

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 Development of Learning Management Using Board Games with Scaffolding Concept to Develop English speaking Skills for Mathayom 2 Students

ชญาวรรณ ผิวทอง^{1*} สิริสุดา ทองเฉลิม² สาวิตรี เถาว์โท³

Chayawan Piwthong^{1*} Sirisuda Thongchalerm² Savitree Thaoto³

¹ ละครครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

² ละครครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

³ ละครครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

*Corresponding author e-mail: Chayawan.pg65@ubru.ac.th

(Received: 7 March 2025, Revised: 15 May 2025, Accepted: 16 May 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นและการสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาจะหลวย สังกัดสำนักงานเขตมัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 กิจกรรม แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง 2) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบถาม-ตอบด้วยปากเปล่า จำนวน 40 ข้อ ที่ได้จากการสุ่มบัตรภาพ 10 บัตรภาพ จากข้อสอบ 4 ฉบับ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นและการสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ 6 ด้าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิผล และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.74/78.78 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 75/75 2) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5935 คิดเป็นร้อยละ 59.35 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนเท่ากับ 11.95 และ 19.69 ตามลำดับ คะแนนค่า t เท่ากับ 154.70 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการพูด

ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นและการสะท้อนคิดทั้ง 6 ด้าน มีค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ 4.59 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม; ทักษะการพูด; นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2; แนวคิด Scaffolding

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop an effective learning management according to the criteria of 75/75, 2) study and compare English speaking skills of Mathayom 2 students before and after studying, and 3) study the opinions and reflections of students on the learning management. The sample group was Mathayom 2 students of NachaLuai School. Under The Secondary Educational Service Area Office Ubon Ratchathani Amnat Charoen, Semester 1, Academic Year 2024, a total of 34 people, obtained by cluster random sampling. The research instruments used were: 1) Development of a learning management plan, 12 activities, 1 hour per plan, totaling 12 hours. 2) An English speaking skills test before and after learning in the form of an oral Q&A, 40 items, obtained by randomly selecting 10 picture cards from 4 test copies. 3) A questionnaire on students' opinions and reflections on learning management, 15 items, 6 aspects. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, efficiency value, and t-test. The research results found that 1) the learning management created by the researcher was effective at 76.74/78.78, higher than the set standard of 75/75. 2) The development of English speaking skills had an efficiency index of 0.5935, accounting for 59.35 percent, which was acceptable. And the results of the comparison of English speaking skills, the average scores before and after studying were 11.95 and 19.69, respectively. The t-score was 154.70, showing that students' English speaking skills after studying were significantly higher than before studying at a statistical level of .01. 3) The results of the analysis of the questionnaire on opinions and reflection in all 6 areas had a total average of all items of 4.59 points, which was at the most satisfactory level.

Keywords: Board Game; Learning activities using board games; English Speaking Skill; The Eighth Graders; Scaffolding

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคดิจิทัล เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วนของสังคม โดยเฉพาะด้านการศึกษา ซึ่งต้องปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีผ่านการเรียนออนไลน์และสื่อดิจิทัล ประเทศไทยได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและทุกช่วงวัยมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยครอบคลุมตั้งแต่ระดับปฐมวัย พร้อมส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างศักยภาพของเยาวชน เพื่อรองรับความต้องการของตลาดแรงงานและสังคม (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2561) ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ระดับสากล ซึ่งครูและบุคลากรทางการศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล (เพ็ญจันทร์ สินธุเขต, 2560)

จากความสำคัญของภาษาต่างประเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงถูกบรรจุในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษา โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในการจัดการเรียนการสอนนั้นทักษะการพูดถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากสะท้อนความสามารถทางภาษาและเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Bailey, 2005) อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนภาษาอังกฤษยังคงเผชิญอุปสรรคหลายด้าน รงเทพ ลิ้มมณ (2562) ระบุว่า การพูดช่วยสื่อสารความรู้สึกและความคิดเห็น แต่เพ็ญพัทธ์ พินธุนิบาตร (2561) พบว่าครูมักเน้นไวยากรณ์มากกว่าการฝึกพูด ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจและมีปัญหาด้านความคล่องแคล่วและความถูกต้อง นอกจากนี้ ปัจจัยด้านเวลา ขนาดชั้นเรียน และเนื้อหาการเรียนการสอนที่ขาดการฝึกพูดอย่างเพียงพอ ล้วนเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะนี้ อีกทั้งการสอบเข้าศึกษาต่อมักไม่ให้ความสำคัญกับการพูด ทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษโดยรวม

