายๆ ที่เกี่ยวกับตนเองโดยตรง ต้องพูดซ้ำๆ หรือพูดซ้ำบางครั้ง
- ระดับที่ 4 เข้าใจภาษาของผู้พูดที่มีการศึกษาใช้ เป็นการพูดตัวต่อตัวได้ค่อนข้างดี แต่ผู้พูดด้วยยังต้องพูดซ้ำและเรียบเรียงความใหม่ให้
- ระดับที่ 5 เข้าใจภาษาของผู้ที่มีการศึกษาใช้ในทุกเรื่องยกเว้นสำนวนการพูดหรือการพูดที่เร็วมากหรือออกเสียงไม่ชัด
- ระดับที่ 6 เข้าใจภาษาพูดทุกอย่างที่เป็นการใช้ภาษาแบบทางราชการสำนวนการพูดเหมือนเจ้าของภาษา

Harris (1990, pp. 84) ได้กล่าวถึงเกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูดโดยแบ่งเกณฑ์การให้คะแนน 5 อย่าง คือ การออกเสียง, ไวยากรณ์, คำศัพท์, ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความเข้าใจ โดยแต่ละเกณฑ์มีการประเมินผล 5 ระดับ ดังนี้

1. การออกเสียง (Pronunciation)

- ระดับที่ 1 มีปัญหาทางการออกเสียงเป็นอย่างมาก ทำให้ไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่พูดได้เลย
- ระดับที่ 2 มีปัญหาในการออกเสียงมาก ยกแก่การทำความเข้าใจในคำพูดได้

- ผู้ฟังจะต้องถามซ้ำเรื่อยๆ ว่าผู้พูดต้องการสื่ออะไร
- ระดับที่ 3 มีปัญหาทางการออกเสียงน้อย ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถเข้าใจได้ มีการออกเสียงผิด ทำให้ผู้ฟังสับสนในบางครั้ง
- ระดับที่ 4 ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แต่ยังมีปัญหาเรื่องการออกเสียงอยู่บ้างแต่ผู้ฟังสามารถฟังเข้าใจในสิ่งที่ผู้พูดต้องการสื่อสาร
- ระดับที่ 5 ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดีเทียบเท่าเจ้าของภาษา

2. ไวยากรณ์ (Grammar)

- ระดับที่ 1 ผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิดและเรียงลำดับคำไม่ถูกต้อง
- ระดับที่ 2 ผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่าย ๆ ได้ แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ ทำให้ฟังเข้าใจยาก
- ระดับที่ 3 ผู้พูดใช้ไวยากรณ์ผิดบ่อยครั้ง จนทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป
- ระดับที่ 4 ผู้พูดใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ้างแต่สื่อความหมายได้ถูกต้อง
- ระดับที่ 5 ผู้พูดมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์ผิดเพียงเล็กน้อย เช่น เรียงลำดับคำผิดแต่ก็แก้ไขใหม่ได้ถูกต้อง

3. คำศัพท์ (Vocabulary)

- ระดับที่ 1 ผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์
- ระดับที่ 2 ผู้พูดเลือกใช้คำศัพท์ผิดเนื่องจากมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างจำกัด ทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด
- ระดับที่ 3 ผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนามีอยู่อย่างจำกัด เนื่องจากผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้ในการพูดสื่อสาร
- ระดับที่ 4 ผู้พูดใช้คำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์เป็นบางครั้ง
- ระดับที่ 5 ผู้พูดมีความสามารถในการใช้คำศัพท์ วลี สำนวน ได้อย่างคล่องแคล่วเทียบเท่าเจ้าของภาษา

4. ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency)

- ระดับที่ 1 ผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงในการสนทนาเป็นเวลานานมากจนทำให้ไม่

สามารถสนทนาได้รู้เรื่อง

ระดับที่ 2 ผู้พูดมีการหยุดวนบ่อยครั้ง หยุดคิดเป็นเวลานานเพราะมีความรู้จำกัด
ในการใช้ภาษา

ระดับที่ 3 ผู้พูดมีความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดไม่มากนักเนื่องจาก
ติดขัดเรื่องการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ระดับที่ 4 ผู้พูดมีความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูด มีการพูดสะดุดเป็น
บางครั้ง เนื่องจากปัญหาด้านการใช้ภาษา

ระดับที่ 5 ผู้พูดมีความสามารถในการพูดอย่างคล่องแคล่วเทียบเท่าเจ้าของภาษา

5. ความเข้าใจ (Comprehension)

ระดับที่ 1 ผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้พูดสื่อสาร ผู้พูดไม่สามารถพูด
ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจได้

ระดับที่ 2 ผู้พูดติดขัดในการคิดหาคำพูด มักจะพูดคำซ้ำและพูดตะกุกตะกัก

ระดับที่ 3 ผู้พูดเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและพูดได้เป็นส่วนมาก แต่ค่อนข้างซ้ำและมัก
พูดคำซ้ำ

ระดับที่ 4 ผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วน แต่มีการพูดซ้ำความซ้ำเป็น
บางครั้ง

ระดับที่ 5 ผู้พูดสามารถพูดสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมด ไม่มีปัญหา

จากการที่ได้ศึกษาการประเมินความสามารถด้านการพูดในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า จาก
ข้อมูลดังกล่าวสิ่งที่คล้ายคลึงกันในการประเมินระดับภาษาที่ใช้ในทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร
สามารถประเมินได้จาก การออกเสียงได้อย่างเหมาะสมเหมือนหรือเทียบเท่าเจ้าของภาษา การ
เลือกใช้คำศัพท์ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ การใช้ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง มีความคล่องแคล่วใน
การพูด และเกิดความเข้าใจในเรื่องที่สื่อสารอย่างตรงกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟังพูด สำหรับการวิจัย
ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์ดังกล่าวของ Clark เนื่องจากเกณฑ์การประเมินมีความเหมาะสมกับ
นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยนำมาปรับใช้เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษ
โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จิตติมา อัครวิติพงศ์ (2552) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจเป็นไปในเชิงการประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

ชรินี เดชจินดา (2535) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนอง หรือบรรลุจุดหมายในระดัหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงและไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือจุดหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

Maslow (1954, pp. 80-91) กล่าวว่า บุคคลจะมีความต้องการที่เรียงลำดับจากระดับพื้นฐานไปยังระดับสูงสุด Maslow ทำการศึกษาเขาแบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ลำดับ ลำดับ 1-3 เป็นความต้องการระดับต้น ลำดับที่ 4-5 เป็นความต้องการระดับสูง

ลำดับขั้นที่ 1 ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) หมายถึง ความต้องการขั้นต่ำสุดเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการ อาหาร อากาศ น้ำ ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค

ลำดับขั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) หมายถึง ความต้องการนี้เป็นความต้องการภายหลังจากที่ความต้องการทางร่างกายถูกตอบสนองแล้ว เป็นความต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยปราศจากอันตรายทางร่างกายและจิตใจ

ลำดับขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Belonging needs) หมายถึง ความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตร และความรักจากเพื่อนร่วมงาน

ลำดับขั้นที่ 4 ความต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือ (Esteem needs) หมายถึง ความต้องการการมีชื่อเสียง และการได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น

ลำดับขั้นที่ 5 ความต้องการความสมหวังของชีวิต (Self-Actualization Needs) หมายถึง ความต้องการความสมหวังของชีวิตคือ ความต้องการระดับสูงสุด เป็นความต้องการที่จะบรรลุความสมหวังของตนเองด้ยการใช้ความสามารถ ทักษะและศักยภาพอย่างเต็มที่

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531, หน้า 9) ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจว่าความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ คือ พึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

สุเทพ พานิชพันธุ์ (2541, หน้า 5) ได้สรุปถึงสิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ ได้แก่ เงินสิ่งของ เป็นต้น
2. สภาพทางกายที่ปรารถนา คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย
3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของบุคคล
4. ผลประโยชน์ทางสังคม คือ ความสัมพันธ์อันดีที่มีต่อกับผู้ร่วมกิจกรรมอันจะทำให้เกิดความผูกพันความพึงพอใจและสภาพการอยู่ร่วมกันอันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคมซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรมความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีที่ชอบที่พอใจหรือที่ประทับใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับโดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจบุคคลทุกคนมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่างและมีความต้องการหลายระดับซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้ใดๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจการเรียนรู้จะต้องสนองความต้องการของผู้เรียนทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการที่ส่งผลต่อความพึงพอใจที่สำคัญสรุปได้ดังนี้ ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการ Maslow (Needs-Hierarchy Theory) เป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางโดยตั้งอยู่บนสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ดังนี้

ลักษณะความต้องการของมนุษย์ ได้แก่

1. ความต้องการของมนุษย์เป็นไปตามลำดับขั้นความสำคัญโดยเริ่มระดับความต้องการขั้นสูงสุด
2. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอเมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วก็มีความต้องการสิ่งใหม่เข้ามาแทนที่
3. เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่จูงให้เกิดพฤติกรรมต่อสิ่งนั้นแต่จะมีความต้องการในระดับสูงเข้ามาแทนและเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมนั้น
4. ความต้องการที่เกิดขึ้นอาศัยซึ่งกันและกันและมีลักษณะควบคู่ คือ เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่หมดสิ้นไปก็มีความต้องการอีกอย่างหนึ่งเกิดขึ้นมา

จากการที่ได้ศึกษาความหมายของความพึงพอใจในข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นทัศนคติที่ได้รับการตอบสนองความต้องการของตนในสิ่งที่ขาดหายไป และเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมนั้นๆ ความพึงพอใจ

จะทำให้เกิดความสบายใจหรือตอบสนองความต้องการทำให้เกิดความสุข รวมทั้งสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัยทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ

5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจในการเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ สมบูรณ์ พรธนาภพและชัยโรจน์ ชัยอินคำ (2518, หน้า 416) กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้ หรือมีการพัฒนา และความเจริญของงานนั้น บุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะที่พึงพอใจ สุขใจ เป็นเบื้องต้นนั่นคือ บุคคลจะต้องได้รับการสนใจทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บราวน์และโฮลท์แมน (ประพัฒน์ จำปาไทย. 2524, หน้า 4; อ้างอิงจาก Brown; & Holtzman. 1955, pp. 75-84) สรุปไว้ว่า นักเรียนที่มีสติปัญญาเท่ากัน ถ้ามีแรงจูงใจในการเรียนต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของฮิลล์ (เฟื่อนพันธ์ โภกนท. 2514, หน้า 2; อ้างอิงจาก Hill. n.d.) ที่ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด เมื่อผู้เรียนได้รับการสนใจ สมพงษ์ เกษมสิน (2523, หน้า 108) กล่าวไว้ว่า การสนใจ หมายถึง ความพยายามชักจูงให้ผู้อื่นแสดงออกหรือปฏิบัติตามสิ่งจูงใจ สำหรับสิ่งจูงใจเป็นเครื่องล่อหรือกระตุ้นให้เกิดการจูงใจนั้น สอดคล้องกับกู๊ด Good(1959, pp. 281) ให้ความหมายแรงจูงใจว่า แรงจูงใจ หมายถึง วัตถุหรือสภาวะใดๆ ที่สามารถเร้าให้เกิดการจูงใจได้

นักจิตวิทยาแบ่งการจูงใจเกี่ยวกับการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกภายในตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอกเพราะว่าแรงจูงใจภายใน เกิดจากความรู้สึกของบุคคล เมื่อบุคคลรู้สึกเช่นใด ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองความรู้สึกของตนเอง ส่วนแรงจูงใจภายนอกนั้น บุคคลอาจเกิดจากรู้สึกเฉยๆ ก็ได้ เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ฯลฯ เป็นต้น

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอก ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอกมาใช้จูงหรือกระตุ้นให้เกิดการจูงใจภายในขึ้นเป็นต้นว่า วิธีสอน บุคลิกภาพของผู้สอน และเทคนิคที่ครูใช้ในการสอนจะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน การกระทำที่เกิดจากแรงจูงใจภายนอกไม่ได้เป็นการกระทำเพื่อความสำเร็จในสิ่งนั้นอย่างแท้จริงแต่เป็นการกระทำ เพื่อสิ่งจูงใจอย่างอื่น เช่น การเรียนที่หวังคะแนน นอกเหนือไปจากการได้รับความรู้

การศึกษาเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์ การรุกรุงใจภายในจึงเป็นลักษณะการรุกรุงใจที่ดีและมีอิทธิพลที่สุดต่อกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เกิดแรงรุกรุงใจภายในขึ้นโดยใช้การรุกรุงใจภายนอกช่วยย้ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เช่น ใช้หลักการให้รางวัลและลงโทษการชมเชยและการตำหนิ การแข่งขันและการร่วมมือต่างๆ แต่ในความเป็นจริง การจัดการศึกษาโดยทั่วไปมักพบว่า การสร้างแรงรุกรุงใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงรุกรุงใจภายในขึ้นนั้น กระทำได้ยากมากเพราะเหตุนี้ในการจัดการศึกษาจึงพบเสมอว่า ส่วนใหญ่จะสร้างแรงรุกรุงใจภายนอกก่อน เพื่อก่อให้เกิดแรงรุกรุงใจภายในขึ้นภายหลังและในการสร้างแรงรุกรุงใจ ไม่ว่าจะเป็นแรงรุกรุงใจภายในหรือภายนอกจะต้องทำอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องตลอดเวลา จึงจะบังเกิดผลดีทั้งนี้เพราะว่า เมื่อร่างกายเกิดความต้องการจะทำให้เกิดแรงขับหรือแรงรุกรุงใจที่เป็นตัวกระตุ้นหรือผลักดันให้ร่างกายแสดงพฤติกรรม เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการพฤติกรรมที่กระทำจึงมีทิศทาง หรือจุดมุ่งหมาย เมื่อร่างกายได้สิ่งที่ต้องการแล้วก็จะเกิดความพึงพอใจแรงขับก็จะลดลง เพราะฉะนั้นในการเรียนการสอนผู้สอนจะต้องพยายามสร้างสิ่งรุกรุงใจให้ผู้เรียนเกิดแรงขับหรือแรงรุกรุงใจอย่างสม่ำเสมอ เพื่อผู้เรียนจะได้สนใจติดตามบทเรียนอย่างต่อเนื่องทำให้เรียนรู้อย่างได้ผลแต่เนื่องจากแรงรุกรุงใจ เกิดจากความต้องการ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องทราบถึงความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง เพื่อจะได้หาแนวทางสร้างสิ่งรุกรุงใจตอบสนอง ได้อย่างเหมาะสม

จากทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับแรงรุกรุงใจภายในและภายนอกและจากแนวคิดของโรเจอร์ (Carl R. Rogers. 1976, pp. 156) เกี่ยวกับเสรีภาพกับการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้ เป็นกรอบในการศึกษาค้นคว้า โดยที่ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่เกิดจากแรงรุกรุงใจภายนอก เช่น ความพึงพอใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน ตัวผู้สอน วิธีการสอน อุปกรณ์และสื่อที่ใช้สอนรวมทั้งวิธีการวัดและประเมินผลซึ่งปัจจัยเหล่านี้ ถ้าผู้สอนสามารถจัดได้เหมาะสมและตรงตามความต้องการและสอดคล้องกับพัฒนาการเด็กตามหลักจิตวิทยา จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการรุกรุงใจที่ทำให้เกิดความรู้สึกรุกรุงใจภายในของผู้เรียนเอง คือ เกิดความต้องการ หรือความสนใจที่จะเรียน แรงรุกรุงใจภายนอกที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจในการเรียน

จากการที่ได้ศึกษาความสำคัญของความพึงพอใจ สรุปได้ว่า แรงรุกรุงใจเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ เพราะมีอิทธิต่อการเรียนรู้และการสอนสูงมาก ดังนั้นในการจัดการสอน ผู้สอนจะต้องสร้างสิ่งรุกรุงใจให้เกิดแรงรุกรุงใจขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ มีความสนใจต่อการเรียนการสอน นักจิตวิทยาแบ่งการรุกรุงใจเกี่ยวกับการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกภายใน ตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการ

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอก ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการ

5.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน

มีการศึกษาในด้านความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างสภาพจิตใจกับผลการเรียนจุดที่น่าสนใจ คือ การสร้างความพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่เด็กทุกคน ซึ่งในเรื่องนี้มีผู้ให้แนวคิดไว้หลายท่าน ดังนี้

สกินเนอร์ มีความเห็นว่าการปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรม หมายถึง เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือ การทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จึงเป็นครรลองของการนำไปสู่ความเป็นคน

เสรีภาพ มีความหมายตรงข้ามกับการควบคุม แต่เสรีภาพในความหมาย สกินเนอร์ไม่ได้หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมหรือความเป็นอิสระจากสิ่งแวดล้อม แต่หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมบางชนิดที่มีลักษณะแข็งกร้าว แต่เป็นการวิเคราะห์ปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลงจนบุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนมิได้ ถูกควบคุมหรือต้องแสดงพฤติกรรมใดๆ ที่เนื่องมาจากการความกดดันภายนอก บางอย่างบุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ การเป็นที่ยกย่องยอมรับเป็นความภาคภูมิใจ ความภาคภูมิใจเป็นคุณค่าของมนุษย์ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่อง ยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปราศจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใดๆ มากเท่านั้น

สกินเนอร์ ได้อ้างคำกล่าวของ จาก รูสโซ (Jean - Jacques Rousseau) ที่แสดงความคิดในแนวเดียวกันจากหนังสือ "เอมีล" (Emile) โดยได้ให้ข้อคิดแก่ครูว่าจงทำให้เด็กเกิดความเชื่อว่าเขาอยู่ในความควบคุมของตัวเอง แม้ว่าผู้ควบคุมที่แท้จริงคือ ครู แต่ก็ไม่มีวิธีการใดดีไปกว่าการให้เขาได้แสดงด้วยความรู้สึกว่าเขามีอิสระเสรีภาพ วิธีนี้คนจะมีกำลังใจด้วยตัวเอง

จากการที่ได้ศึกษาวิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียนในข้างต้น สรุปได้ว่า ครูควรทำให้นักเรียนเชื่อว่าอยู่ในความควบคุมของตัวเองและนักเรียนมีความรู้สึกถึงอิสระเสรีภาพ โดยแท้จริงครู คือ ผู้ควบคุม

5.4 การวัดความพึงพอใจ

กระบวนการสร้างแบบวัดความพึงพอใจหรือเจตคติ มีนักการศึกษาหลายท่านกำหนดรูปแบบไว้แตกต่างกัน แต่ในที่นี้ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบตามวิธีการของลิเคิอร์ท (อ้างอิงในปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2546, หน้า 255 - 256) มีหลักการสร้างว่าการจัดให้มีข้อความที่แสดงความพึงพอใจที่หมายในทิศทางใดทิศทางหนึ่งแล้วให้ผู้ตอบสนองแสดงความคิดเห็น คำตอบของแต่ละข้อความจะมีให้เลือกตอบ 5 ช่วง ตั้งแต่ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด

ระดับขั้นตอนของการสร้าง มีดังนี้

1. รวบรวมข้อความแต่ละข้อความต้องมีลักษณะที่มีเจตคติต่างๆ กัน ตอบต่างกัน และหลีกเลี่ยงข้อความที่มี 2 ความหมาย

2. ตรวจสอบข้อความนั้นว่าเหมาะสมกับการตอบเพียงใดในลักษณะของ 5 ช่วง

ดังกล่าว

3. ทดลองดูว่ามีข้อความใดไม่ชัดเจนหรือคลุมเครือเพื่อการแก้ไข

4. การให้นำหนักคะแนนของความเห็นในแต่ละระดับตามวิธีการ ทำให้มาตราวัดของเขาใช้ได้สะดวกมาก เพราะการใช้กำหนดค่าแบบบังใจเพื่อให้เป็นค่าน้ำหนักประจำของแต่ละระดับความคิดเห็นเหมือนกันทุกข้อความ เมื่อแต่ละระดับความคิดเห็นของแต่ละข้อความวัดเจตคติมีค่าประจำที่จะหาว่าบุคคลใดมีเจตคติเป็นอย่างไร ก็ใช้วิธีการรวมคะแนนจากการตอบทุกข้อความของแต่ละคน ถ้ารวมคะแนนจากการตอบของข้อความทั้งหมดมีค่าสูงหรือได้คะแนนสูงแสดงว่าระดับเจตคติของแต่ละบุคคลนั้นต่อสิ่งนั้นเป็นไปในลักษณะพึงพอใจ หรือคล้อยตามยอมแสดงว่าบุคคลมีเจตคติที่ดีหรือมีความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น

รูปแบบของการวัดความพึงพอใจในรูปของแบบสอบถามหรือแบบสำรวจ ซึ่งเรียกว่า แบบวัดความพึงพอใจและใช้รูปแบบมาตราประเมินค่าของ ลิเคิอร์ท โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	5	คะแนน
พึงพอใจมาก	มีค่าเท่ากับ	4	คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	3	คะแนน
พึงพอใจน้อย	มีค่าเท่ากับ	2	คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ	1	คะแนน

ปริญา จเรวัชร์และคณะ (2546, หน้า 5) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถามโดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลประเมินผล เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงได้

3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดกริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการที่ได้ศึกษาการวัดความพึงพอใจ การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการสร้างแบบวัดความพึงพอใจหรือเจตคติตามวิธีการของลิเคิอร์ โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการและด้านผลผลิต สามารถวัดโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 19 ข้อ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

นภาศรี สงสัยและทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2563) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจโดยใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์ อำเภอศรีสำโรง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 38 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน โดยวิธีเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่มได้ 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกม

เรื่อง ระบบนิเวศ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที่แบบอิสระ (t-test Independent) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกม เรื่อง ระบบนิเวศ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

นัท กุลวานิชและอักรินทร์ ไพบุลย์พานิช (2561) ทำการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน "Sue-hirokari Sukoroko" ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอน เรื่องการแจกแจงแบบทวินามโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อช่วยสอนและวิธีการสอนแบบเน้นการบรรยายงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองที่มีการวัดผลก่อนและหลังโครงการโดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (หลักสูตรนานาชาติ) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี ฟ้าลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวนทั้งหมด 96 คนโดยนักเรียนหนึ่งกลุ่มได้รับการสอนโดยใช้การบรรยาย ขณะที่อีกหนึ่งกลุ่มได้รับการสอนโดยมีเกมกระดานเป็นสื่อในการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ คือ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, Pair t-test, Independent t-test และ Two-proportion z-test ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีที่ใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนและวิธีการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลักมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนสูงกว่าวิธีการสอนโดยเน้นการบรรยายเป็นหลักในบางด้านของการประเมินความพึงพอใจที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

วรวิมล คุณประทุม (2561) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนบ้านแท่นวิทยา จำนวน 33 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน บอร์ดเกมและแบบประเมินทักษะการพูด ผลสรุปการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมด้วยการใช้แบบ

ประเมินทักษะการพูดทั้ง 5 วงจร พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 81.05

ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังจากการเล่นบอร์ดเกม 2) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นบอร์ดเกมของกลุ่มที่ได้เล่น และไม่ได้เล่น และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นบอร์ดเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม โดยเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ เกม Settlers of Catan เพราะเป็นเกมที่มีองค์ประกอบของเกมในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การระบุปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินผลและการสรุปความ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเล่นเกมเพียงอย่างเดียวไม่ได้มีกระบวนการอื่นๆ เพื่อวัดเฉพาะผลที่เกิดจากเกมเพียงอย่างเดียว การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Two Group Pretest -Posttest design เพื่อศึกษาผลของเกมที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 แห่งและมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของคุณอรพิน พัฒนผล โดยมีคุณภาพแบบวัด ดังนี้ ค่าความยากตั้งแต่ .222 - .798, ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .200 - .5132, ค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ .747 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .808 โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ Dependent Samples t-test และได้ใช้การสังเกตและสัมภาษณ์ นำมาประมวลเพื่ออธิบายผลการทดลองในเชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นบอร์ดเกม 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น และ 3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันหลังเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่นๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

รักษน พุทธรังษี (2560) ทำการวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงเป็นการวิจัยประยุกต์ที่ได้ทดลองนำกระบวนการของบอร์ดเกมมา

ประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของเกมการแสดง เทียบเคียงกับองค์ประกอบของบอร์ดเกมและได้สังเกตเห็นความสัมพันธ์ของบอร์ดเกมกับทักษะสื่อสารการแสดง ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็น ผลทั้ง 2 ด้าน กล่าวคือ บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้และในขณะเดียวกัน ทักษะสื่อสารการแสดงก็สามารถส่งเสริมการเล่นบอร์ดเกมได้ด้วย จากผลการวิจัยพบว่า ในบอร์ดเกมหนึ่งๆ สามารถนำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารการแสดงมากกว่า 1 ทักษะเสมอ เนื่องจากผู้เล่นบอร์ดเกมจะต้องมีการทำงานร่วมกันในหลายส่วน ได้แก่ ความคิด การสังเกต การพูด การแสดงออกต่างๆ เป็นต้น เมื่อเล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบแต่ละด้านส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ผู้เล่นก็จะสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงสีธรรมชาติ ก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนวัดหนองตำลึง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 จำนวน 30 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 1 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบไปด้วย บอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติ แบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ แบบประเมินความพึงพอใจบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงสีธรรมชาติ ก่อน และหลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับโดยคำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วงสีธรรมชาติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องสี สามารถเข้าใจถึงกระบวนการทางความคิด เรื่อง วงสีธรรมชาติและผลการผสมสีมากยิ่งขึ้น ส่วนบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญพบมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.91 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน

และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงสี่เหลี่ยมจัตุรัส หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน

วิภาพร อัมไพพิทักษ์วงศ์ (2552) ทำการวิจัยเรื่อง สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อสอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนชั้นต้น การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิผลของสื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต สำหรับนักเรียนเปียโนชั้นต้นให้เป็นไปตามสมมติฐาน 80/80 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนเปียโนเดี่ยวชั้นต้นที่มีอายุ 7-9 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนในการอ่านโน้ต 2) แบบทดสอบก่อนทำการทดลองและแบบทดสอบหลังทำการทดลองและแบบทดสอบระหว่างเรียนใช้ระยะเวลาการทดลอง 12 ครั้งๆ แต่ละครั้งนาน 30 นาที 3) แบบประเมินเจตคติของนักเรียนในการใช้สื่อการสอนชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต ผลการวิจัยพบว่า สื่อการสอนชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต สำหรับนักเรียนเปียโนชั้นต้น มีประสิทธิภาพ 91/82 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามสมมติฐาน ผลการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีเจตคติต่อสื่อการสอนดนตรีชนิดเกม ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐาน

6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

Esperanza Linares Linares (2018) ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ในการครั้งนี้ใช้บอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้แตกต่างกันสามแบบที่จะเล่นในห้องเรียนเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เห็นในชั้นเรียนสนุกรสนานและเป็นกันเอง ในทุกเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ ทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ นักเรียนที่เข้าร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เกมเฉพาะกิจเหล่านี้ได้นำทดสอบกับนักเรียนที่มีภูมิหลังที่แตกต่างกัน กลุ่มอายุ ระดับภาษาและระดับการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเหล่านี้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ

Chih-Chao Chung, Hsu Yen-Chih, Ron-Chuen Yeh and Shi-Jer Lou (2017) ทำวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมกระดานต่อความสามารถพิเศษทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนมัธยมต้น การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาอิทธิพลของบอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การศึกษานี้ใช้การออกแบบกึ่งทดลองเพื่อลงทะเบียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ชั้นในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นแห่งหนึ่งทางตอนใต้ของไต้หวัน กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 28 คนและกลุ่มควบคุม 29 คน การศึกษานี้ดำเนินการสอนก่อนการทดสอบหลังเรียนและการทดลอง 7 ครั้ง (ทุกๆ 2 สัปดาห์ครั้งละ 2 ครั้ง) ในการทดลองสอนการศึกษานี้ใช้การนำการสอนกิจกรรมบอร์ดเกมไปใช้ / ไม่นำไปใช้เป็นตัวแปรอิสระในการตรวจสอบอิทธิพลของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมต่อความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนที่จะดำเนินการทดลองการศึกษานี้ใช้มาตราส่วนความสามารถเชิงพื้นที่ในการดำเนินการก่อนการทดลอง หลังจากดำเนินการทดลองแล้วการศึกษานี้ใช้มาตราส่วนกิจกรรมเชิงพื้นที่เพื่อทำการทดสอบหลังการทดสอบ ในทำนองที่สุดการศึกษานี้ได้ทำการวิเคราะห์ทางสถิติที่เกี่ยวข้องและรวบรวมใบแสดงความคิดเห็นของนักเรียนและการสะท้อนการสอนของครู ผลการวิจัยพบว่า 1) การสอนบอร์ดเกมช่วยเพิ่มประสิทธิผลในการเรียนรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับความสามารถเชิงพื้นที่ 2) การสอนบอร์ดเกมช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนในเรื่องความสามารถเชิงพื้นที่ 3) หลังจากได้รับการสอนบอร์ดเกมแล้วผลการทดสอบหลังเรียนพบว่าความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมแอนิเมชัน 3 มิติสูงกว่านักเรียนที่มีประสบการณ์ในการเล่นน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญ 4) การรับรู้เชิงพื้นที่การระบุเชิงพื้นที่การหมุนเวียนเชิงพื้นที่และคะแนนรวมของความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ จากผลการวิจัยการศึกษานี้ได้เสนอหลักสูตรบอร์ดเกมเกี่ยวกับความสามารถเชิงพื้นที่สำหรับมัธยมศึกษาตอนต้น และใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการสอนความสามารถเชิงพื้นที่และการศึกษาในภายหลัง

Yong Mei Fung (2016) ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียน

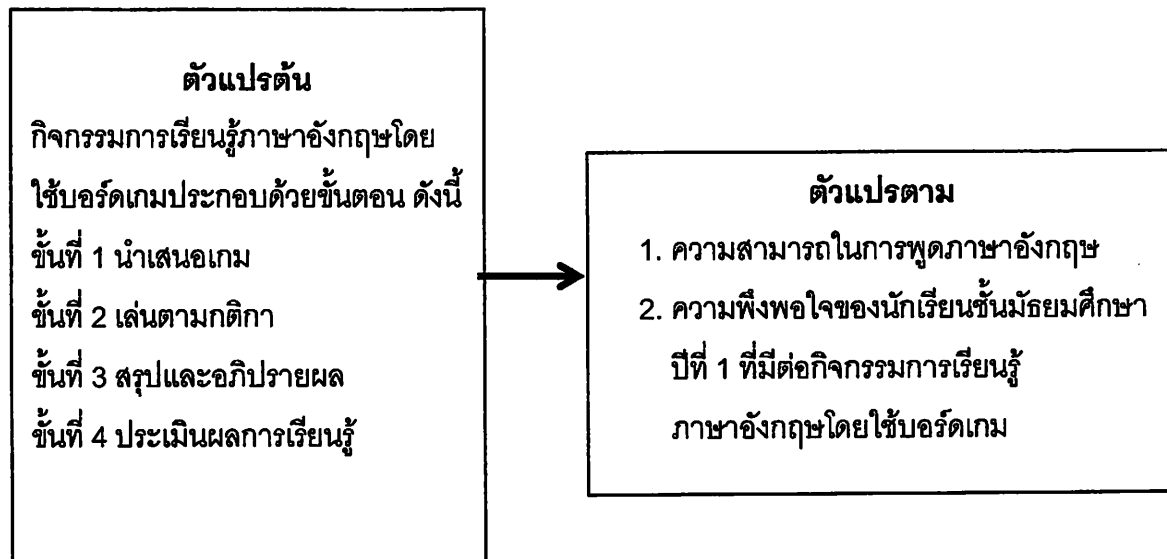
ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ การศึกษาวิจัยนี้ดำเนินการกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนของรัฐที่ตั้งอยู่ในเมืองโบโกตา ประเทศโคลัมเบีย ช่วยให้นักเรียนเพิ่มพูนทักษะการพูดผ่านบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนการสอนของครูช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น นอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ

Aila Khan, Glenn Pearce (2015) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลกระทบของกระแสนบอร์ดเกมในนักศึกษาธุรกิจระดับปริญญาตรี งานวิจัยนี้ได้ทดสอบเชิงประจักษ์ว่ามีการใช้

บอร์ดเกมที่วางจำหน่ายทั่วไป โลกกับบอร์ดเกมเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนในการเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของแบรนด์ส่งผลให้ระดับการกระแสที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (Csikszentmihalyi, 1975) ในนิตยสารธุรกิจระดับปริญญาตรี โดยการทดสอบหลังเรียนเฉพาะกับกลุ่มที่ถูกควบคุมเท่านั้น นักศึกษาธุรกิจ 235 คนลงทะเบียนเรียนในหน่วยการตลาดหลักการจัดการตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มหาวิทยาลัยในออสเตรเลียมีการเรียนการสอนในสามวิทยาเขตที่แตกต่างกันคือ โดยสุ่มจำแนกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวม 107 คน (ประมาณ 46%) ได้สัมผัสกับการทดลองในเงื่อนไขของผลการทดสอบ t-test ตัวอย่างพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมรายงานว่ามีการกระแสที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับนักเรียนเข้าร่วมและรายงานเกี่ยวกับการสอนแบบดั้งเดิม ผลการศึกษาพบว่า การใช้บอร์ดเกมเพื่อแนะนำหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์มีส่วนช่วยกระตุ้นความเพลิดเพลินและการซึมซับของนักศึกษามากกว่านักศึกษาในกลุ่มควบคุม

Milagros CHAO CASTRO (2015) ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมทบทวนบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองมักมีความวิตกกังวลและรู้สึกไม่สบายใจเมื่อพูดภาษาอังกฤษ ตรวจสอบระดับความวิตกกังวลของนักเรียนโพลีเทคนิคเมื่อพูดภาษาอังกฤษและผลกระทบของบอร์ดเกมที่มีต่อพวกเขาและประสิทธิภาพการพูด ผู้เข้าร่วมได้รับการคัดเลือกจากสองชั้นเรียนที่ได้รับการสุ่มเข้ามา กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มละ 30 คน ข้อมูลได้มาจากก่อนและหลังการทดสอบการพูดและแบบสอบถาม แบบสอบถามวัดปัจจัยวิตกกังวล บอร์ดเกม "What Say You" ที่ใช้ในระหว่างการทดลองในกิจกรรมการพูด ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนต้องพูดในหัวข้อภายในกรอบเวลาที่กำหนด กลุ่มทดลองเล่นบอร์ดเกมมากกว่าหกครั้ง ผลจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในช่วงก่อนและคะแนนการทดสอบการพูดหลังการทดสอบ อย่างไรก็ตามประสิทธิภาพการพูดของกลุ่มทดลองเปิดเผย คะแนนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนที่เริ่มลังเลและเฉยเมยในตอนแรกเต็มใจที่จะพูดและสามารถทำได้มากกว่า ผลการวิจัย พบว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการดึงดูดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนและเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดในระดับต่ำ

7. กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มี 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการสร้างและหาคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 ดร.ทวีศักดิ์ ชันยศ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1.2 นางสาวลัดดา โชติพรมราช ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านบึงลี สพป.พิจิตร เขต 2

1.3 นายรัชกร เวชวรนนท์ วิทยากรด้านบอร์ดเกม / ผู้ออกแบบบอร์ดเกม เพจ Boss Lab Board Game

2. การหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัย กำหนดกลุ่มประชากรไว้ ดังนี้

2.1 ขัณฑ์ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อย ปริกอุทิศ อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำแนกนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน จำนวน 3 คน

2.2 ขัณฑ์ทดลองแบบกลุ่ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปริกอุทิศ อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำแนกนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน จำนวน 9 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. แบบประเมินความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ขอบข่ายเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ คำอธิบายรายวิชา คู่มือครู แบบเรียนที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และภาษาเพื่อการสื่อสาร

1.2 วิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แสดงดังตาราง 7

**ตาราง 5 แสดงการวิเคราะห์ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ**

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล	
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำและคำชี้แจงต่างๆ ที่ฟังและอ่าน	คำสั่ง คำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน คำขอร้อง คำแนะนำ การบอกทิศทาง การใช้อุปกรณ์ - Passive Voice ที่ใช้ในโครงสร้างประโยคง่ายๆ เช่น is/are + Past Participle - คำสันธาน (conjunction) เช่น and/ but/ or/ before/ after etc. - ตัวเชื่อม (connective words) เช่น First,... Second,... Third,... Fourth,... Finally,... etc.
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	
1. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ การชักชวน ประโยค/ข้อความ ที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อนและบุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับ การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ตาราง 5 (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../..., please./ I'd like.../ I need.../ May/Can/Could...?/ Yes.../Please do./Certainly./ Yes, of course./ Sure./ Go right ahead./ Need some help?/ What can I do to help?/ Would you like any help?/ I'm afraid.../ I'm sorry, but.../ Sorry, but... etc.
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน	
1. 1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเรียน การเล่นเกม ฟังเพลง การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว

1.3 ผู้วิจัยได้คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะได้มีโอกาส นำความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาในการพูดผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม จึงได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ดังนี้ เรื่อง Occupation, I've got blond hair, There's a TV room และ Going to School แล้ววางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังแสดงตาราง 6

ตาราง 6 แสดงสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จากหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Occupation, I've got blond hair, There's a TV room และ Going to School

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้
Occupation	Occupation	<p>ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น</p>	1. พูดสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลอาชีพของตนเองและผู้อื่น
		<p>ต 1.2 ม. 1/1 สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน</p>	2. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่อยากเป็นในอนาคต
		<p>ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียน แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม</p>	3. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
		<p>ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียน บรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดลอมใกล้ตัว</p>	

ตาราง 6 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้
I've got blond hair	I've got blond hair	ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานและเรื่องสั้น	1. เข้าใจการบรรยายลักษณะบุคคลทางกายภาพได้
		ต 1.2 ม. 1/1 สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	2. พูดบรรยายลักษณะบุคคลทางกายภาพได้
		ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียน แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	
		ต 1.3 ม. 1/1 พูด และเขียน บรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	

