

**การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
THE DEVELOPMENT OF ENGLISH LEARNING ACTIVITIES BY USING BOARD
GAMES TO IMPROVE THE ENGLISH SPEAKING ABILITY
FOR MATHAYOM 1 STUDENTS***

รพิสสา กันสุข, จักรกฤษณ์ จันทะคุณ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Rapisa Kansook, Jakkrit Jantakoon

Faculty of Education, Naresuan University, Thailand

E-mail : pat_celine_1989@hotmail.com

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 และแบบประเมินความพึงพอใจ 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 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; กิจกรรมการเรียนรู้; ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

* ได้รับบทความ: 12 มิถุนายน 2564; แก้ไขบทความ: 1 สิงหาคม 2565; ตอรับตีพิมพ์: 31 สิงหาคม 2565

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, English speaking proficiency test and Satisfaction Survey. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and a one-group t-test one sample. Research findings were as follows;

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.

Keywords: Board games; Learning activities; Speaking English.

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่งโดยที่องค์ความรู้ที่สำคัญของโลกส่วนใหญ่ถูกบันทึกและเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือเข้าถึงองค์ความรู้และก้าวทันโลก รวมถึงพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทย (สถาบัน ภาษาอังกฤษ, 2557) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการพัฒนา ทั้ง 4 ทักษะ คือทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน การเรียนรู้ภาษานั้น แตกต่างจากการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องนำภาษาอังกฤษที่ได้เรียนไปใช้ ติดต่อกับสื่อสารกับเจ้าของภาษา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้และฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดซึ่งนักเรียนไทยจำนวนไม่น้อยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่เด็กแต่ไม่สามารถ สื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ ทำให้ขาดความเชื่อมั่น ท้อแท้และส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพการงานหรือการ เรียนในระดับสูง ทั้งนี้กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดให้มีหลักสูตร

ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อมุ่งให้เยาวชนนำความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเองแสวงหาความรู้ และประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ทักษะการพูดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ (ยุทธพงษ์ บุญภา, 2550) และยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนทุกคนมุ่งหวังที่จะให้ประสบความสำเร็จแต่ความเป็นจริงการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหา (นางสมร พงษ์พานิช, 2554) นั่นคือผู้เรียนยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เท่าที่ควร ในปีการศึกษา 2562 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าวมีความสามารถในการพูดอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง (ผลสัมฤทธิ์โรงเรียนวัดพร้าว, 2562) เท่ากับร้อยละ 40.50 ทั้งนี้มีสาเหตุจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นวิชาเรียนที่ว่ายาก ไม่สามารถสื่อสารได้ ครูผู้สอนเน้นการสอนไวยากรณ์ ทำให้นักเรียนรู้สึกเครียดเวลาเรียน รวมถึงไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและระหว่างครูผู้สอนในระหว่างเรียน

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม บอร์ดเกม (Board Game) คือ เกมประเภทเทเบิลท็อปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่ก็ได้ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลายเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า ภายใต้จุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น วัสดุอุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่นและกติกาที่วางไว้ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) ตลอดจนบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม ดังนั้นบอร์ดเกม จึงสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนได้

จากความสำคัญ ปัญหาและแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีเจตคติที่ดีขึ้นต่อวิชาภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ 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

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขั้นตอนการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวทางการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากนั้นนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาอังกฤษ และด้านการพัฒนาบอร์ดเกม รวมจำนวน 3 คน พิจารณาความเหมาะสม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) แบบประเมินความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 4) แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ความเหมาะสมมากที่สุด มากปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนนี้เป็นการนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในขั้นตอนที่ 1 ไปทดลองใช้เพื่อศึกษาประสิทธิภาพ ดังนี้ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน

วัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งมีทั้งหมด 4 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านน้อยปรือฤทธิศ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับตามวิธีของ Cronbach เท่ากับ 0.801 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 19 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 โดยผู้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกับขั้นตอนที่ 1 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวกับการทดสอบหลังเรียน (One Group Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) โดยดำเนินการทดลองดังนี้

1. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่สร้างขึ้น ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองในเดือน กุมภาพันธ์ 2564 เป็นเวลา 12 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ โดยประยุกต์โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (Game) ทิศนา ขมมณี, (2550) ร่วมกับบอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน ขั้นที่ 2 เล่นตามกติกา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เล่นเกมโดยใช้ภาษาอังกฤษในการบทสนทนา แล้วนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกมมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อนภายในกลุ่ม ขั้นที่ 3 สรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้นักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กำหนดภาระงานที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สอนในเกมโดยกำหนดหัวข้อให้นักเรียนหรือกำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องหัวข้อที่สอนในเกม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

วัน เดือน ปี	กิจกรรมการเรียนรู้	ขั้นตอนการกิจกรรมการเรียนรู้
1-3 ก.พ. 64	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation	1. ครูกระตุ้นใช้สื่อกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ 3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม 4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม
		5. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยค แล้วสนทนากับเพื่อน 6. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก จากนั้นนักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น

		7. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
8-10 ก.พ. 64	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I've got blond hair	1. ครูกระตุ้นใช้สื่อกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ 3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม 4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม 5. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยคแล้วสนทนากับเพื่อน 6. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก จากนั้นนักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น 7. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
15-17 ก.พ. 64	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง There's a TV room	1. ครูกระตุ้นใช้สื่อกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ 3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม 4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม 5. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยคแล้วสนทนากับเพื่อน 6. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก จากนั้นนักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น 7. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
22-24 ก.พ. 64	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Going to School	1. ครูกระตุ้นใช้สื่อกระตุ้นการคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียน หรือเกมที่สอน 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน คละความสามารถ 3. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกม 4. ครูแจกบอร์ดเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นเกม 5. นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม จำนวน 5 คำมาแต่งประโยคแล้วสนทนากับเพื่อน 6. ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการเล่นเกม ความรู้สึก จากนั้นนักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น 7. ครูกำหนดภาระงานที่ให้นักเรียนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษโดยสอดคล้องกับหัวข้อในเกมเพื่อประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