นอกจากนี้ English Proficiency Index (EF) ซึ่งเป็นรายงานการจัดอันดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษรายปีของประเทศ เผยผลการจัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั่วโลกประจำปี 2565 ประเทศไทยถูกจัดอยู่อันดับที่ 21 จากทั้งหมด 24 ชาติในเอเชีย การจัดอันดับดังกล่าวประเทศไทยได้คะแนน 423 คะแนน โดยหากมองภาพรวมการจัดอันดับทั่วโลกประเทศไทยอยู่อันดับ 97 จากทั้งหมด 111 ประเทศทั่วโลก ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำมาก สาเหตุอาจจะเป็นเพราะการเรียนการสอนที่ผิดวิธีคือ เน้นการสอนโครงสร้างกฎเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการสอนใช้ภาษาในการสื่อสาร Juhana (2012: 12) กล่าวว่า ผู้เรียนมักรู้สึกกังวลเมื่อต้องใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเกรงว่าจะใช้ไวยากรณ์ผิดพลาด ออกเสียงไม่ถูกต้อง หรือสำเนียงไม่ชัดเจน ซึ่งเป็นผลมาจากข้อจำกัดด้านทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนเอง Babu (2010 อ้างถึงใน Nakhalah, 2016)

ระบุว่าครูผู้สอนส่วนใหญ่มักใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม โดยเน้นการถ่ายทอดความรู้และการท่องจำเพื่อเตรียมสอบ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการสื่อสารในชีวิต

จากปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนควรมุ่งพัฒนาทักษะการพูดและการสื่อสารของผู้เรียนผ่านวิธีการที่หลากหลาย เช่น แบบฝึกพูด กิจกรรมบทบาทสมมติ และเกมภาษา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกการโต้ตอบอย่างเป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม วิธีการเหล่านี้ยังมีข้อจำกัดด้านความหลากหลาย ทำให้มีการศึกษาการใช้เกมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูด ซึ่ง Karasimos (2021) พบว่าบอร์ดเกมช่วยลดความวิตกกังวล กระตุ้นการมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ส่งผลให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและฝึกฝนการสื่อสารในสถานการณ์จริง ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม สร้างสถานการณ์จำลอง เช่น การเจรจาและการตั้งคำถาม เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนสามารถดำเนินการโดยประยุกต์แนวคิดของ B.F. Skinner (1938) ที่เน้นการเสริมแรง การฝึกฝนซ้ำ และการลงโทษเชิงบวก ร่วมกับแนวคิดของ Lev Vygotsky (1978) ที่ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างการเรียนรู้ (Scaffolding) และพื้นที่พัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) คือ การสนับสนุนผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่เหมาะสมและค่อย ๆ ลดการช่วยเหลือลงเมื่อมีความสามารถมากขึ้น เป้าหมายคือช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองในตอนแรก โดยออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะของผู้เรียน แนวทางนี้เน้นการเสริมต่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับช่วงพัฒนาการของผู้เรียน โดยใช้วิธีการสาธิต การปฏิบัติให้ดู การตั้งคำถามกระตุ้นความคิด และการให้ข้อมูลป้อนกลับ ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้นกว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลองผิดลองถูก โดยครูและเพื่อนร่วมชั้นมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

กิจกรรมบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดเชิงโต้ตอบ ทบทวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และละลายพฤติกรรม ส่งเสริมความกล้าแสดงออกและความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560) นอกจากนี้ Apichat และ Fatimah (2022) ระบุว่านักเรียนมักขาดความมั่นใจในการพูดและมีปัญหาด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากแนวการสอนที่เน้นไวยากรณ์มากกว่าการฝึกพูด

ปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ยังคงประสบปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ โดยเฉพาะทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนยังขาดทักษะด้านคำศัพท์ โครงสร้างประโยค การออกเสียง และความคล่องแคล่ว ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน ซึ่งสะท้อนจากผลการทดสอบ O-NET วิชาภาษาอังกฤษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ มีค่าเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่

30.62 และระดับสังกัด 31.42 ซึ่งต่ำกว่าระดับชาติ 1.14 (31.76) (รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ, 2566)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการสนทนาถามตอบในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ทักษะการพูดทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการสื่อสารภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับ แนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและการสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนมัธยมศึกษาในสหวิทยาเขตน่านาบุญ จำนวน 6 โรงเรียน คือ โรงเรียนน้ำยืนวิทยา โรงเรียนโคมประดิษฐ์วิทยา โรงเรียนนาจะหลวย โรงเรียนดงสว่างวิทยา โรงเรียนบุญทริวิทยา และโรงเรียนนาโพธิ์วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 1,170 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนนาจะหลวย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 34 คน ซึ่งได้จากการที่ได้จากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ได้แก่ ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 75/75