ตาราง 6 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้
There's a TV room	There's a TV room	ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนา นิทานและเรื่องสั้น	1. เรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับห้องและเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน
		ต 1.2 ม. 1/1 สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	2. พูดบรรยายเกี่ยวข้องกับห้องและเฟอร์นิเจอร์ในบ้านได้
		ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียน แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	
		ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียน บรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	

ตาราง 6 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้
Going to school	Going to school	ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานและเรื่องสั้น	1. บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับวิชาเรียนได้
		ต 1.2 ม. 1/1 สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	2. พูดบรรยายเกี่ยวข้องกับวิชาที่ชอบได้
		ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียน แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	
		ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียน บรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	

จากตาราง 6 แสดงหน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ สามารถสร้างเป็นเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 4 กิจกรรมการเรียนรู้ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง

Occupation กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I've got blond hair กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง There's a TV room และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Going to School

1.4 นำขั้นตอนวิธีสอนโดยใช้เกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล และขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้

1.5 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 กิจกรรม จำนวน 12 ชั่วโมง

1.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับร่างเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่ากิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00

1.8 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับมาตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปรีกอุทิศ อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2563 ที่ไม่ใช่มกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.9.1 ขั้นตอนทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปรีกอุทิศ ภาค

เรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา เวลา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้

1.9.2 ขั้นตอนทดลองแบบกลุ่ม นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมที่ใช้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปริกฤติศ ภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75

1.10 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และจัดพิมพ์เป็นเอกสารฉบับที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. คู่มือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ในการจัดทำคู่มือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

2.1.1 คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ -

2.1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

2.1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.5 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

2.1.6 แบบประเมินความพึงพอใจ

2.2 ดำเนินการสร้างคู่มือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 นำคู่มือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เทียบกับเกณฑ์

2.4 นำคู่มือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 จัดทำคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง

3. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

3.2.1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ประกอบด้วยขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชั้น ดังนี้ ชั้นที่ 1 นำเสนอเกม ชั้นที่ 2 เล่นตามกติกา ชั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล ชั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้

3.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เพื่อตรวจสอบระดับคุณภาพความเหมาะสม

3.6 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดพิมพ์

4. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดำเนินการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำไว้ก่อนหน้านี้แล้วมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

4.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

4.2.1 คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.2 มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

4.2.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.5 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

4.2.6 แบบประเมินความพึงพอใจ

4.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

4.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

4.4 นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.5 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เพื่อตรวจสอบระดับคุณภาพความเหมาะสม

4.6 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดพิมพ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

1.1 ดำเนินการขอหนังสือถึงผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อความอนุเคราะห์ ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าอิสระด้วยตนเอง

1.2 ส่งกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมให้กับผู้เชี่ยวชาญ

1.3 รับกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม คืนจากผู้เชี่ยวชาญ

1.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ไปหาประสิทธิภาพโดยใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 โรงเรียนบ้านน้อยปรืออุทิศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมทางภาษา และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กโดยใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปรืออุทิศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน

1.7 จัดพิมพ์กิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ฉบับสมบูรณ์

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

2.1 ติดต่อประสานงานกับทางบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย เพื่อขอให้โรงเรียนในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2.2 ดำเนินการทดลองโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ภาษา เนื้อหา เวลา

2.3 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าว จำนวน 9 คน

2.4 นำผลคะแนนผลงานระหว่างเรียนของนักเรียนทุกคนมาคำนวณค่าเฉลี่ยร้อยละที่ได้ระหว่างใช้กิจกรรม (E_i)

2.5 นำคำแนะนำที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์มีการดำเนินการ ดังนี้

1.1 นำแบบประเมินความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาตรวจให้คะแนนโดยกำหนดความหมายของระดับความเหมาะสมแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.2 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ในแต่ละรายการแล้วแปลความหมายของค่าเฉลี่ยให้เป็นระดับความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์จากการคำนวณอัตราภาคชั้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 105-106) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยที่วิเคราะห์จากสูตร E_1/E_2 ดังนี้

2.1 หาค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนในการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ค่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1)

2.2 หาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ได้ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

ด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 กลุ่มโรงเรียนโพทะเล 02 จำนวน 3 โรงเรียน จำนวน 65 คน อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษจากกระทรวงศึกษาธิการ (2545)
- 1.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และนำมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด มากำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
- 1.3 กำหนดกรอบของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วยสถานการณ์การพูดผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 สถานการณ์ แสดงดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวนสถานการณ์ที่สร้าง	จำนวนสถานการณ์ที่ใช้จริง
ต 1.1	1. พูดสนทนา	สถานการณ์เรื่องที่ 1	2	1
ม. 1/4	แลกเปลี่ยนข้อมูลอาชีพของตนเองและผู้อื่น	Occupation in 21st century		
ต 1.2	2. พูดให้ข้อมูล	สถานการณ์เรื่องที่ 2		
ม. 1/1	เกี่ยวกับอาชีพที่อยากเป็นในอนาคต	I want to be in the future		
ต 1.2				
ม. 1/3				
ต 1.3				
ม. 1/1				

ตาราง 7 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวน สถานการณ์ ที่สร้าง	จำนวน สถานการณ์ ที่ใช้จริง
ต 1.1	1. เข้าใจการ	สถานการณ์เรื่องที่ 1	2	1
ม. 1/4	บรรยายลักษณะ	Describing people		
ต 1.2	บุคคลทาง	สถานการณ์เรื่องที่ 2		
ม. 1/1	กายภาพได้	Describing my idol		
ต 1.2	2. พูดบรรยาย			
ม. 1/3	ลักษณะบุคคล			
ต 1.3	ทางกายภาพได้			
ม. 1/1				

ตาราง 7 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวน สถานการณ์ ที่สร้าง	จำนวน สถานการณ์ ที่ใช้จริง
ต 1.1	1. เรียนรู้คำศัพท์	สถานการณ์เรื่องที่ 1	2	1
ม. 1/4	ที่เกี่ยวข้องกับ	Furniture and room		
ต 1.2	ห้องและ	สถานการณ์เรื่องที่ 2		
ม. 1/1	เฟอร์นิเจอร์ใน	My dream house		
ต 1.2	บ้าน			
ม. 1/3	2. พูดบรรยาย			
ต 1.3	เกี่ยวข้องกับห้อง			
ม. 1/1	และเฟอร์นิเจอร์			
ม. 1/1	ในบ้านได้			

ตาราง 7 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวน สถานการณ์ ที่สร้าง	จำนวน สถานการณ์ ที่ใช้จริง
ต 1.1	1. บอก	สถานการณ์เรื่องที่ 1	2	1
ม. 1/4	ความหมาย	School subject		
ต 1.2	คำศัพท์เกี่ยวกับ วิชาเรียนได้	สถานการณ์เรื่องที่ 2		
ม. 1/1	2. พูดบรรยาย	Going to school		
ต 1.2	เกี่ยวข้องกับวิชา ที่ชอบได้			
ม. 1/3				
ต 1.3				
ม. 1/1				

1.4 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 8 สถานการณ์ จาก 4 กิจกรรมการเรียนรู้และนำมาใช้ 4 สถานการณ์ โดยใช้เกณฑ์การวัดความสามารถเป็นแบบมาตราส่วนต่างระดับ (Rubric Score)

1.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ที่สร้างไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจพิจารณาแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่

1.6.1 ดร.ทวีศักดิ์ ชันยศ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1.6.2 นางสาวลัดดา ไซติพรมาช ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านบึงลี สพป.พิจิตร เขต 2

1.6.3 นายรัชกร เวชวรนนท์ วิทยากรด้านบอร์ดเกม / ผู้ออกแบบบอร์ดเกม เพจ Boss Lab Board Game

เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมิน
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
- ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมิน
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
- ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าไม่เป็นสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมิน
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 64)

1.7 นำข้อมูลแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มาวิเคราะห์หาค่า
ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไทย, ม.ป.ป., หน้า 181) โดยแบบประเมิน
ต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

1.8 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจคุณภาพมา
ปรับปรุง แก้ไข

1.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษไปทดลองใช้ กับนักเรียน
จำนวน 15 คน เพื่อนำแบบเกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ จากกรรมการ
ทั้ง 3 คน ได้แก่ ผู้วิจัย และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเจ้าของภาษาหรือใช้ภาษาอังกฤษเป็น
ภาษาแม่ มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นระหว่างกรรมการ (Inter – rater Reliability) ซึ่งผลการ
ประเมินของกรรมการ ทั้ง 3 คน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient;
 α) ซึ่งการประเมินความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาได้มีการพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินความ
เชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544)

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

ในการหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha

coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.80 ซึ่งถือได้ว่าอยู่ในระดับดี หมายถึง แบบแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

1.10 จัดพิมพ์เป็นข้อสอบฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบสอบถามประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดประเด็นเนื้อหาที่ต้องการประเมินความพึงพอใจ

2.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามประเด็นเนื้อหาที่กำหนด แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการและด้านผลผลิต ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 19 ข้อ

2.4 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมในด้านการใช้ภาษาของแบบประเมินความพึงพอใจ

2.5 ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.6 นำแบบประเมินความพึงพอใจ ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นชุดเดิมกับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถาม สอดคล้องกับการประเมินพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถาม สอดคล้องกับการประเมินพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าไม่เป็นข้อคำถาม สอดคล้องกับการประเมินพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

เกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 64)

2.7 นำข้อมูลประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไทย, ม.ป.ป., หน้า 181) โดยแบบประเมินต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

2.8 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจที่คุณภาพมาปรับปรุง แล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวกับทดสอบหลังเรียน (One Group Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) ลักษณะของแบบแผนการทดลองแสดงสัญลักษณ์ไว้ดังนี้

ตาราง 8 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ The One Group Posttest Only Design

Treatment	ทดสอบหลังเรียน
ดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้	Post-test
X	O

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- X คือ การสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม
- O คือ การวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพธาราม จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 20 คน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาใช้กับเนื้อหา จำนวน 4 เรื่อง เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ดังนี้

วันที่	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1-3 กุมภาพันธ์ 2564	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation	3
8-10 กุมภาพันธ์ 2564	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I've got blond hair	3
15-17 กุมภาพันธ์ 2564	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง There 's a TV room	3
22-24 กุมภาพันธ์ 2564	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Going to School	3

2. หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะมีการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษตามที่กำหนดให้เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงทำการทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษคนละชุดกับการประเมินระหว่างเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษซึ่งมีทั้งหมด 4 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์และตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน

3. หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะมีการให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้การทดสอบค่า t แบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจของบุญชม ศรีสะอาด, (2545, หน้า 105-106)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ในครั้งนี้ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 กิจกรรมการเรียนรู้ได้แก่

1) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation 2) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I've got blond hair 3) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง There 's a TV room และ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Going to School ซึ่งในขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ในครั้งนี้ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผลและขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้

ตาราง 9 แสดงขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอน	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน
ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม	<p>1. ครูกระตุ้นนักเรียนด้วยสื่อ เช่น รูปภาพ บัตรคำ คลิป วิดีโอ แล้วไปกระตุ้นการคิด เชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือ เกมที่สอน</p> <p>2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม 1 คน เพื่อทำหน้าที่ควบคุมกติกา และเวลาการเล่นของสมาชิก ในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด</p> <p>3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับ คำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ ประกอบการเล่นเกม</p> <p>4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจง วิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่นเกม</p> <p>5. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการ เล่นที่ต้องนำคำศัพท์ 5 คำที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่ง ประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน</p>	<p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการ เล่นและกติกาการเล่นเกม</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ขั้นตอน	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน
<p>ขั้นที่ 2</p> <p>เล่นตามกติกา</p>	<p>1. ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียน</p>	<p>1. นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ โดยศึกษาบทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้น ในระหว่างเล่นเกมนักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอ และให้ข้อมูลโดยใช้ภาษาอังกฤษ</p> <p>2. หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่มทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น ควบคุมกติกา และเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด</p> <p>3. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน</p>
<p>ขั้นที่ 3</p> <p>สรุปและอภิปรายผล</p>	<p>1. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก</p> <p>2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย</p>	<p>1. สรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย</p>
<p>ขั้นที่ 4</p> <p>ประเมินผลการเรียนรู้</p>	<p>1. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูด</p>	<p>1. พูดสื่อสารภาษาอังกฤษตามหัวข้อที่กำหนด</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ขั้นตอน	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน
ภาษาอังกฤษของนักเรียน		

2. ผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แสดงดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวม โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ชั้นที่ 1 นำเสนอเกม			
1.1 ใช้สื่อ(รูปภาพ คลิปวิดีโอ)เหมาะกับเรื่องที่เรียน หรือ เกมที่สอน	4.33	0.58	มาก
1.2 ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือ เกมที่สอน	4.33	0.58	มาก
1.3 นักเรียนได้มีส่วนร่วมโดยการตอบคำถาม	4.00	0.00	มาก
1.4 นักเรียนแบ่งกลุ่มได้อย่างเหมาะสมโดยอิสระ ความสามารถ	4.67	0.58	มากที่สุด
1.5 ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ และประโยคเพื่อใช้ ประกอบการเล่นเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการ เล่นเกมอย่างละเอียดและเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.7 นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เกมด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นที่ต้องนำคำศัพท์ได้จาก การเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.54	0.36	มากที่สุด
2. ชั้นที่ 2 เล่นตามกติกา			
2.1 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ โดยศึกษา บทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่าง เล่นเกม นักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลโดยใช้ ภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่มทำหน้าที่ ควบคุมกติกาและเวลา การเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 นักเรียนนำความรู้จากการเรียนภาษาอังกฤษมาใช้ในการ เล่นเกมบอร์ดเกม	4.00	0.00	มาก
2.5 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่าง เหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.6 นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	4.67	0.58	มากที่สุด
2.7 บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าในการ พูดภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.57	0.50	มากที่สุด
3. ชั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล			
3.1 คำถามที่ใช้กระตุ้นความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึกของนักเรียน	4.33	0.58	มาก

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3.2 ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย	4.33	0.58	มาก
3.3 กิจกรรมสรุป และอภิปรายเหมาะสมกับนักเรียน	4.33	0.58	มาก
3.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น	4.33	0.58	มาก
3.5 นักเรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น	4.67	0.58	มากที่สุด
3.6 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป และอภิปรายผลที่ได้จากการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.33	0.48	มาก
4. ชั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้			
4.1 ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.00	0.00	มาก
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.47	0.34	มาก

จากตาราง 10 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.34) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ชั้นที่ 2 เล่นตามกติกา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ชั้นที่ 1 นำเสนอเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด กิจกรรมการเรียนรู้ชั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก กิจกรรมการเรียนรู้ชั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และพบข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปความสำคัญได้ดังนี้

ควรมีสื่อที่ใช้กระตุ้นความสนใจที่หลากหลาย และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อยู่เสมอ ควรมีคำถามกระตุ้นความเข้าใจของนักเรียน

ในช่วงสรุปและอภิปรายผล ควรมีคำถามกระตุ้นความเข้าใจของนักเรียน และให้นักเรียนมีส่วนร่วมให้มากที่สุด

3. ผลการพิจารณาความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยบอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน แสดงดังตาราง 11

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน	4.33	0.58	มาก
1. อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน	4.33	0.58	มาก
2. ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4.33	0.58	มาก
3. ครูมีความเข้าใจสามารถนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4.33	0.58	มาก
4. สื่อความหมายภาษาที่เข้าใจง่าย	4.59	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.33	0.58	มาก
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม			
1. การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	4.33	0.58	มาก
2. อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมง่ายต่อการปฏิบัติ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.59	0.58	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้			
สาระสำคัญ			
1. สาระสำคัญถูกต้องตามประเด็นของเรื่องในภาพรวม	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
3. สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	4.00	0.00	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
4. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
5. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	4.33	0.58	มาก
6. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4.33	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
2. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4.67	0.58	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
2. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
3. การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
4. กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.57	0.41	มากที่สุด
สื่อ / แหล่งเรียนรู้			
1. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	มาก
2. สื่อที่ใช้เหมาะสมกับกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษ	4.00	0.00	มาก
3. สื่อที่ใช้สามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง	4.33	0.58	มาก
4. สื่อ มีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
5. เหมาะสมกับวัย และเวลา	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.33	0.47	มาก
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้			
1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
2. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ	4.00	0.00	มาก
3. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
4. เครื่องมือสอดคล้องกับวิธีการวัดการพูดภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
5. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับนักเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การประเมินผลเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.28	0.29	มาก
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.46	0.44	มาก

จากตาราง 11 พบว่า คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านคำแนะนำการใช้กิจกรรมสำหรับครูและนักเรียน และด้านสื่อ / แหล่งเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ และพบข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปความสำคัญได้ดังนี้

คู่มือมีสีสันสวยงาม น่าอ่าน น่าสนใจ และควรระบุเลขหน้าในเล่มคู่มือ

4. ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

4.1 ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 3 คน ผลการพิจารณาพบว่า ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม แสดงดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 3 คน

ประเด็น	ผลการหาประสิทธิภาพ	การปรับปรุงแก้ไข
ด้านเนื้อหา	1. เนื้อหา มีความเหมาะสมตามผลการเรียนรู้	-
ด้านภาษา	1. นักเรียนมีปัญหาในการถาม-ตอบ คำถามและใช้ภาษาขณะเล่นเกม	1. เน้นย้ำประโยคที่ใช้ในการสนทนา 2. ตรวจสอบการใช้ภาษาตามโครงสร้างที่ถูกต้องจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ 3. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการพูดสื่อสารให้มาก เช่น การสร้างสถานการณ์ การ

ตาราง 12 (ต่อ)

ประเด็น	ผลการหาประสิทธิภาพ	การปรับปรุงแก้ไข
	2. นักเรียนยังใช้ภาษาในการพูดสื่อสาร น้อยเกินไปในกิจกรรมที่จัดขึ้น	ใช้คำถามระหว่างเรียน เป็นต้น 1. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการพูด สื่อสาร ให้มาก เช่น การสร้างสถานการณ์ การ ใช้คำถามระหว่างเรียน เป็นต้น
ด้าน เวลา	1. ในการปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนใช้ เวลานานกว่าเวลาที่กำหนดไว้ในแผน 2. เวลาในการทำกิจกรรมในบางขั้นตอน อาจจะต้องใช้เวลามากกว่าที่ระบุไว้	1. ปรับลด-เพิ่ม เวลาให้เหมาะสมกับ กิจกรรมที่จัดขึ้น

จากตาราง 12 พบว่า ด้านเนื้อหา เนื้อหาความเหมาะสมตามผลการเรียนรู้ ด้านภาษา นักเรียนมีปัญหาในการถาม ตอบคำถาม และใช้ภาษาขณะเล่นเกม ใช้ภาษาในการพูดสื่อสาร น้อยเกินไปในกิจกรรมที่จัดขึ้น ผู้วิจัยจึงปรับแก้ไข เน้นย้ำประโยคที่ใช้ในการสนทนา ตรวจสอบ การใช้ภาษาตามโครงสร้างที่ถูกต้องจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการ สื่อสาร เช่น การสร้างสถานการณ์ การใช้คำถามระหว่างเรียน เป็นต้น ด้านเวลา ในการปฏิบัติ กิจกรรมนักเรียนใช้เวลานานกว่าเวลาที่กำหนดไว้ในแผน ผู้วิจัยจึงปรับแก้ไข ปรับลด-เพิ่ม เวลาให้ เหมาะสมกับกิจกรรมที่จัดขึ้น

4.2 ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขมาแล้ว ไปทดลองกับนักเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของ กิจกรรมการเรียนรู้ แสดงดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน 9 คน

ตาราง 13

กิจกรรมการเรียนรู้	ประสิทธิภาพ กระบวนการ (E ₁)	ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E ₂)
1. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Occupation	75.69	
2. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง I've got blond hair	75.00	
3. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง There 's a TV room	76.39	
4. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Going to School	75.00	
เฉลี่ย	E ₁ = 75.52	E ₂ = 76.04
E ₁ /E ₂ = 75.52 / 76.04		

จากตาราง 13 พบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 75.52 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 76.04 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 75.52/76.04 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คนแสดงดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	t	sig
หลังเรียน	20	32	25.00	0.86	78.13	5.21*	0.0000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนเฉลี่ย 25.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.13 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน แสดงดังตาราง 15

ตาราง 15 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านปัจจัยนำเข้า			
1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องที่เรียน	4.45	0.51	มาก
2. ครูเตรียมความพร้อมเพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่	4.40	0.50	มาก
ด้านกระบวนการ			
3. นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรม	4.35	0.49	มาก
4. บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.85	0.37	มากที่สุด
5. บอร์ดเกมมีความหลากหลาย น่าสนใจ ทำให้รู้สึกอยากเรียน	4.41	0.51	มาก
เฉลี่ย	4.49	0.48	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกระบวนการ			
6. ชี้นำเสนอเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเรื่องที่เรียน	4.40	0.50	มาก
7. ชั้นเรียนตามกติกาช่วยนักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.25	0.44	มาก
8. บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการพูดภาษาอังกฤษ	4.50	0.51	มากที่สุด
9. บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องที่เรียนมากขึ้น	4.35	0.49	มาก
10. นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	4.25	0.44	มาก
11. นักเรียนได้มีส่วนร่วมโดยการตอบคำถาม	4.30	0.47	มาก
12. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมชั้น	4.40	0.50	มาก
13. นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในชั้นสรุปและอภิปรายผล	4.30	0.47	มาก
14. ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษ	4.30	0.47	มาก
15. ความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.25	0.44	มาก
16. นักเรียน และครูได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นการสรุป และอภิปรายผล	4.40	0.50	มาก
เฉลี่ย	4.34	0.48	มาก
ด้านผลผลิต			
17. เนื้อหารายวิชาที่มีประโยชน์ สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	4.85	0.37	มากที่สุด
18. นักเรียนมีความสุข และสนุกกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.25	0.44	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
19. บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น	4.30	0.47	มาก
เฉลี่ย	4.47	0.43	มาก
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.43	0.46	มาก

จากตาราง 15 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน โดยมีข้อคำถาม จำนวน 19 ข้อ ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า ข้อที่ 4 มีคะแนนความพึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2 มีคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุด ด้านผลผลิต ข้อที่ 17 มีคะแนนความพึงพอใจมากที่สุด และข้อที่ 18 มีคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุด รองลงมา คือ ด้านกระบวนการ ข้อที่ 8 มีคะแนนความพึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 7 ข้อที่ 10 และข้อที่ 15 มีคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุด

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอน และสรุปผลการวิจัย ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 สรุปผลได้ ดังนี้

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 กิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1) กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง Occupation 2) กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง I've got blond hair 3) กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง There 's a TV room และ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง Going to School ซึ่งในขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาอภิปรายตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ

พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน ผู้วิจัยได้ศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ได้ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยศึกษาวิธีสอนโดยใช้เกม (Game)ตามแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2550) โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้ 1) นำเสนอเกม 2) เล่นตามกติกา 3) สรุปและอภิปรายผลและ 4) ประเมินผลการเรียนรู้จากนั้นผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญดำเนินการตรวจสอบเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของกิจกรรมการเรียนรู้ และนำหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามแนวคิดของ รัตนะ บัวสนธ์ (2552) โดยใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โรงเรียนกลุ่มโพทะเล 02 อำเภอโพทะเล จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมพบว่า ด้านเนื้อหา เนื้อหาความเหมาะสมตามผลการเรียนรู้ และนำไปหาประสิทธิภาพของกิจกรรมโดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 โรงเรียนกลุ่มโพทะเล 02 อำเภอโพทะเล จังหวัดศรีสะเกษ แบบกลุ่มเล็ก นักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนที่เหมาะสม จึงทำให้กิจกรรมดังกล่าว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกมนั้น มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัย ความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้นและช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึกทำให้ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตนเอง ได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น (วรารภรณ์ และกันตภณ , 2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรุณี คุณประทุม (2561)ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับ ดี คิดเป็นร้อยละ 81.05 ซึ่งสอดคล้องกับ Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำวิจัย

เรื่อง บอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ Yong Mei Fung (2016) ได้ทำวิจัย เรื่องผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ การศึกษาวิจัยนี้ดำเนินการกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น นอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษและยังสอดคล้องกับ Milagros CHAO CASTRO (2015) ได้ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมทบทวนบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองมักมีความวิตกกังวลและรู้สึกไม่สบายใจเมื่อพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการดึงดูดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนและเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดในระดับต่ำด้วยเหตุผลข้างต้น จึงทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 75.52/76.04 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างมีระบบ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม จัดกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการสอนโดยใช้เกมตามแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2550) ดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผลและขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้และออกแบบบอร์ดเกมขึ้นจากการนำเกม Werewolf ร่วมกับ Spyfall มาพัฒนาเป็นบอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในประเภทของเกมครอบครัว ซึ่งเหมาะกับวัยของผู้เรียน การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพื้นฐานความสนใจและธรรมชาติของเด็ก สามารถช่วยกระตุ้นและพัฒนาทักษะการพูดของเด็กได้ (Cameron, 2001; Pinter, 2006) โดยเฉพาะเด็กนักเรียนวัยประถมศึกษาจนถึงนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่ชอบการเคลื่อนไหว การแข่งขัน ไม่ชอบนั่งอยู่กับที่เพื่อฟังสิ่งที่ครูพูดหรืออธิบายนานๆ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการหรือรูปแบบการสอนที่

ใช้เกมประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ผูกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท และการใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ เข้าใจสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์และรุ่งทิพย์ ดาจำง, 2551) การนำบอร์ดเกมมาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการช่วยเปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษ เข้าใจคำศัพท์ในเรื่องต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่มาจากการทดสอบในก่อนเรียนและหลังเรียน ระหว่างเรียนนักเรียนนำประโยคที่ได้ในระหว่างเรียนแล้วจับคู่สนทนา จากนั้นนำประโยคที่ได้ในระหว่างเรียนจับคู่สนทนากับเพื่อนในกลุ่ม ในขณะที่เล่นบอร์ดเกมมีการนำศัพท์จากเกมมาแต่งประโยคแล้วจับคู่สนทนากับเพื่อนในกลุ่มโดยขั้นสรุปและอภิปรายผล นักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น ส่วนในขั้นประเมินผลให้นักเรียนพูดบรรยายเรื่องนั้นๆอีกครั้ง บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง สนุกสนานเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรุณี คุณประทุม (2561) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม พบว่าสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับ ดี คิดเป็นร้อยละ 81.05 Milagros CHAO CASTRO (2015) ได้ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมทบทวนบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองมักมีความวิตกกังวลและรู้สึกไม่สบายใจเมื่อพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการดึงดูดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนและเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดในระดับต่ำด้วยเหตุผลข้างต้น จึงส่งเสริมให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้

บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวม อยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม บอร์ดเกมที่นำมาใช้มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอยากเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผู้เรียนสนุกกับการเรียน เพราะได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ภาพและสีสันทันอาจยังไม่ดึงดูดความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับแรงจูงใจภายในและภายนอกของแนวคิดของโรเจอร์ (Carl R. Rogers. 1976: 156) และสอดคล้องกับ Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำวิจัย เรื่องบอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเหล่านี้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ Yong Mei Fung (2016) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมการเรียนการสอนของครูช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น นอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุผลข้างต้น นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีความพึงพอใจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และการวิจัย ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้ดี ดังนั้นสามารถนำไปใช้หรือนำไปพัฒนาในการจัดกิจกรรมในรายวิชาอื่นได้

2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังนั้นในครั้งต่อไปอาจปรับเปลี่ยนธีมหรือรูปแบบการเล่น เพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเพิ่มแรงจูงใจ

3. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ขั้นตอนที่สำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ คือ ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เพื่อไม่ให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในขณะที่เล่นและเล่นสนุกโดยไม่ได้ความรู้ ครูควรย้ำประโยคที่ใช้ในการสนทนาให้กับนักเรียน หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่ม ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด ในขณะที่เล่นเกมครูให้นักเรียนทุกคนพูดภาษาอังกฤษ

4. ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนอาจไม่คุ้นเคยกับการเล่นบอร์ดเกม ดังนั้นครูควรอธิบายกติกาการเล่นและให้นักเรียนศึกษาเองจากคู่มือเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

3. ควรมีการวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบออนไลน์

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กันตภณ ธรรมวัฒนา และ วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา.(2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และองค์ประกอบ ของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขต กรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม ปีที่ 40(2), กรกฎาคม-ธันวาคม, 2560.
- กมลวรรณ โดมศรีฟ้า.(2551). การศึกษาการใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารในการพัฒนา ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. บัณฑิต วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤษณสิทธิ์ ไททยะวณิช. (2545). หลักการพูด. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้า.
- ชนาธิป พรกุล.(2555). การออกแบบการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : วีพริ้นท์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์.(2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อการสอน. วารสารศิลปการ ศึกษาศาสตร์วิจัย.ปีที่ 5(1), มกราคม- มิถุนายน, 2556.
- ทศนา แชมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี คุณภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ด้านสุนทรภาพการพิมพ์.
- เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย. (ม.ป.ป.). ระเบียบวิธีวิจัย. พิษณุโลก : ภาควิชาการศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธีรภาพ แซ่เตี๋ย.(2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัด สำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธีระวุฒิ ศรีมังคละ.(2562). เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด เกมสังคมศึกษา สำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ฯ ในระดับชั้นประถมศึกษา และชั้นมัธยมศึกษา ผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน.
- นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูลย์พานิช. (2561). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึง พอใจของการใช้เกมกระดาน "Sue-hirokari Sukoroko" ในการสอนการแจกแจง แบบทวินาม
- นภาศรี สงสัย และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียน การสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ คิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์

- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2545). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก : รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์
- รักษน พุทธิรังสี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. นิเทศศาสตร์: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- รัตนะ บัวสนธ์.(2555). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คำสมัย.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิภาพร อำไพพิทักษ์วงศ์ (2560). สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐกิจเพื่อสอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนขั้นต้น. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สถณี อาชวานันทกุล.(2559). BOARD GAME UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว.(พิมพ์ครั้งที่ 1).กรุงเทพฯ : แชลมอน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สิริวรรณ สุวรรณอาภา. (2544). เอกสารการสอน ชุดวิชาการระบบการเรียนการสอน. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุนันทา แก้วพันธ์ช่วง. (2550). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมทางภาษาเพื่อออกสื่อสาร. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุमितรา อังวัฒนากุล. (2540). แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

- สุมิตรา อังวัฒนากุล. (2540). การสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2553). วิธีการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์.(2560). การออกแบบบอร์ดเกม เรื่อง วงจรสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา วงษ์โสธร. (2538). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อาภรณ์ ใจเที่ยง.(2553). หลักการสอน.(พิมพ์ครั้งที่ 5).กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- อุไร มากคณา.(2556).การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม คณะบริหารธุรกิจ พื้นที่วังไกลกังวล. บริหารธุรกิจ: มหาวิทยาลัยโชนโดยี่ราชมงคลดันโกสินทร์.
- Adams, E., and Dormans, J.(2012). Game mechanics: Advanced game design. California:New Riders Games.
- Barker, Larry L.(2014). Communication. New Jersey: Prentice – Hall.
- Bartz, W.H. (1979). Testing Oral Communication, in the Foreign Language Classroom: Language in Education: Theory and Practice. Virginia : The Centre for Linguistic.
- Breen, M., & Candlin, C. N. (1980). He essentials of a communicative curriculum in language teaching. Retrieved December 23, 2019, form [https://www.scirp.org/\(S/lz5mqp453edsnp55rrgict55\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=991770](https://www.scirp.org/(S/lz5mqp453edsnp55rrgict55))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=991770)
- Byrne. (1986), Teaching Oral English. London : Longman.
- Cameron, L. (2001). Teaching Language to Young Learners. Cambridge: Cambridge University Press.
- Canale and Swain. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing.
- Carroll, Brenda Joseph. (1982). Testing Communication Performance. London. Pergamon Press.
- Clark, J.L.D. (1972). Foreign Language Testing : Theory and Practice. Philadelphia

Centre of Curriculum Development.

- Esperanza Linares Linares. (2018). **BOARD AND TABLE GAMES: A FUN WAY TO LEARN ENGLISH** Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom. Universidad Externado de Colombia School of Education.
- Good, Carter V. (1973). **Dictionary of Education**. New York : McGraw-Hill Book.
- Harris, D.P. (1969). **Test English as a Second Language**. New York : McGraw-Hill.
- Jack C. Richards. (2006). **Communicative Language Teaching today**. England : Cambridge University press.
- Johnson, K. (1982). **Communicative Syllabus Design and Methodology**. Oxford : Pergamon Press.
- Milagros CHAO CASTRO (2016). **Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level**. Universidad de Santiago de Compostela.
- Moore, M. E. (2011). **Basics of game design**. Boca Raton: CRC Press.
- Morrow, K. (1981). "Principle of Communicative and Methodology," in **Communication in the Classroom**. Applications and Methods for Communicative Approach. London : Longman.
- Oller, John W. (1979). **Language Tests at School : A Pragmatic Approach**. London: Longman.
- Rooyackers, P, and Bowman, C. (1997). **101 more drama games for children: new Fun and Learning with Acting and Make-Believe**. California: Hunter House.
- Schell, J. (2008). **The art of game design : a book of lenses**. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Scott, R. (1981). "Speaking" in **Communication in the Classroom**. Longman Group UK Ltd.
- Valette, Rebecca. M. (1967). **Modern Language Testing**. 2nd ed. New York: Harcourt Barce Jovanovich.
- Yong Mei Fung. (2016). **Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners**. University Putra Malaysia.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบของเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัยในการกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. ดร.ทวีศักดิ์ ชันยศ | ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล
สงคราม |
| 2. นางสาวลัดดา ไชติพรมราช | ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชา
ภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านบึงดี สพป.พิจิตร
เขต 2 |
| 3. นายรัชกร เวชวรนนท์ | ตำแหน่ง วิทยากรด้านบอร์ดเกม / ผู้ออกแบบ
บอร์ดเกม เพจ Boss Lab Board Game |

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
5. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
6. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
7. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยผู้ที่ทำการวิจัยจะได้นำผลการประเมินความเหมาะสมไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 รายการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กำหนดเกณฑ์การวินิจฉัยดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสำคัญตามความคิดเห็นของท่าน
ที่พิจารณาเห็นว่าเป็นข้อเลือกที่เหมาะสมหากมีข้อความคิดเห็นกรุณาเขียนลงในช่องว่างที่กำหนด

ร.ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกม						
ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม						
1	ใช้สื่อ(รูปภาพ คลิปวิดีโอ)เหมาะกับเรื่องที่เรียนหรือเกมที่สอน					
2	ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนหรือเกมที่สอน					
3	นักเรียนได้มีส่วนร่วมโดยการตอบคำถาม					
4	นักเรียนแบ่งกลุ่มได้อย่างเหมาะสมโดยละความสามารถ					
5	ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม					
6	ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่นเกมอย่างละเอียดและเข้าใจง่าย					
7	นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกมด้วยตนเอง					
8	ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นที่ต้องนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน					
ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา						
1	นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ โดยศึกษาบทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกมนักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลโดยใช้ภาษาอังกฤษ					
2	หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่มทำหน้าที่ ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด					
3	นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่ง					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	ประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน					
4	นักเรียนนำความรู้จากการเรียนภาษาอังกฤษมาใช้ในการเล่นเกม					
5	กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่างเหมาะสม					
6	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง					
7	บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าในการพูดภาษาอังกฤษ					
ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล						
1	คำถามที่ใช้กระตุ้นความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่ เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึกของนักเรียน					
2	ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปราย					
3	กิจกรรมสรุปและอภิปรายเหมาะสมกับนักเรียน					
4	เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น					
5	นักเรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น					
6	ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายผลที่ได้จากการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม					
ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้						
1	ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน					

ส่วนที่ 2

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

**แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง ขอความกรุณาท่านพิจารณาคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ว่ามีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยใส่เครื่องหมาย / ลงในช่อง "ระดับความเหมาะสม" ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

5	หมายถึง	ระดับเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	ระดับเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	ระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้						
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน						
1	อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน					
2	ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง					
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม						
1	การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม					
2	อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน					
3	ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน					
4	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมง่ายต่อการปฏิบัติ					
แผนการจัดการเรียนรู้						
สาระสำคัญ						
1	เขียนสาระสำคัญถูกต้องตามประเด็นของเรื่องในภาพรวม					
2	สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
3	สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
จุดประสงค์การเรียนรู้						
1	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ					
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุม สาระการเรียนรู้					
4	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้					
5	มีประโยชน์ต่อนักเรียน					
6	มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้					
สาระการเรียนรู้						
1	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้					
2	มีประโยชน์ต่อนักเรียน					
3	มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้					
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2	กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม					
3	การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ					
4	กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม					
5	การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยและความสามารถ ของนักเรียน					
สื่อ / แหล่งเรียนรู้						
1	ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษ					
2	สื่อที่ใช้เหมาะสมกับกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษ					
3	สื่อที่ใช้สามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง					
4	สื่อ มีความหลากหลาย น่าสนใจ					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
5	เหมาะสมกับวัยและเวลา					
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ					
3	การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
4	เครื่องมือสอดคล้องกับวิธีการวัดการพูดภาษาอังกฤษ					
5	กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับนักเรียน					
6	การประเมินผลเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



