

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน
ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม
ของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The development of blended English learning activities based on
the Gamification concept to promote speaking skills and cultural
understanding of native speakers for 6th grade students.

พรยมล ฉิมพานิชย์

Pornyamon Chimpanit

นิสิตมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร

Graduate Student of Master Degree Program in Curriculum and Instruction,

Naresaun University

จักรกฤษณ์ จันทะคุณ

Jakkrit Jantakoon

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Assistant Professor, Education Program in Curriculum, and Instruction,

Naresaun University.

Corresponding Author, E-mail: pinny.chimpanit@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ซึ่งดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีกลุ่ม

ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกว้าง (พระชาวชัยสิทธิ์) จำนวน 26 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น แบบวัดทักษะการพูด และแบบทดสอบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample) และการทดสอบค่าที(t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้นมี 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) วงล้อคำถาม 2) กระดาษส่งสาร 3) บันไดงู 4) ความจริงหรือความเท็จ 5) ทายสถานที่ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน; เกมมิฟิเคชั่น; ทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

Abstract

The objectives of this research were 1) To establish and determine the effectiveness of the blended English learning activity based on the Gamification concept to promote speaking skills and cultural understanding of native speakers according to the criterion 75/75, 2) try using the blended English learning activity based on the Gamification follow the process of research and development. The sample group of 26 students sixth grade students who were studying semester 2

academic year 2021 at Bankrang (Phrakhawchaiyasit) school that were chosen by Purposive sampling. Research instruments included the blended English learning activity based on the Gamification, speaking skill test and cultural understanding of native speakers test. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation, t-test (one sample) and t-test (dependent samples). The results of this research indicated as follows : 1) The effectiveness of the blended English learning activity based on the Gamification concept for promoting speaking skills and cultural understanding of native speakers for grade 6, has five learning activities as follow, 1) question wheel 2) whisper 3) snake ladder 4) Two truths and a lie 5) Guess place? was 77.33/78.85, which was higher than the criterion 75/75. 2) The students' speaking skills after the blended English learning activity based on the Gamification concept was significantly higher than 75 percentage of the mastery criterion at .05 level of statistical significance. 3) The students' cultural understanding of native speakers after learning the blended English learning activity based on the Gamification concept was higher than before learning at the .05 level of statistical significance.

Keyword : Blended English Learning Activities; Gamification; Speaking skill and Cultural Understanding

บทนำ

เนื่องในสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด 19 (คู่มือการจัดการโรงเรียนรับมือโควิด-19, 2563) ทำให้ประเทศไทยได้รับผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ทั้งธุรกิจสินค้าอุปโภคบริโภค รวมถึงการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของไทยในทุกระดับชั้น ทำให้สถานการศึกษาต้องถูกเปิดและปิดตามสถานการณ์การแพร่ระบาด เพื่อลดช่องทางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส ขณะที่รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการ

แพร่กระจายของเชื้อไวรัส อาทิ ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร กำหนดให้เว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษานั้น ถ้าพบผู้ติดเชื้อภายในสถานศึกษาให้ทำการปิดเพื่อทำความสะอาดฆ่าเชื้อและหยุดสังเกตอาการเป็นเวลา 7 วัน และทำการเปิดสถานศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนได้ และห้ามจัดการเรียนการสอน การสอบ ฝึกอบรม หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากและให้จัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมออนไลน์ต่าง ๆ

ปัจจุบันจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้โรงเรียนจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาของตนเองให้สอดคล้องกับสภาพโรงเรียน ความต้องการของท้องถิ่น และทันต่อยุคการเปลี่ยนแปลง และการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ 4 สาระ คือ สาระการเรียนรู้ที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้ที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และสาระการเรียนรู้ที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์ชุมชนโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 19-20) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการพูดได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์และใช้งานได้ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับสูงในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนพยายามสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อทักษะการพูดได้อย่างคล่องแคล่ว รวมถึงต้องเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาควบคู่กันไป การพูดภาษาอังกฤษจึงมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้สาระการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และภาษาและวัฒนธรรมมาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ (คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโรงเรียนบ้านกร่าง(พระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว), 2564) ผู้สอนต้องคำนึงถึงธรรมชาติของการสื่อสารซึ่งสามารถแยกทักษะการสื่อสารออกเป็น 4 ทักษะใหญ่ ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน และให้ทักษะการพูดดียิ่งขึ้นจำเป็นต้องเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาควบคู่ด้วย ดังนั้นต้องมีแนวทางในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควบคู่กับการเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้ชีวิตสอนและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยความสนใจและความสามารถของผู้เรียน

เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ และอาจส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนด้วย

ในปัจจุบันได้นำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการเรียนแบบผสมผสานมาพัฒนาทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันจะมีภารกิจให้ผู้เรียนทำ หากทำภารกิจสำเร็จผู้เรียนจะได้รับคะแนนของภารกิจนั้น เพื่อนำคะแนนรวมไปจัดอันดับบนกระดานคะแนน เมื่อผู้เรียนเห็นการเปรียบเทียบกับผู้เรียนคนอื่น ๆ จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำภารกิจให้สำเร็จ ผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้ ผักผ่อนและทำแบบทดสอบได้ด้วยตนเอง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตได้อีกด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระราชชัยสิทธิ์) เพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ในรูปแบบการเรียนในห้องเรียนที่เป็นแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนและผู้สอนกับการเรียนนอกห้องเรียนโดยเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อตอบสนองการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การระบาดของเชื้อโควิด-19 ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความสามารถในทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระราชชัยสิทธิ์) ตำบลบ้าน กร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 53 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระราชชัยสิทธิ์) ตำบล บ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 26 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการ พูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) วงล้อคำถาม 2) กระดาษส่งสาร 3) บันไดงู 4) ความจริงหรือความเท็จ 5) ทายสถานที่ ใช้เวลา 12 ชั่วโมง และประกอบไปด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือก เกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้และขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้มีรายละเอียดดังตาราง 1 และคู่มือการใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมทักษะการ พูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมี ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา เพื่อนำข้อเสนอแนะที่ได้มา ปรับปรุง

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้	1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการกระตุ้นนักเรียนด้วยสื่อที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน 2. ครูใช้คำถามภาษาอังกฤษถามนักเรียนให้ถุกคิดเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน
ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้	1. ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับในเรื่องที่เรียนรวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและยกตัวอย่างคำศัพท์และประโยคประกอบ 2. ครูเลือกเกมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน
ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้	1. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนรวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและครูกับนักเรียนฝึกทักษะการพูดร่วมกัน อาจแบ่งเป็นกลุ่มหรือจับคู่สนทนา 2. ครูอธิบายเกมการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎกติกาการเล่น เกม ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง จะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่กำหนดได้ตามเป้าหมาย หรือสามารถตอบคำถาม จะได้รับคะแนนสะสมเมื่อสิ้นสุดการเล่น จะนับผลรวมของคะแนนสะสม และเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปน้อยที่สุด เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมที่ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัลตอบแทน 3. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมในแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนพูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการเล่น เกม ถ้านักเรียนทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละครั้ง 4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม
ขั้นตอนที่ 4	1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยละความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง

สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้	อ่อน 2. ครูคอยชี้แนะและสนับสนุนเพื่อให้ นักเรียนดำเนินกิจกรรมตาม เกมการเรียนรู้ พร้อมกับสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน 3. นักเรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและ ใช้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่องที่เรียนในการเล่นเกมการ จัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยการพูดสื่อสารให้รู้เรื่องและเข้าใจ อาจจะไม่ได้ยึดหลักทางไวยากรณ์ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ประโยค และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่นักเรียนได้รับจากกระบวนการ เกมมิฟิเคชั่น 5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลคะแนนสะสมของนักเรียนเพื่อ เรียงลำดับและมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด
ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้	1. ครูให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียนโดยผ่านการเล่นเกม (สั้นๆ และกระชับเวลา) ที่เน้นการพูดสื่อสาร เกมการเรียนรู้ เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ ประโยค และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เรื่องที่เรียนหรืออาจเป็นเรื่องใกล้ตัว 2. ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนการเรียนรู้ ครูอาจจะใช้คำถาม เชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบประเมินความเหมาะสมของ กิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการ พูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชนิด มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของLikert (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 103) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 16 ข้อ 2) แบบประเมินความ เหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน ตามแนวคิดเกมมิฟิ เคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 33 ข้อ และ3) แบบทดสอบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ สร้างขึ้น โดยใช้แบบประเมินการพูดของ Clark (1972) ซึ่งมีลักษณะการ

ให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) การใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งมีทั้งหมด 3 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์ สถานการณ์คะแนนละ 16 คะแนน รวมทั้งสิ้น 32 คะแนน 4) แบบทดสอบชนิดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เรื่อง culture with other people จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบค่าที่แบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample) และการทดสอบค่าที่ (t-test dependent) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538 : 183)

สรุปผลการวิจัย

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมของกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($= 4.49$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบระหว่างเรียน			การทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E ₁	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E ₂	E ₁ /E ₂
173	133.78	77.33	52	41.00	78.85	77.33/78.85

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	t	P
หลังการทดลอง	32	77.76	24.88	1.40	3.23 *	0.0017

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนการทดลอง	20	9.00	1.33	29.05*	0.0000
หลังการทดลอง	20	13.96	1.43		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ค้นพบมาอภิปรายผล ตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาดังนี้

1. จากการสร้างและหาประสิทธิภาพ ที่ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 กิจกรรม ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนและศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นอกจากนี้กระบวนการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2552 : 56) โดยภายหลังจากนำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง(พระชาวยัยสิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แบบประเมิน (1:1) นักเรียนจำนวน 3 คน พบว่า

ต้องปรับในด้านเนื้อหาและภาษายังมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้นและนำไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (3:3)นักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ จากการดำเนินการข้างต้นจึงทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริกร บำรุงกิจ และ สันติ วิจิทขณา ลัญญ์ (2562 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบที่พัฒนาและระบบการจัดการเรียนรู้CANVAS ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยภาษาอังกฤษแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการวิจัยของภาสกรเรืองรอง และ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนได้นำไปปรับใช้จัดการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้เรียนจะสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ การจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกิจกรรมการเรียนที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาเพื่อการสื่อสารและ ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างมีระบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ ปัทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) โดยการจัดการเรียนการสอนมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานซึ่งเป็นการเรียนแบบออนไลน์โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้า ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้อัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีปฏิสัมพันธ์ในการพูดระหว่างผู้ฟังและผู้พูด ผ่านกระบวนการเล่นเกมมิฟิเคชัน ซึ่งในขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและเป็นการอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา ผู้เรียนได้รับความรู้และได้ฝึกฝนการพูดภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีการ

ชักถามในข้อสงสัยที่เกิดขึ้นในบทเรียนนั้น ชั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ผู้เรียนแสดงทักษะการพูด โดยในการทำกิจกรรมจะแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถ กลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน ซึ่งมีเกมทั้งหมด 5 เกม ดังนี้ 1) question wheel 2) กระชิบส่งสาร 3) บันไดงู 4) Two truths and a lie 5) Guess place? โดยระหว่างที่นักเรียนร่วมทำกิจกรรม จะมีคะแนนสะสมและร่วมกันสรุปความรู้ ผู้เรียนสนุกสนานกับใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านกระบวนการเล่นเกม แต่อาจจะมีผู้เรียนบางคนที่ยังหลุดพูดภาษาไทยในขณะที่เล่นเกมบ้าง ผู้เรียนแต่ละคนพยายามที่ใช้ภาษาอังกฤษในการพูด อาจจะเป็นคำศัพท์ ประโยคสั้นๆ ให้เพื่อนในทีมเข้าใจและให้ทีมตนเองชนะในแต่ละเกม ส่วนในชั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ครูให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับผู้เรียนเรียนโดยผ่านการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะในการพูด ผู้เรียนได้ฝึกฝนและใช้ทักษะการพูดที่ผู้เรียนมี ผู้เรียนชอบและสนุกกับสถานการณ์ใหม่ที่ครูกำหนดให้ อาจจะมีการใช้ภาษาไทยปนกับภาษาอังกฤษบ้างโดยความเคยชินของนักเรียน การวัดประเมินผลใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยมีทั้งหมด 3 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์และใช้แบบประเมินการพูดของ Clark (1972) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ในการประเมิน ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการพูดผ่านกระบวนการเกมมิฟิเคชั่น ซึ่งทำนองเดียวกับงานวิจัยของรพิสำ กันสุข (2564 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างมีระบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น โดยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นของ ปัทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) โดยการจัดการเรียนการสอนมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานซึ่งเป็นการเรียนแบบออนไลน์โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้า นอกจากนี้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้มีเนื้อหาทางวัฒนธรรมสอดแทรกไปในกระบวนการเกมมิฟิเคชั่น แนวคิดของ Gonen (2012) ได้แบ่งเนื้อหาทางวัฒนธรรมออกเป็น 10 หมวดหมู่ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกหมวดหมู่เนื้อหาทางวัฒนธรรม คือ 1) ชีวิตประจำวันและกิจกรรม สภาพความเป็นอยู่ อาหารและเครื่องดื่ม

2) ประเพณีและสถานที่ท่องเที่ยว 3) ค่านิยมและความเชื่อ โดยผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาผ่านกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนได้สัมผัสวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่ผู้เรียนไม่เคยรู้ อาจจะมีบางเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจมากขึ้น ผู้เรียนสนุกสนานกับการได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลใช้แบบทดสอบชนิดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทดสอบผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ดังนั้นในครั้งต่อไปในขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อาจจะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นหรือหากิจกรรมอื่นเพื่อเพิ่มทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและเพิ่มแรงจูงใจ

2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ขั้นตอนที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คือขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในขณะที่เล่นเกม ครูควรย้ำคำศัพท์หรือประโยคที่ใช้ในการสนทนาให้กับนักเรียนในขณะที่เล่นเกมครูให้นักเรียนทุกคนพูดภาษาอังกฤษ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.

กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

จกกลนี วิทยารุ่งเรืองศรี และภมรศรี แดงชัย. (2563). **คู่มือการจัดการโรงเรียนรับมือโควิด-19**.

กรุงเทพฯ: สหมิตร พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ปัทมาสน์ นามอนันต์. (2563). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมมิฟิเคชัน**

เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์.

ภาสกร เรืองรอง และ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). **การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตาม**

แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ สื่อ
นวัตกรรมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา, ธันวาคม
2563.

รพิสา กันสุข. (2563). **กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1.**

มหาวิทยาลัยนเรศวร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์.

รัตน์ บัณฑิต. (2552). **วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.** (พิมพ์ครั้งที่ 4).
กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

สิริกร บำรุงกิจ และ สันติ วิจักขณาลัญญ์. (2562). **การออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานใน
การสอนภาษาอังกฤษ.** วารสารเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา. สำนักเทคโนโลยี
การศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 5 ธันวาคม 2563 – มีนาคม 2564.

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2531). **การสอนทักษะภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ : ภาควิชา
มัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Clar. J.L.D. (1972). **Foreign Language Testing : Theory and Practice.** Philadelphia
Centre of Curriculum Development.

Gonen. S.1. (2012). **Teaching culture in the FL classroom: Teachers perspective**
International Journal of Global Education, 13), 26-46