2.2.2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นและการสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

3.2 แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ข้อสอบเป็นแบบถาม-ตอบด้วยปากเปล่า จำนวน 40 ข้อ ที่ได้จากการสุ่มบัตรภาพ 10 บัตรภาพต่อฉบับ จากข้อสอบจำนวน 4 ฉบับ ฉบับละ 30 ข้อ

3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 ข้อ 6 ด้าน

4. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

4.1 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์องค์ประกอบของแผน

3. นำขั้นตอนวิธีการสอนทักษะการพูดมาจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิด Scaffolding เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้หลักการสอนทักษะการพูด 3 ขั้นตอนของ Byrne (1986: 28) ได้แก่ ขั้นการให้ความรู้ (The Presentation Stage) ขั้นการฝึกฝน (The Practice Stage) ขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The Production Stage) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการสอนโดยประยุกต์ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (Game) (ทิตินา แคมมณ 2550: 365) ร่วมกับบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งมี 4 ขั้นตอน 1) นำเสนอเกม 2) เล่นตามกติกา 3) สรุปและอภิปรายผล 4) ประเมินผลการ

เรียนรู้ ดังนี้แล้วปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 12 กิจกรรม กิจกรรมละ 1 ชั่วโมง ทั้งหมด 12 ชั่วโมง

4. ขั้นตอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมออกแบบตามแนวคิดของ Vygotsky โดยใช้แนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development: ZPD) และการเสริมต่อความรู้ (Scaffolding) ในการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของ B.F. Skinner

5. นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเพื่อรับข้อเสนอแนะ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ให้ข้อเสนอแนะ และผู้วิจัยนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6. นำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาหลักเรียบร้อยแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และรูปแบบการจัดการเรียนรู้

7. นำผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้เกณฑ์การประเมินซึ่งผลเฉลี่ยความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 4.49 และผลเฉลี่ยความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 แปลความหมายได้ว่าเหมาะสมมากที่สุด

8. ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเครื่องมือในการวิจัยตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ นำการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นำผลที่ได้จากการทดลองเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องในด้านเกณฑ์ การให้คะแนนและลักษณะการจัดการเรียนรู้

9. จัดทำกิจกรรมฉบับสมบูรณ์และแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วเสนอต่อประธานและกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ จากนั้นนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาจะหลวย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 34 คน

4.2 แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพูดภาษาอังกฤษโดยศึกษาแนวคิดของ ของ Carroll (1980) Harris (1990) และอัจฉรา วงศ์โสธร (2538) เพื่อนำมาใช้ออกแบบแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2. สร้างแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรงให้เป็นแบบทดสอบวัดผลทางตรง (Direct Test) คือการให้ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 25 คะแนน มีทั้งหมด 5 ด้าน 5 ตอน เป็นแบบถาม-ตอบด้วยปากเปล่า จำนวน 40 ข้อ ที่ได้จากการสุ่ม

บัตรภาพ 10 บัตรภาพต่อฉบับ จากข้อสอบจำนวน 4 ฉบับ ฉบับละ 30 ข้อ ซึ่งจะนำคะแนนจากเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อคิดเป็นคะแนนของผู้เรียน

3. นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อคำถาม ความเหมาะสมของภาษา และความครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ให้ข้อเสนอแนะ เรื่อง และนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบวัดวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ความชัดเจนของภาษาของแบบวัด โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Objective Congruence) จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญพบว่ามีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

5. นำแบบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาอีกครั้งโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ให้ข้อเสนอแนะเรื่อง นิยามของการพูดคล้องแคล้วให้ชัดเจนขึ้น และนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองใช้

4.3 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ขั้นตอนในการสร้างเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ใช้ในการให้คะแนนในแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพูดภาษาอังกฤษโดยศึกษาความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ จุดมุ่งหมาย ทักษะย่อย กิจกรรมการสอน ขั้นตอนการสอน ประโยชน์ และเกณฑ์การประเมินผล เพื่อนำมาใช้ออกแบบเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

2. ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินผลทักษะการพูดที่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาได้เสนอไว้ และออกแบบเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการประเมินของ Carroll (1980) Harris (1990) และอัจฉรา วงศ์โสธร (2538) ประกอบด้วย Pronunciation of words, Pronunciation word sentence, Vocabulary, Grammar และ Fluency โดยแต่ละด้านแบ่งเป็น 5 ระดับ เริ่มจากระดับที่ 0 จนถึงระดับที่ 5