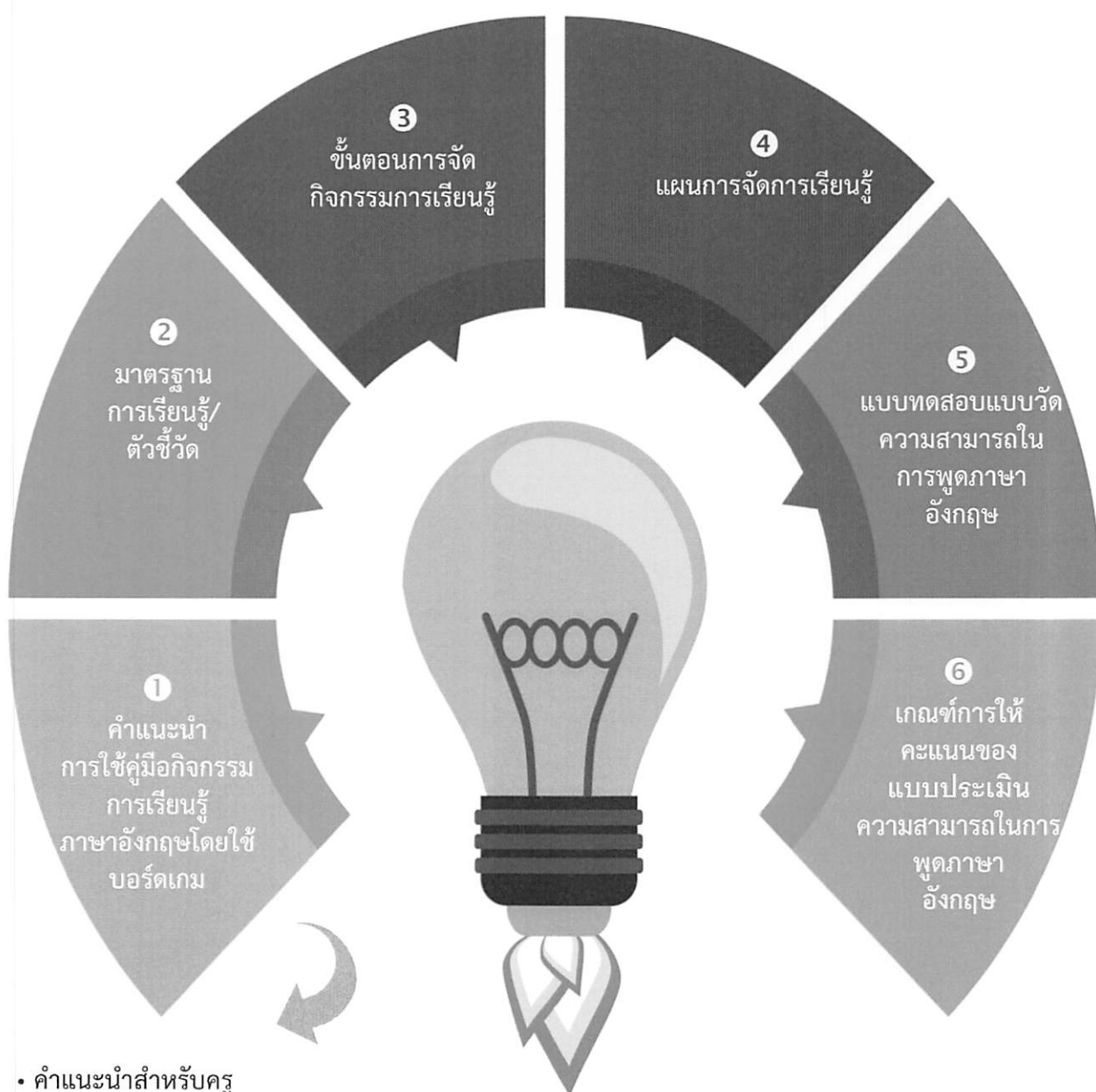
คำนำ

คู่มือเล่มนี้สร้างขึ้นเพื่อชี้แจงการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ครูที่
จะนำกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความเข้าใจ สามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ด
เกมเป็นสื่อกลางในการช่วยให้นักเรียนสามารถพูดออกมาเป็นประโยค โดยให้นักเรียนเล่นบอร์ด
เกม และสามารถสะท้อนถึง สิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมา ผ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยมีครูคอย
แนะนำและกระตุ้นการเรียนรู้ของ นักเรียน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด
เกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะ
มีผลในการพัฒนา นักเรียนให้มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและบรรลุตามจุดประสงค์
การเรียนรู้

รพิสสา กັນสุข

องค์ประกอบของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้

องค์ประกอบของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย



- คำแนะนำสำหรับครู
- คำแนะนำสำหรับนักเรียน

คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้

คำแนะนำสำหรับครู



กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อกลางในการช่วยให้นักเรียนสามารถพูดออกมา เป็นประโยค โดยให้นักเรียนเล่นเกม และสามารถสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนออกมา ผ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจคู่มือการใช้กิจกรรม ดังนี้

ก่อนสอน

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียด ศึกษาทำความเข้าใจการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ และขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกมการวัดและประเมินกิจกรรม สามารถเรียนรู้ให้ชัดเจน

2. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแผนการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้า
3. ครูควรจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียน
4. ศึกษาแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
5. ศึกษาเกณฑ์แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

ระหว่างสอน

1. ครูแจกบอร์ดเกมให้กับนักเรียนและชี้แจงการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ นักเรียนทราบ

2. ครูดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างเคร่งครัด เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ระหว่างที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษออกมาอย่างเต็มที่



4. ในระหว่างที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ หากนักเรียนมีข้อสงสัยหรือมีปัญหาขณะเรียนรู้ ครูควรให้คำปรึกษากับนักเรียน พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือนักเรียนด้วยความใส่ใจตลอดการเรียนรู้

5. ให้คำปรึกษาระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรมสังเกตพฤติกรรม
หลังเรียน

1. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกม เพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

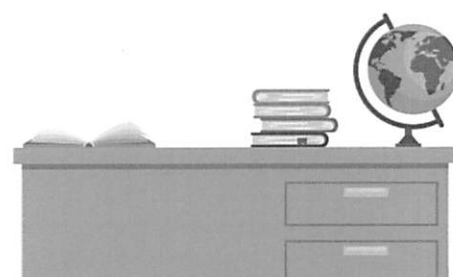
2. ประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

คำแนะนำสำหรับนักเรียน



คำแนะนำสำหรับนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่นักเรียนต้อง ดำเนินการ ดังนี้

1. นักเรียนตั้งใจฟังครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนเรียน
2. นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนตามที่ครูแจ้งทั้ง 4 กิจกรรมการเรียนรู้
3. นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจ





สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าและตีความเรื่องที่อ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น

ต 1.2 ม. 1/1 สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม

ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นกิจกรรมที่ใช้จัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 21102 ซึ่งเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิด จากการประยุกต์โดยใช้บอร์ดเกม (Game) มาใช้ในกระบวนการ จัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย การประยุกต์ใช้ขั้นตอนการสอนจากนักการศึกษา ดังนี้ ทิศนา ขัมมณี (2550) โดยมีการสังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ใช้เวลาเรียนทั้งหมด 12 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอน การจัดการ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกระตุ้นนักเรียนด้วยสื่อ เช่น รูปภาพ บัตรคำ คลิปวิดีโอ แล้วไปกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม 1 คน เพื่อทำหน้าที่ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด 3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม 4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่น และกติกาการเล่นเกม 6. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นที่ต้องนำคำศัพท์ 5 คำที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน

<p>ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ โดยศึกษาบทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกม นักเรียนใช้บัตรสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลโดยใช้ภาษาอังกฤษ 2. หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่มทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด 3. ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยคแล้วสนทนากับเพื่อน
<p>ขั้นที่ 3 สรุปและ อภิปรายผล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุป และอภิปราย
<p>ขั้นที่ 4 ประเมินผล การเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน



ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ตัวอย่าง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน	รหัสวิชา อ22101
เรื่องที่ 1 Occupation	เวลา 3 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563	ครูผู้สอน นางสาวรพิสา กันสุข

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

- มาตรฐาน ต 1.1 เข้าและตีความเรื่องที่อ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ม. 1/4 ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น
- ต 1.2 ม. 1/1 สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน
- ต 1.2 ม. 1/3 พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม
- ต 1.3 ม. 1/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ สำนวนภาษาที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ จะช่วยให้เข้าใจ และบอกรายละเอียดของเรื่องที่ฟังได้ รวมถึงสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้พูด/เขียนสื่อสารและ ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาชีพที่สนใจได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 พูดสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลอาชีพของตนเองและผู้อื่น
- 3.2 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่อยากเป็นในอนาคต
- 3.3 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ประโยคประเภทต่างๆ เช่น ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถาม เพื่อใช้ในกิจกรรมสนทนาทางภาษาในห้องเรียน

5. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม (180 นาที)

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม (เวลา 40 นาที)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นกระตุ้นความคิดนักเรียนด้วยภาพบรรณรักษ์แล้วถามนักเรียนว่า

T: What does she do?

S: She is librarian.

T: Where does she work?

S: She work in the library.

2. ครูแจ้งนักเรียนว่าวันนี้จะให้เล่นบอร์ดเกม และถามนักเรียนว่า

T: Do you like to play board games?

S: Yes, I do./ No, I don't.

ครูถามให้นักเรียนทายว่าวันนี้จะเล่นเกี่ยวกับเรื่องอะไร

T: What is today's game about?

S: Job.

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่ม เลือกหัวหน้ากลุ่ม 1 คน

4. ครูสอนคำศัพท์และประโยคที่นักเรียนต้องนำไปใช้ในการเล่นเกม เช่น mechanic secretary, photographer, singer

Does your work have uniforms?

What is your work about?

Do you have many people at your workplace?

Is your workplace noisy?

How much is your salary?

Who is your employer?

นักเรียนสนทนากับเพื่อนในห้องเปลี่ยนกันถาม-ตอบ คำศัพท์และประโยคที่ได้เรียนมา

5. ครูแจกบอร์ดเกมและชี้แจง และกติกากการเล่นเกม

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่น และกติกากการเล่นเกม

7. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นที่ต้องนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำ มาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน

ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา (เวลา 50 นาที)

1. นักเรียนเข้ากลุ่มเล่นเกมตามที่ได้แบ่งไว้ และนักเรียนสนทนากับเพื่อนภายในกลุ่ม เปลี่ยนกันถาม-ตอบ คำศัพท์และประโยคที่ได้เรียนมา

2. หัวหน้ากลุ่ม ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด

3. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วจับคู่สนทนากับเพื่อนในห้อง

ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล (เวลา 40 นาที)

1. ครูใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับความรู้ในเนื้อหาของเกม กระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก

T: He looks after sick animals, What does he do?

S: He is a veterinary.

T: She looks after sick people, What does she do?

S: She is a nurse.

T: I like cook, I work at restaurant. Who am I?



S: Cook/Chef.

T: I take care your teeth, I work at hospital. Who am I?

S: dentist.

T: Do you like to play board games?

S: Yes, I do. / No, I don't.

T: Do you feel about this board game?

S: I'm excited.

T: How are you techniques for winner?

S: I listen carefully and collect as much information as possible.

T: What knowledge should be included?

S: I think words and questions about job?

2. ครูใช้คำถามเพื่อสอบถามกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น

T: What do you know?

S: I know asking job.

T: What do you want to learn?

S: I want to learn news word and speaking skill.

T: What do you want to learn?

S: I want to learn news word and speaking skill.

T: What did you learn?

S: I learn news word and speaking skill.

T: How's progress about speaking skill?

S: I have confident when I speak.

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ (เวลา 40 นาที)

1. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกม เพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน เรื่อง I want to be in the future.

โดยให้นักเรียนพูดบรรยายถึงอาชีพที่นักเรียนอยากเป็นในอนาคตพร้อมบอกเหตุผล คนละ 1 อาชีพ โดยให้เวลาพูดคนละไม่เกิน 3 นาที

S: I want to be _____ Because _____.

