การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BY COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (CLT) WITH LANGUAGE GAMES TO PROMOTE ENGLISH VOCABULARY LEARNING ABILITIES FOR PRATOMSUKSA 1 STUDENTS

[1]ศศิญาธร เติมสวัสดิ์, [2]ดรุณนภา นาชัยฤทธิ์ และ [3]จันทร์เพ็ญ ภูโสภา

[1]Sasiyatorn Termsawat, [2]Darunnapa Nachairit and [3]Chanpen Phisopha

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, ประเทศไทย

Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.

[1]648210180216@rmu.ac.th

Received: June 19, 2024; **Revised**: July 25, 2024; **Accepted**: August 30, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็น

[1] นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

[3] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองโนอีดำ อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 10 คน ได้มาโดยใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 แผน 2) ความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 85.17/87.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) 2) นักเรียนมีความสามารถด้านการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความสามารถด้านการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : แนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร, เกมทางภาษา, ความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

The objective of this research were to 1) Development of Learning Activities by Communicative Language Teaching (CLT) with Language Games for Prathomsuksa 1 students with Effective according to the criteria 80/80. 2) Compare English Vocabulary Learning Abilities of Prathomsuksa 1 students before and after learning according to Communicative Language Teaching (CLT) with Language Games. 3) to study the learning satisfaction of students on Learning Activities by Communicative Language Teaching (CLT) with Language Games for. The target group consisting of 10 students of Prathomsuksa 1, Bannongnoidam School, Muang District, Maha Sarakham Province, obtained by purposive sampling. The research tools were 1) 6 learning activity plans, 2) English Vocabulary Learning Abilities, 3) a satisfaction questionnaire. Statistics used in data analysis were percentage, mean, and standard deviation. and t-test statistics. The results of the were as follows 1) Learning Activities by Communicative Language Teaching (CLT) with Language Games was E1/E2 efficiency was 85.17/87.00, which is higher than the specified criteria (80/80). 2) The students English Vocabulary Learning Abilities after learning was higher than before, at the

statistical significance level of .05. 3) The students were satisfied with Learning Activities by Communicative Language Teaching (CLT) with Language Game, it was at a high level.

Keywords: Communicative Language Teaching, Language Games, English Vocabulary Learning Abilities

บทนำ

สังคมในปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้าและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านสารสนเทศและเทคโนโลยีที่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น การศึกษาไทยควรได้รับการพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทั้งนี้ภาษาอังกฤษก็นับได้ว่าเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในยุคปัจจุบันเหมือนกัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสารและการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่างๆ อยู่เสมอ (วนิดา ฮาตระวัง, 2562) กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก การเรียนภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552, น. 1)

การสอนทักษะการพูดและการฟังจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง และผู้สอนอันเป็นต้นแบบจะต้องพัฒนาความรู้ทางภาษาให้ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาให้มากที่สุด มิฉะนั้นแล้วจะเข้าลักษณะแม่ปูสอนลูกให้เดินให้ตรง ในเรื่องนี้ปัจจุบันแม้จะแก้ได้บ้างโดยอาศัยเทคโนโลยี ที่บันทึกเสียงการพูดคุยการออกเสียงที่ถูกต้องไว้ แล้วก็ตาม แต่การแสดงความรู้สึก แสดงอารมณ์ที่เกี่ยวข้องนั้นก็ยังต้องใช้เจ้าของภาษามาเป็นผู้สอนถึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ทางภาษาได้เร็ว (จิตพิสุทธิ์ จันตะคุต, 2553) ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใดๆ ก็ตาม ความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997, pp. 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองเพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen& Terrel, 1983, pp. 12) และไม่ด้อยไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจ

ในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด และเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงสมควรให้ความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่นๆ (กรมวิชาการ, 2551, น. 6) วิธีการที่จะสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจถ่องแท้ถึงการออกเสียง การรู้ความหมายของคำศัพท์ และการนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง คือ แนวภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) เป็นแนวคิดในการสอนภาษาที่มุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง มีการจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน ซึ่งเชื่อมระหว่าง ความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษาและความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนต้องคำนึงถึงการสื่อสารในชีวิตจริง กิจกรรมและภาระงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารจริง สื่อที่ใช้ก็เป็นสื่อจริง แต่ก็ไม่ได้ละเลยความรู้ด้านไวยกรณ์ เมื่อเกิดความผิดพลาดทางด้านไวยกรณ์เพียงเล็กน้อย แต่ยังสามารถสื่อสารได้ ครูผู้สอนไม่ควรขัดจังหวะโดยการแก้ไขให้ถูกต้องทันที ควรแก้ไขเมื่อความผิดพลาดนั้นทำให้เกิดความไม่เข้าใจ หรือสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จเท่านั้นทั้งนี้เพื่อทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Davies & Pearse, 2000)

การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสำหรับแก้ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษคือ การใช้เกมการศึกษาเข้ามาร่วมกับวิธีการสอน เนื่องจากเกมจะช่วยให้เด็กไม่เบื่อเรียน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น การเล่นเกมเป็นการแสดงออก ถึงความสามารถในด้านความคิด ภาษา อารมณ์และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แขมมณี, 2550, น. 365) รูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่างๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเร้าใจ สนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง, 2551, น. 2-3) เกมการศึกษามีประโยชน์ในการช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น หากครูผู้สอนสามารถเลือกหรือประยุกต์ใช้เกมให้มีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน ก็จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ และทำให้ตัวผู้เรียนเองเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้

เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แขมมณี, 2550, น. 365) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา สามารถส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งการฟังและการพูดได้

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2551, น. 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์เน้นการบันทึก ท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนาน ไม่เร้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนะคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถจะนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551, น. 2) ดังจะเห็นได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในด้านต่างๆ หากผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้มากเท่าใดก็จะทำให้ตัวผู้เรียนเอง เกิดทักษะด้านการพูด การอ่าน การเขียนที่มีประสิทธิภาพได้มากเท่านั้น ดังนั้นจึงจำเป็นที่ผู้เรียนควรต้องรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อน จึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะด้านอื่นๆประสบผลสำเร็จในการสื่อสารได้ตามเป้าหมาย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ทักษะและประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองโนอีดำ อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 10 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทั้งนี้เพราะนักเรียนที่สอนมีห้องเดียว มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบคละความสามารถ นักเรียนที่สอนมีสภาพปัญหาคล้ายกัน คือ มีปัญหาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ ด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks จำนวนทั้งสิ้น 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ 40 คะแนน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

ตอนที่ 2 ด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 20 คะแนน

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามแบบแผนการศึกษาค้นคว้าในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบ Pre- Experimental Design โดยกำหนดขั้นตอนวิจัยตามแบบแผนการวิจัย One Group pre-test Post-test Design

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตรการหาดัชนีประสิทธิภาพ E1/E2 นำค่าที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

4.2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การพูดและการฟัง โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

4.3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความพึงพอใจ และนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบเกณฑ์การแปลความหมาย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น ส่วนสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	10	60	51.10	1.52	85.17
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	10	30	34.80	1.93	87.00
ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.17/87.00					

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ซึ่งได้จากการวิเคราะห์คะแนนระหว่างการทำกิจกรรมของนักเรียน มีค่าเท่ากับ

85.17 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ได้จากการวิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 87.00 แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.17/87.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80)

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df	P
ก่อนเรียน	10	27.40	2.88	6.45*	9	0.0001
หลังเรียน	10	34.80	1.93			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดและระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย จำนวน 3 ลำดับ ได้แก่ 1) นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียน กับนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.50) 2) การจัดกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าตอบคำถาม กล้าพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.51) และ 3) นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.64)

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 85.17/87.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้แนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ได้ผ่านขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบ โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนที่เหมาะสมกับแผน เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกโดยเฉพาะการทำกิจกรรมที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากที่นักเรียนเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 สอดคล้องกับแนวคิดของ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539) ได้กล่าวถึงแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารว่ามีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายได้ มีสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เน้นหลักสำคัญที่ผู้เรียนต้องทราบถึงจุดมุ่งหมายของการเรียน และการฝึกใช้ภาษาเพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน และสามารถสื่อสารได้ตามที่ตนต้องการ และสอดคล้องกับแนวคิดของสุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ซึ่งกล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า เป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึก ทักษะการใช้ภาษาด้านการฟังพูด อ่าน เขียน สอดคล้องกับงานวิจัยของชฎาพร ยางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยด้านการฟังและการพูด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษาที่ใช้กับกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ตามแนวรูปแบบการสอนภาษาของภุชงค์ มัชฌิโม (2559) สอดคล้อง