3. ตรวจสอบคุณภาพโดยนำเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 5 ท่าน นำผลการตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC: Index of Objective Congruence) จากการวิเคราะห์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่าเหมาะสมมากที่สุด

4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นและสะท้อนคิดของนักเรียน

1. ศึกษาหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิด
2. กำหนดกรอบของโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิด
3. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบ่งออกเป็น การสะท้อนคิด 6 ด้าน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบอัตนัย ได้แก่ 1. ด้านผู้เรียนเอง 2. ด้านครูผู้สอน 3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4. ด้านสื่อการสอน 5. ด้านการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6. ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสอบถามความคิดเห็น 15 ข้อ ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยใช้เกณฑ์การประมาณค่า 5 ระดับ ของ Likert
4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อประธาน และกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความถูกต้อง ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข
5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดที่มีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นชุดเดียวกัน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามกับจุดประสงค์ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของ ได้ผลเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด
6. นำแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญประเมิน และมีการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ของคอนบราค (Cronbach) ผลการวิเคราะห์ พบว่า ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็น เท่ากับ 0.71 ซึ่งแสดงถึงความเชื่อมั่นที่ดีมากของแบบสอบถามความคิดเห็นทั้งฉบับ
7. นำความคิดเห็นและแบบสะท้อนคิดที่ถูกต้องแล้วไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ปฐมนิเทศแนะนำวิธีการเรียน อุปกรณ์ เครื่องมือ การวัดและการประเมินผล แนะนำชี้แจงให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ในการวิจัย วิธีการทำกิจกรรมที่ต้องเรียนคำเนื้อหาก่อนแล้วทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม
3. นำแบบวัดทักษะการพูด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปทำการวัดกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาจะหลวย ดำเนินการทดลองตามกระบวนการที่ออกแบบไว้ สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้วให้นักเรียนทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ตามแนวการสอนโดยใช้เกมมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนหรือเกมที่สอนโดยครูใช้สื่อกระตุ้นนักเรียน ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมจากนั้นครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 2-3 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน ครูแจกบอร์ดเกมและชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกมนักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม จากนั้นครูใช้คำถามภาษาอังกฤษเพื่อสอบถามความเข้าใจในวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เริ่มเล่นเกมโดยศึกษาบทบาท หรือ หน้าที่ของตนเองจากการ์ด จากนั้นในระหว่างเล่นเกมให้นักเรียนใช้บทสนทนาเพื่อซักถามโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุป ประเด็นเกี่ยวกับความรู้ เนื้อหาภาษาอังกฤษ ความรู้สึกในเกม จากนั้นครูให้นักเรียนร่วมกันสรุป และอภิปราย

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้นักเรียน ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กำหนดบัตรภาพคำศัพท์ที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สอนในเกมโดย กำหนดหัวข้อให้นักเรียน หรือ กำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องหัวข้อที่สอนในเกม ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะในการใช้คำศัพท์ การออกเสียงระดับคำศัพท์ การออกเสียงระดับประโยค ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว

5. เมื่ออยู่ในระหว่างขั้นตอนการดำเนินการทดลองตามกระบวนการและสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำการวัดทักษะการพูดโดยมีการอัดวิดีโอนักเรียนรายกลุ่มจากนั้นให้คะแนนโดยคุณครูชาวต่างชาติ 2 ท่าน คุณครูที่สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 ท่าน และผู้วิจัย รวมมีผู้ให้คะแนนทั้งหมด 4 ท่าน จากนั้นรวบรวมข้อมูลคะแนนจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และคะแนนแบบวัดทักษะด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยรวมรายด้านเพื่อนำไปอธิบายข้อมูลในรูปแบบตารางต่อไป

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

คะแนนทักษะ การพูด	จำนวน นักเรียน (N)	ผลการใช้กิจกรรม				
		คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	S	E_1/E_2
ระหว่างเรียน	34	100	76.74	76.74	0.17	76.74/78.78
หลังเรียน	34	25	19.69	78.78	0.28	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการทดลองหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.74 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 78.78 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จึงมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.74/78.78 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาและเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลตามการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิด Scaffolding เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คะแนน ทักษะ การพูด	จำนวน นักเรียน (N)	ผลการพัฒนา				ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล	
		คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	S	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)	ร้อยละดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)
ก่อนเรียน	34	25	11.95	47.79	0.23	0.5935	59.35
หลังเรียน	34	25	19.69	78.78	0.28		