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

8.1 บอร์ดเกม Hidden Spy

8.2 ภาพอาชีพบรรณรักษ์

7. การวัดและการประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินการพูดสนทนา แลกเปลี่ยน ข้อมูลอาชีพของตนเอง และผู้อื่น	แบบประเมินความสามารถ ในการพูดภาษาอังกฤษ	ได้คะแนนการพูดระดับดีขึ้นไป
ประเมินการพูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับ อาชีพที่อยากเป็นใน อนาคต	แบบประเมินความสามารถ ในการพูดภาษาอังกฤษ	ได้คะแนนการพูดระดับดีขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการสอน

 ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

 ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

 ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

..... / /



เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Occupation

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
1. การออกเสียง	ออกเสียงถูกต้องพูดได้ คำศัพท์	ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว	ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง พูดแล้วฟังเข้าใจยาก	ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบ การสนทนาไม่ได้	4
2. คำศัพท์	ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์	สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม	ใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ๆ แต่ใช้ศัพท์ในสถานการณ์ได้	ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบ การสนทนาไม่ได้	4
3. ไวยากรณ์	ไม่มีข้อผิดพลาดทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างทางภาษา	ใช้โครงสร้างทางไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้ไวยากรณ์เบื้องต้นผิด วลีถูกต้องบ้าง	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้	4
4. ความคล่องแคล่ว	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องของการสนทนาหยุดได้ถูกจังหวะ เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ แต่ยั้งติดตะกุกตะกัก	พูดต่อจากที่พูดไม่ได้ แต่พยายามพูดต่อไปโดยการเริ่มต้นใหม่	พูดแล้วหยุดคิคนานพูดไม่จบ ประโยคโต้ตอบ การสนทนาไม่ได้	4

เกณฑ์สรุประดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 - 16	ดีมาก
9 - 12	ดี
5 - 8	พอใช้
1 - 4	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป

**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
โดยการใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ท่านพิจารณาแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษ
- 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่เป็นสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดความสามารถในการ
พูดภาษาอังกฤษ

ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
Situation 1 - Occupation in 21st century - I want to be in the future				
Situation 2 - Describing people - Describing my idol				
Situation 3 - Furniture and room สถานการณ์เรื่องที่ 2 - My dream house				

ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
Situation 4 - School subject สถานการณ์เรื่องที่ 2 - Going to school				

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
 (.....)

ตำแหน่ง.....

แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมเพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ 4 สถานการณ์ดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนจับสลากเลือก 2 สถานการณ์
2. นักเรียนมีเวลาเตรียมตัวเพื่อซักซ้อมก่อนเริ่มสอบ 5 นาที
3. กำหนดเวลาสถานการณ์ละไม่เกิน 3 นาที
4. แบบทดสอบการพูดนี้ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล
5. นักเรียนที่ทำแบบทดสอบแล้วจะถูกแยกออกจากกลุ่มเพื่อนเพื่อป้องกันการสอบถามข้อมูล ซึ่งเป็นการหลอกล้ำในการทำแบบทดสอบ

Situation 1

Occupation in 21st century (การพูดถึงอาชีพที่อยากเป็นในศตวรรษที่ 21)

- Speaking the occupation you want to be in 21st century and why do you want to be?

Situation 2

Describing people (การพูดบรรยายลักษณะดารา, นักร้อง, ยูทูบเบอร์ชื่นชอบ)

- Speaking and describe actor, singer or youtuber do you like?

Situation 3

Furniture and room (การพูดบรรยายห้องที่นักเรียนชอบที่สุดภายในบ้านของนักเรียน และบรรยายถึงเฟอร์นิเจอร์สิ่งของที่มีในห้อง)

- Speaking and describe favorite room in your house and furniture in your room.

Situation 4

School subject (การพูดบอกถึงวิชาที่นักเรียน)

- Speaking favorite subject and why do you like?

เกณฑ์การประเมินการทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยการ
ใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

รายการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
1. การออกเสียง	ออกเสียงถูกต้องพูดได้คำศัพท์	ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว	ออกเสียงผิดบ่อยครั้งพูดแล้วฟังเข้าใจยาก	ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
2. คำศัพท์	ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์	สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม	ใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ๆ แต่ใช้ศัพท์ในสถานการณ์ได้	ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
3. ไวยากรณ์	ไม่มีข้อผิดพลาดทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างทางภาษา	ใช้โครงสร้างทางไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้ไวยากรณ์เบื้องต้นผิดวลีถูกต้องบ้าง	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิดไม่สามารถสื่อสารได้	4
4. ความคล่องแคล่ว	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติมีความต่อเนื่องของการสนทนาหยุดได้ถูกจังหวะเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติแต่ยังติดตะกุกตะกัก	พูดต่อจากที่พูดไม่ได้แต่พยายามพูดต่อไปโดยการเริ่มต้นใหม่	พูดแล้วหยุดคิคนานพูดไม่จบประโยคโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4

เกณฑ์สรุประดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25 -32	ดีมาก
17- 24	ดี
9- 16	พอใช้
1- 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป

ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 15 คน
5. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน
6. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับนักเรียน 20 คน
7. ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 16 แสดงความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ด เกม						
ชั้นที่ 1 นำเสนอเกม						
1. ใช้สื่อ(รูปภาพ คลิปวิดีโอ)เหมาะ กับเรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด เชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน	5	4	4	4.33	0.00	มาก
3. นักเรียนได้มีส่วนร่วมโดยการตอบ คำถาม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4. นักเรียนแบ่งกลุ่มได้อย่าง เหมาะสมโดยคละความสามารถ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ และ ประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการ เล่นเกม และกติกาการเล่นเกมอย่าง ละเอียดและเข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการ เล่น และกติกาการเล่นเกมด้วย ตนเอง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ
	1	2	3			ความเหมาะสม
8. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นที่ต้องนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.63	4.38	4.63	4.54	0.36	มากที่สุด
ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา						
1. นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกลุ่มที่ได้แบ่งไว้ โดยศึกษาบทบาท หรือหน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกมนักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อขอและให้ข้อมูลโดยใช้ภาษาอังกฤษ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. หัวหน้ากลุ่มทุกกลุ่มทำหน้าที่ควบคุมกติกาและเวลาการเล่นของสมาชิกในกลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. นักเรียนนำความรู้จากการเรียนภาษาอังกฤษมาใช้ในการเล่นเกม	4	4	4	4.00	0.00	มาก

ตาราง 16 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ
	1	2	3			ความเหมาะสม
5. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนทุกคน ได้มีส่วนร่วมอย่างเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
7. บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความกล้าในการพูดภาษาอังกฤษ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.86	4.00	4.86	4.57	0.50	มากที่สุด
ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล						
1. คำถามที่ใช้กระตุ้นความรู้ เนื้อหา ภาษาอังกฤษสู่เกม กระบวนการเล่น เกม ความรู้สึกของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุป และ อภิปราย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3. กิจกรรมสรุป และอภิปราย เหมาะสมกับนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความ คิดเห็น	5	4	4	4.33	0.58	มาก
5. นักเรียนเกิดการปฏิสัมพันธ์กับ เพื่อนร่วมชั้น	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและ อภิปรายผลที่ได้จากการเล่นเกมได้ อย่างเหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.67	4.00	4.33	4.33	0.48	มาก

ตาราง 16 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้						
1. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียน พูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดย สอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อ ประเมินความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียน	4	4	4	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.00	4.00	4.00	0.00	มาก
สรุปเฉลี่ยรวม	4.68	4.14	4.59	4.47	0.34	มาก

2. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 17 แสดงความเหมาะสมคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยบอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน						
1. อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2. ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4	5	4	4.33	0.58	มาก
3. ครูมีความเข้าใจสามารถนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4	5	4	4.33	0.58	มาก
4. สื่อความหมายภาษาที่เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.00	5.00	4.00	4.59	0.58	มากที่สุด
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม						
1. การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 17 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
3. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมง่ายต่อการปฏิบัติ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.00	4.75	5.00	4.59	0.58	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้						
สาระสำคัญ						
1. สาระสำคัญถูกต้องตามประเด็นของเรื่องในภาพรวม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3. สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้						
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
4. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
5. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
6. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม						
3. การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิด	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ						
4. กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยและ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ความสามารถของนักเรียน						
เฉลี่ย	4.53	4.35	4.76	4.57	0.41	มากที่สุด
สื่อ / แหล่งเรียนรู้						
1. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการความสามารถ	5	4	4	4.33	0.58	มาก
ในการพูดภาษาอังกฤษ						
2. สื่อที่ใช้เหมาะสมกับกิจกรรมการพูด	4	4	4	4.00	0.00	มาก
ภาษาอังกฤษ						
3. สื่อที่ใช้สามารถทำให้นักเรียนเกิดการ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
เรียนรู้ได้จริง						

ตาราง 17 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
4. สื่อ มีความหลากหลาย น่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. เหมาะสมกับวัยและเวลา	4	4	5	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.40	4.20	4.40	4.33	0.47	มาก
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.00	0.00	มาก
3. การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4. เครื่องมือสอดคล้องกับวิธีการวัดการพูด ภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับนักเรียน	4	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การประเมินผลเหมาะสมกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	5	4	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.17	4.50	4.33	4.28	0.29	มาก
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.36	4.47	4.58	4.46	0.44	มาก

3. ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 18 แสดงผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

ข้อที่	คะแนนความคิดของ			IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ				
	1	2	3		
Situation 1					
- Occupation in 21st century	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
- I want to be in the future	0	0	-1	-0.33	ตัดทิ้ง
Situation 2					
- Describing people	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
- Describing my idol	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
Situation 3					
- Furniture and room	+1	0	+1	1.00	ใช้ได้
- My dream house	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
Situation 4					
- School subject	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
- Going to school	-1	-1	0	-1.00	ตัดทิ้ง

4. ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 19 แสดงผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถใน
การพูดภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 15 คน

คนที่	ผู้ประเมินคนที่ 1	ผู้ประเมินคนที่ 2	ผู้ประเมินคนที่ 3	Inter-rater
1	25	25	25	
2	25	19	22	
3	26	19	22	
4	26	26	26	
5	25	24	25	
6	26	20	18	
7	25	25	23	
8	16	18	20	0.801
9	25	22	24	
10	26	28	26	
11	25	20	18	
12	18	16	16	
13	26	19	18	
14	20	25	22	
15	16	19	18	

**5. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1**

ตาราง 20 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้
บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 9 คน

คนที่	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำกิจกรรม (E ₁)				ร้อยละของคะแนน เฉลี่ยในการทำ แบบทดสอบวัด ความสามารถในการ พูดภาษาอังกฤษ (E ₂) คะแนนเต็ม 32
	กิจกรรมการ เรียนรู้ที่ 1 คะแนนเต็ม	กิจกรรมการ เรียนรู้ที่ 2 คะแนนเต็ม	กิจกรรมการ เรียนรู้ที่ 3 คะแนนเต็ม	กิจกรรมการ เรียนรู้ที่ 4 คะแนนเต็ม	
	16	16	16	16	
1	15	14	14	15	24
2	12	15	14	14	25
3	14	14	15	12	25
4	11	11	12	12	24
5	12	12	13	11	25
6	12	13	10	10	23
7	11	10	10	12	25
8	10	9	11	11	24
9	12	10	11	11	24
รวม	109	106	110	108	219
เฉลี่ย	12.11	12.00	12.22	12.00	24.33
เฉลี่ย					
ร้อยละ	75.69	75.00	76.39	75.00	76.04
ละ					
E1/ E2= 75.52/76.04					

6. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตาราง 21 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับนักเรียน 20 คน

คนที่	คะแนนรวม(32)	ร้อยละ
1	24	
2	24	
3	26	
4	25	
5	24	
6	25	
7	27	
8	25	
9	25	
10	25	78.13
11	26	
12	24	
13	26	
14	26	
15	25	
16	24	
17	25	
18	25	
19	24	
20	25	

7. ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

ข้อที่	คะแนนความคิดของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
ด้านปัจจัยนำเข้า					
1. ครุณาเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องที่เรียน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
2. ครูเตรียมความพร้อมเพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3. นักเรียนมีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. บอร์ดเกมมีความหลากหลาย น่าสนใจ ทำให้รู้สึกอยากเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านกระบวนการ					
6. ชี้นำเสนอเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเรื่องที่เรียน	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
7. ชี้นำเล่นตามกติกาช่วยนักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 22 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนความคิดของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
8. บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการพูดภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9. บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องที่เรียนมากขึ้น	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
10. นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11. นักเรียนได้มีส่วนร่วมโดยการตอบคำถาม	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
12. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมชั้น	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
13. นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในชั้นสรุปและอภิปรายผล	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14. ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15. ความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
16. นักเรียนและครูได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นการสรุปและอภิปรายผล	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
ด้านผลผลิต					
17. เนื้อหารายวิชาที่มีประโยชน์ สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 22 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนความคิดของ			IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ				
	1	2	3		
เรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
19. บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีทักษะการ พูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตัวอย่างภาพบอร์ดเกมที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ภาพ 1 ตัวอย่างภาพการ์ดพิเศษในเกม Hidden Spy



ภาพ 2 ตัวอย่างภาพการ์ดสถานการณ์ในเกม Hidden Spy

ภาพ 3 ตัวอย่างภาพการ์ดในเกม The room



ภาพ 4 ตัวอย่างภาพการ์ดในเกม Guess it



ภาพ 5 ตัวอย่างภาพการ์ดในเกม Detective



ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	รพิตา กันสุข
วัน เดือน ปี เกิด	5 พฤศจิกายน 2532
ที่อยู่ปัจจุบัน	117/3 หมู่ 6 ตำบลวัดขวาง อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร 66130
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี ค.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏพินุลสงคราม พ.ศ. 2556