กับ Richards (2006) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนภาษาต่างประเทศไม่ควรมุ่งเน้นในด้านรูปแบบและโครงสร้างมากจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพูดคุยสื่อสารกันในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่มุ่งเน้นในด้านรูปแบบและโครงสร้างมากจนเกินไป แต่จะเน้นให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาเพื่อที่จะนำไปใช้สื่อสารได้ในชีวิตจริง ผ่านการฝึกฟังและพูดฝึกสนทนาโต้ตอบรายบุคคล และเป็นคู่ผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมทางภาษา ทั้งนี้ Morrow (1981) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเกี่ยวกับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือ ถ้าผู้เรียนมีโอกาสทราบว่าการสื่อสารของงานประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวในการสื่อความหมายจะได้ปรับปรุงแก้ ไขทันที ทั้งนี้เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างต่อเนื่องและประสบผลสำเร็จในที่สุดและได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปและแสดงความคิดเห็นความรู้ที่ตนเองได้เรียนจากบทเรียนตาม และหลักสำคัญของวิธีการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร คือ การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ สอดคล้องกับงานวิจัยของอนุภาค ดลโสภณ (2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดและระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย จำนวน 3 ลำดับ ได้แก่ 1) นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียน กับนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียน ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.50) 2) การจัดกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าตอบคำถาม กล้าพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.51) และ 3) นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.64) ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยมีกิจกรรมต่างๆ อย่างหลากหลายสร้างความสนใจให้นักเรียน ต้องการเรียนรู้กิจกรรมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจและมีความสุขในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรอุมา จารเครือ (2562) ได้ศึกษาการศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.74, S.D. = 0.42)

องค์ความรู้ที่ได้จาการศึกษา

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดเตรียมหาสื่ออุปกรณ์หรือร่วมกันประดิษฐ์สื่อ หรือร่วมกันออกแบบเกมทางภาษา เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจและเป็นการกระตุ้นความสนใจความอยากรู้อยากเรียนในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูกำหนด

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ควรเลือกใช้เกมทางภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสนุกสนาน เนื้อหามีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน และควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจกติกาของการเล่น เคารพกฎ และความมีวินัยในขณะเล่นเกม ครูควรดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวทางภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก มีส่วนร่วมรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมมือกันทำงานตามที่ได้รับ มอบหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านสังคมและความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ครูผู้สอนควรจัดอย่างต่อเนื่อง ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

4. ควรให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติทุกคน เพื่อฝึกการฟังเพื่อความเข้าใจ และเมื่อผู้เรียนเกิดทักษะการฟังแล้ว ผู้เรียนก็จะมีความมั่นใจในการพูดมากขึ้น และยังส่งผลถึงการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน เมื่อปราศจากความตึงเครียด และเข้าใจในบทเรียนแล้ว ผู้เรียนจะเกิดความคงทนในการเรียนรู้ในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2551). *กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์จำกัด.

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู* (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

จิตพิสุทธิ์ จันตะคุต. (2553). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษ.* สืบค้นจาก https://sites.google.com/site/krujitpisut/khwam-sakhay-khxng-phasaxangkvs

ชฎาพร ยางเงิน. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารช่อพะยอม, 30*(1), 95-103.

ทิศนา แขมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภุชงค์ มัชฌิโม. (2559). *การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบการจัดการเรียนรู้ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วนิดา ฮาตระวัง. (2562). *ผลการใช้ แอพลิเคชั่น Quizizz ในการบูรณาการกับการสอนภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. สืบค้นจาก https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=177521&bcat_id=16

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.* กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนุภาค ดลโสภณ. (2557). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อรอุมา จารเครือ. (2562). *การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา.* ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Davies & Pearse. (2000). *Success in English Teaching.* Hong Kong: Oxford University Press.

Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach.* Oxford: Pergamon Press.

McCarthy, B. (1997). A tale of four learner: 4 MAT learning styles. *Eric Accession: NISC Discover Report*, 46-51.

Richards, J.C. (2006). *Communicative language teaching today*. New York: Cambridge University Press.