จากตารางที่ 2 ผลการวัดทักษะการพูดของนักเรียนทั้งก่อนและหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด 34 คน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 47.79 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.69 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.78 ซึ่งสามารถวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลดัชนีประสิทธิผลได้เท่ากับ 0.5935 คิดเป็นร้อยละ 59.35 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือมีค่าดัชนีประสิทธิผลตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษตาม กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	จำนวน นักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	ผลการพัฒนาการเรียน			ผลการพัฒนาหลังเรียน		
			$\bar{x}$	ร้อยละ	S	$\bar{x}$	ร้อยละ	S
ด้านที่ 1 การออกเสียงระดับคำศัพท์	34	5	2.11	41.09	0.11	3.90	75.74	0.13
ด้านที่ 2 การออกเสียงระดับประโยค	34	5	2.35	45.66	0.12	3.88	75.31	0.09
ด้านที่ 3 การใช้คำศัพท์	34	5	2.49	48.33	0.15	4.12	80.09	0.06
ด้านที่ 4 ไวยากรณ์	34	5	2.47	47.99	0.09	3.95	76.80	0.08
ด้านที่ 5 ความคล่องแคล่ว	34	5	2.52	49.04	0.10	3.84	74.69	0.06
คะแนนเฉลี่ย			2.39	47.79	0.23	3.94	78.78	0.28

จากตารางที่ 3 ผลการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนทั้ง 5 ด้าน ดังนี้ มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 การออกเสียงระดับคำศัพท์ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 2.11 คิดเป็นร้อยละ 41.09 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 3.90 คิดเป็นร้อยละ 75.74 ด้านที่ 2 การออกเสียงระดับประโยค ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 2.35 คิดเป็นร้อยละ 45.66 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 3.88 คิดเป็นร้อยละ 75.31 ด้านที่ 3 การใช้คำศัพท์ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 2.49 คิดเป็นร้อยละ 48.33 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 4.12 คิดเป็นร้อยละ 80.09 ด้านที่ 4 ไวยากรณ์ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 2.47 คิดเป็นร้อยละ 47.99 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 3.95 คิดเป็นร้อยละ 76.80 และด้านที่ 5 ความคล่องแคล่ว ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 2.52 คิดเป็นร้อยละ 49.04 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 3.84 คิดเป็นร้อยละ 78.78

ตารางที่ 4 ผลการพัฒนาการสัมพัทธ์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2557: 1-20)

สรุปผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการ		
ระดับพัฒนาการ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
พัฒนาการระดับสูง	34	100.00
รวม	34	100.00

จากตารางที่ 4 ผลการวัดทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามการพัฒนากิจการการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนจำนวน 34 คน มีคะแนนพัฒนาการในระดับสูงมาก โดยผลรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 34 คน มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 59.57 คิดเป็นร้อยละ 100.00 ซึ่งอยู่ในระดับ พัฒนาการระดับสูง

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ค่า t

ผลการเปรียบเทียบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S	t	p
ก่อนเรียน	34	25	11.95	0.23	154.70	.000**
หลังเรียน	34	25	19.69	0.28		

**p< .01

จากตารางที่ 5 พบว่าผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 34 คน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คะแนน ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.69 คะแนน ค่า t เท่ากับ 154.70 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็น และแบบสะท้อนคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน		$\bar{X}$	S	แปลความหมาย
ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1	หัวข้อในการจัดการเรียนรู้ตรงตามความสนใจของผู้เรียน	4.50	0.56	มาก
2	เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.56	0.61	มากที่สุด
3	เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.59	0.61	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย		4.55	0.59	มากที่สุด

ผลการประเมินด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ตรงกับความสนใจของผู้เรียน และสนับสนุนวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน

ส่งผลให้กิจกรรมที่ออกแบบโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดแนวคิดสแกฟโฟลด์ติ้ง มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษในกลุ่มตัวอย่างอย่างมีนัยสำคัญ

รายการประเมิน		$\bar{X}$	S	แปลความหมาย
ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนปฏิบัติกิจกรรมช่วยเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระหว่างกิจกรรม	4.58	0.66	มากที่สุด
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างปฏิบัติกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน	4.56	0.56	มากที่สุด
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังปฏิบัติกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน	4.62	0.55	มากที่สุด
4	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความยากง่ายเหมาะสม	4.38	0.55	มาก
คะแนนเฉลี่ย		4.53	0.58	มากที่สุด

ผลการประเมินด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม กระบวนการในการจัดกิจกรรมช่วยเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษและมีความยากง่ายเหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะจากกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รายการประเมิน		$\bar{X}$	S	แปลความหมาย
ด้านการวัดและประเมินผล				
1	การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.56	0.50	มากที่สุด
2	การวัดและประเมินผลมีความคล้อยกับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	4.68	0.53	มากที่สุด
3	การวัดและประเมินผลมีความยากง่ายเหมาะสม	4.53	0.51	มากที่สุด
4	การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน	4.65	0.54	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย		4.60	0.52	มากที่สุด