2. หลังจากการทดลองใช้กิจกรรมเสร็จสิ้นลงผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1 ทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) หาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
- 2) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้การทดสอบค่า t แบบหนึ่งกลุ่ม (t -test one sample)
- 3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจของบุญชม ศรีสะอาด (2545 : 105-106)

ผลการวิจัย

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 ซึ่งในขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน 9 คน

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	$E_1 = 75.52$	$E_2 = 76.04$
$E_1 / E_2 = 75.52 / 76.04$		

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม 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

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียน 20 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านปัจจัยนำเข้า	4.49	0.48	มาก
ด้านกระบวนการ	4.34	0.48	มาก
ด้านผลผลิต	4.47	0.43	มาก
เฉลี่ยรวม	4.43	0.46	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.52/76.04 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ได้ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยศึกษาวิธีสอนโดยใช้เกม (Game) ตามแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2550) โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) นำเสนอเกม 2) เล่นตามกติกา 3) สรุปและอภิปรายผลและ 4) ประเมินผลการเรียนรู้จากนั้นผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญดำเนินการตรวจสอบเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของกิจกรรมการเรียนรู้ และนำหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามแนวคิดของ รัตนะ บัวสนธ์ (2552) โดยใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 โรงเรียนกลุ่มโพทะเล 02 อำเภอโพทะเล จังหวัด

พิจิตร เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมพบว่า ด้านเนื้อหา เนื้อหาความเหมาะสมตามผลการเรียนรู้ และนำไปหาประสิทธิภาพของกิจกรรมโดยทดลองใช้กับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 โรงเรียนกลุ่มโพทะเล 02 อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร แบบกลุ่มเล็กนักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนที่เหมาะสม จึงทำให้กิจกรรมดังกล่าว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกมนั้น มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัย ความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้นและช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึกทำให้ ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น วราภรณ์ และกันตณณ, (2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษและสอดคล้องกับ Yong Mei Fung (2016) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น เพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุผลข้างต้น จึงทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 75.52/76.04 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 เนื่องจากในขณะที่เล่นเกมนักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษ เข้าใจคำศัพท์ในเรื่องต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีภาคกับการทดสอบในก่อนเรียนและหลังเรียน ระหว่างเรียนนักเรียนนำประโยคที่ได้ในระหว่างเรียนแล้วจับคู่สนทนา จากนั้นนำประโยคที่ได้ในระหว่างเรียนจับคู่สนทนากับเพื่อนในกลุ่ม ในขณะที่เล่นเกมมีการนำศัพท์จากเกมมาแต่งประโยคแล้วจับคู่สนทนากับเพื่อนในกลุ่มโดยขึ้นสรุปและอภิปรายผล นักเรียนพูดบรรยายกระบวนการเล่นเกมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ผลที่ได้และควรปรับปรุงแก้ไขส่วนใดเพื่อให้พูดได้ดีขึ้น ส่วนในขั้นประเมินผลให้นักเรียนพูดบรรยายเรื่องนั้นๆ อีกครั้ง บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Milagros Chao Castro (2015) ได้ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมทบทวนบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองมักมีความวิตกกังวลและรู้สึกไม่สบายใจเมื่อพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมดึงดูดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนและเพิ่มความสามารถในการพูดของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดในระดับต่ำ ด้วยเหตุผล

ข้างต้น จึงส่งเสริมให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวม อยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม บอร์ดเกมที่นำมาใช้มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน อยากเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผู้เรียนสนุกกับการเรียน เพราะได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ภาพและสีสันอาจจะยังไม่ดึงดูดความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับแรงจูงใจภายในและภายนอกของแนวคิดของโรเจอร์ (Carl R. Rogers. 1976: 156) และสอดคล้องกับ Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ และYong Mei Fung (2016) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุผลข้างต้น นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีความพึงพอใจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ดังนั้นในครั้งต่อไปอาจปรับเปลี่ยนทีมหรือรูปแบบการเล่น เพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเพิ่มแรงจูงใจ

1.2 ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนอาจไม่คุ้นเคยกับการเล่นบอร์ดเกม ดังนั้นครูควรอธิบายกติกาการเล่นและให้นักเรียนศึกษาเองจากคู่มือเพิ่มเติม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบออนไลน์

กิตติกรรมประกาศ

บทความฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง

ต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งจนบทความนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- ทิตินา แชมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ด้านสุนทรการพิมพ์.
- นงสมร พงษ์พานิช. (2554). การศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของนิสิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา. *วารสารมนุษยศาสตร์*. 18(1), 85-97.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ยุทธพงษ์ บุญภา. (2550). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาหลักสูตรการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รัตน์ บัสนันท์. (2552). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คำสมัย.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรารักษ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.
- สถาบันภาษาอังกฤษ. (2557). *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรป ระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- Carl R. Roger. (1976). *A Theory of Personality with Schizophrenics and a Proposal for Its Empirical Investigation*. Louisiana State University.
- 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.
- Gardner, 1999; Rodilla, (2012). System thinking in action. *Health Care Forum Journal*, 36(4), 25-28.
- Milagros Chao Castro (2016). *Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Yong Mei Fung. (2016). *Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners*. University Putra Malaysia.