ผลการประเมินด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การวัดและการประเมินสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน และมีความยากง่ายเหมาะสม ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมมาใช้ในการประเมินผล และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

รายการประเมิน		$\bar{x}$	S	แปลความหมาย
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
1	การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.68	0.59	มากที่สุด
2	การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะให้นักเรียนมีความ มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ	4.53	0.56	มากที่สุด
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเห็น ประโยชน์ของการพูดภาษาอังกฤษ	4.74	0.45	มากที่สุด
4	การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียน สามารถประยุกต์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากการจัดการเรียนรู้ ไปใช้ในสถานการณ์จริงในอนาคตได้	4.76	0.43	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย		4.68	0.51	มากที่สุด

ผลการประเมินด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีมั่นใจ และสามารถประยุกต์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็น และแบบสะท้อนคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทั้ง 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านผู้เรียน

1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่กดดันทำให้นักเรียนมีความสุขและสนใจเรียนมากขึ้น ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียน อีกทั้ง ผู้เรียนยังสามารถพัฒนาทักษะการพูดและการออกเสียงได้ดีขึ้น จากการสะท้อนว่า “สนุก ไม่เครียด” และ “มีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม”

1.2 นักเรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้นและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการฝึกพูดและการใช้คำศัพท์ จากการสะท้อนว่า “พัฒนาการพูดมากขึ้น” “ได้ฝึกพูดและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ” และ “รู้คำศัพท์ต่าง ๆ”

1.3 นักเรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ได้ไปใช้จริง ได้รับการฝึกฝนและสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจมากขึ้น การเรียนผ่านเกมและกิจกรรมยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ผสมผสานความสนุกช่วยให้จดจำและเรียนรู้ได้ดีขึ้น จากการสะท้อนว่า “ได้ความรู้ไปในตัวจากการเล่นเกม”

ด้านที่ 2 ด้านผู้สอน

2.1 ผู้สอนมีการเตรียมความพร้อม ทำให้การเรียนเป็นระบบและช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ทำกิจกรรมได้อย่างราบรื่นและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ จากการสะท้อนว่า “เตรียมพร้อมก่อนสอน” และ “บอกวิธีการเล่นชัดเจน”

2.2 มีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครูไม่ได้พึ่งพากระดานดำหรือการจดบันทึกเพียงอย่างเดียว นักเรียนได้รับประสบการณ์การใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง อีกทั้งสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองช่วยลด

ความกังวลของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดมากขึ้น จากการสะท้อนว่า “ไม่ได้ให้จดอย่างเดียว” “ได้ฝึกพูดก่อนเล่นเกม ไม่ได้ใช้กระดานสอนอย่างเดียว” “ทำให้กล้าพูด” และ “สอนดี เข้าใจ เป็นกันเอง”

ด้านที่ 3 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และช่วยให้พวกเขามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น จากการสะท้อนว่า “สนุก ไม่เบื่อ”

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ยังถูกออกแบบให้มีความเป็นระบบ โดยเริ่มจากการให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์ก่อนทำกิจกรรม เน้นไปที่การอธิบายโครงสร้างของคำศัพท์และเนื้อหาอย่างละเอียดก่อน ทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีพื้นฐานความเข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติจริง และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง จากการสะท้อนว่า “มีการอธิบายก่อนลงมือทำกิจกรรม” “รู้คำศัพท์ก่อนทำกิจกรรม” และ “ให้เรียนรู้เนื้อหาก่อนทำกิจกรรม”

3.3 วิธีการจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ ทำท่าย ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงมากขึ้นแตกต่างจากการสอนแบบเดิมที่เน้นแต่การท่องจำหรือการเรียนจากตำรา จากการสะท้อนว่า “แตกต่างจากที่สอนแบบเดิม”

ด้านที่ 4 ด้านสื่อการสอนคู่มือวิธีการจัดการเรียนรู้

4.1 สื่อที่นำมาใช้ทำให้การเรียนเป็นเรื่องสนุกและช่วยลดความน่าเบื่อ ช่วยให้ผู้เรียนเพลิดเพลินกับการเรียน รวมถึงสื่อและคู่มือยังมีความสร้างสรรค์ จากการสะท้อนว่า “สีสันสวยงาม” และ “สร้างสรรค์”

4.2 สื่อการสอนและคู่มือ คู่มือวิธีการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพดีและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน โดยเฉพาะในด้านความเข้าใจง่าย ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างราบรื่น จากการสะท้อนว่า “เข้าใจง่าย”

ด้านที่ 5 ด้านการวัดและประเมินผล

5.1 ผู้เรียนสามารถทบทวนและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสะท้อนว่า “ได้ใช้คำศัพท์ที่เรียน”

5.2 กระบวนการประเมินผลมีความยุติธรรมและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมมาใช้ในการประเมินผล ทำให้รู้สึกเป็นธรรมชาติและไม่กดดัน แสดงถึงการให้ความสำคัญกับการนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้จริง จากการสะท้อนว่า “วัดตามที่ให้ฝึกพูด” และ “วัดเหมือนกับที่ได้เล่นเกม”

ด้านที่ 6 ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.1 การจัดกิจกรรมมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น และเต็มไปด้วยพลังบวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน บรรยากาศในห้องเรียนเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและความมีชีวิตชีวา ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียน และส่งเสริมความกล้าแสดงออก จากการสะท้อนว่า “ตื่นเต้น” “สนุกสนาน มีความสุข” “มีเสียงหัวเราะ” “ห้องมีเสียงดัง เต็มไปด้วยเสียงหัวเราะ” “เพื่อนแย่งกันพูด” และ “ห้องไม่เงียบเกินไป”

6.2 บรรยากาศแห่งความท้าทายเพื่อส่งเสริมความสำเร็จของผู้เรียน แม้ว่าจะมีความสุข แต่ก็มีความกดดันและความท้าทายปะปนอยู่บ้าง ซึ่งอาจเกิดจากความตั้งใจของผู้เรียนที่ต้องการทำกิจกรรมให้ดีที่สุดจากการสะท้อนว่า “มีความกดดัน เครียด ปนความสนุก” และ “มีความสุขได้สำเร็จ มีความตั้งใจเครียดเล็กน้อย”

อภิปรายผล

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิ้ง สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ม.2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทักษะที่นักเรียนทำได้ดีที่สุดคือคำศัพท์ (Vocabulary) เนื่องจากการจำคำศัพท์ง่ายกว่าการสร้างประโยคที่ถูกต้อง ในขณะที่ทักษะที่ได้คะแนนน้อยที่สุดคือความคล่องแคล่ว (Fluency) เนื่องจากนักเรียนยังขาดความมั่นใจในการพูด จากกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่สูงขึ้นตามวัตถุประสงค์ของวิจัย เนื่องจากตัวเกมและการลำดับขั้นตอนของวิธีการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมได้ออกแบบมาอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมยังมีการจัดลำดับตามระดับความยากง่าย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Monitor ของ Krashen (1987) การจัดลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิด ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากคำศัพท์ไปสู่โครงสร้างที่ซับซ้อนขึ้น การออกแบบกิจกรรมให้มีความท้าทายตามลำดับ และการอธิบายกติกาอย่างชัดเจนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด (Dulay & Burt, 1974 อ้างใน Krashen, 1987) สอดคล้องกับการวิจัยของ รพิสา และ จักรกฤษณ์ (2565) ยืนยันว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษตามการพูดภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกโฟลด์ดิ้ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการจัดการเรียนรู้ได้นำทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของ B.F. Skinner และแนวคิด Zone of Proximal Development (ZPD) ของ Lev Vygotsky มาออกแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับหลักการสอนทักษะการพูด (Byrne, 1986) และการจัดกิจกรรมการสอนโดยประยุกต์ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (ทิตนา แคมมณี, 2550) ร่วมกับบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำ (Repetition) และการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อน รวมถึงการสอนเนื้อหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปยาก (Scaffolding) กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดจากพื้นฐานไปสู่ความคล่องแคล่ว โดยการใช้เกมในการกระตุ้นการคิดและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีนี้มีทักษะการพูดสูงขึ้นจากเกณฑ์มาตรฐาน เพราะการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นใจ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Saleh Alrasheedi (2020) กล่าวถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการใช้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งในและนอกชั้นเรียน

3. ผลการศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นและการสะท้อนคิดของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีระดับความพึงพอใจสูงสุด จากการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม นักเรียนสามารถนำทักษะที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารช่วยเสริมทักษะการพูดและการใช้ภาษาอังกฤษในรูปแบบธรรมชาติ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือหลักช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษและช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาของ Yunus (2010) ล่าวถึงการที่บอร์ดเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในภาษาเป้าหมาย และส่งเสริมทักษะทางสังคม ขณะที่ Karasimos (2021) ระบุว่าบอร์ดเกมช่วยลดความวิตกกังวลและสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามยังมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาการปรับระดับความท้าทายของกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม และการลดความกดดันในบางกิจกรรม เพื่อให้การเรียนรู้มีความสมดุลระหว่างความสนุกและการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
 - 1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอน วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง ก่อนนำไปใช้ในชั้นเรียน และควรใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่งอย่างสม่ำเสมอ เพื่อความต่อเนื่องในการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - 1.2 ครูผู้สอนควรมีการลำดับความรู้จากง่ายไปยาก มีการสอนอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอนค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน
 - 1.3 จากผลการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง ครูผู้สอนควรอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกมให้ชัดเจนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการเลือกระดับคำศัพท์และโครงสร้างประโยคที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมทักษะอื่น ๆ ทางภาษา เช่น ทักษะการเขียน การอ่าน การฟังว่ามีผลเป็นอย่างไร
 - 2.2 ควรมีการเปรียบเทียบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเกมร่วมกับวิธีการสอนอื่นๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality), การสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับแนวคิดสแกฟโฟลด์ดิ่ง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ช่วยพัฒนาพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนมี

ทักษะในการพูดเพิ่มมากขึ้น ซึ่งแสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดในแต่ละด้าน ความคิดเห็นและการสะท้อนคิด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมช่วยให้ ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้มากขึ้น ส่งเสริม ทักษะการพูด การใช้คำศัพท์ และการสร้างประโยคอย่างเป็นธรรมชาติ ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรม โดยการให้ความรู้อย่างค่อยเป็นค่อยไป ด้วยการกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนหรือเกมที่สอน ในขั้น นำเสนอเนื้อหา ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม จากนั้นอธิบาย วิธีการเล่นเกมเป็นลำดับขั้นตอน นักเรียนเริ่มเล่นเกมศึกษาบทบาท หรือ หน้าที่ของตนเองในระหว่างเล่นเกม นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้รับ มาใช้ในการทำกิจกรรม จากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ร่วมกับการนำบอร์ด เกมบันไดงูซึ่งสื่อการสอนที่เข้าใจง่ายและสีสันสวยงามมาสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง ลดความตึง เครียด ช่วยเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ รวมถึงการวัดผลตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝน ทำให้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้จริงได้อย่างมั่นใจ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:คุรุสภาลาดพร้าว.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญจันทร์ สินธุเขต. (26-27, กรกฎาคม, 2560). การศึกษายุคนี้ (ยุคดิจิทัล) Thailand 4.0. ใน สมเกียรติ สายธนู, *งานวิจัยด้านการศึกษา. การประชุมวิชาการและการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3*, มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
- เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงานสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ การใช้กลวิธีสื่อสารและความกล้าพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*.
- รพิสรา กันสุข และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Buddhist Education and Research : JBER*, 8(2), 61-71.
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2562). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยรังสิต*.
- ศิตา เยี่ยมขันติถาวร. (2560). *เรียนภาษาอังกฤษด้วยสื่อและกิจกรรมรอบตัว* (พิมพ์ครั้งที่ 1). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการประเมิน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 –2580*. สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ.

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ. (2566). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566.
<https://sites.google.com/esdc.go.th/o-net-ubac/o-net-ปีการศึกษา-2566>
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2568). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- Apichat, B. and Fatimah, N. (2022). Students' difficulties in learning English speaking: A case study in a Muslim high school in the South of Thailand. *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 1(1), 13-22.
- Al Nakhalah, A. M. M. (2016). Problems and difficulties of speaking that encounter English language students at Al Quds Open University. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 5(12), 96-101.
- Byrne, D. (1986). *Teaching oral English*. Longman.
- Carroll, B. J. (1980). *Testing Communicative Performance: An interim study*. Pergamon Press.
- Harris, D.P. (1990). *Testing English as a Second Language*. McGraw Hill.
- Juhana. (2012). Psychological Factors that Hinder Students from Speaking in English Class. *Journal of Education and Practice*, 3(12), 100-110.
- Karasimos and Athanasios. (2021). Research Papers in Language Teaching and Learning. *Patras*, 11(1), 93-103.
- Krashen Stephen D. (1987). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Prentice Hall.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Saleh Alrasheedi. (2020). Investigation of Factors Influencing Speaking Performance of Saudi EFL Learners. *Arab World English Journal*, 11(4), 66-77.
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. Appleton-Century-Crofts.
- Yunus et al. (2010). The Utilization of ICT in the Teaching and Learning of English: "Tell Me More". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 10(9), 685-691.