บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเรียนเป็นการศึกษาและเรียนรู้ตามหลักสูตรของแต่ละระดับช่วงชั้นเพื่อให้บรรลุมาตรฐานช่วงชั้น และสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือค้นคว้าหาความรู้ รวมทั้งการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กรมวิชาการ. 2544 : 1)

หน่วยงานทางการศึกษาจึงได้มีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรมาจนถึงปัจจุบันได้มีการปฏิรูปการศึกษา และนำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มาใช้หลักสูตรมีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อได้ระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ และหลักสูตรได้กำหนดสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรรวมทั้งเกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ โดยยังความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย (กรมวิชาการ. 2544 : 2-3)

การศึกษาภาษาต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นภาษาใด จุดมุ่งหมายย่อมเหมือนกันคือมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาปัญญาของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษานั้นในการสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเป็นที่เข้าใจได้ในหมู่ชน นอกจากนั้นยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวัฒนธรรม และการดำรงชีวิต (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540 : 1) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักการศึกษาด้านภาษาหลาย ๆ ท่านได้พยายามคิดหาแนวทางสอนภาษาใหม่ขึ้น สำหรับวิธีสอนที่นิยมใช้ในปัจจุบันนั้น วิธีการสอนเพื่อการสื่อสาร เป็นวิธีสอนที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง เพราะเป็นวิธีสอนที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ใช้ภาษาในห้องเรียนมากขึ้นกว่าเดิมการเรียนการสอนภาษาโดยเฉพาะภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ สำหรับผู้เรียนที่เป็นคนไทย ครูผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความสามารถ และทักษะในการสอนเนื้อหาภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงควรเพิ่มสรรถภาพของตนเองทางด้านการจัดการเรียนการสอน ศึกษาวิธีการ แนวคิด ตัวอย่าง ตามแนววิธีการจัดการเรียน การสอนภาษาที่เปลี่ยนไป หรือแม้แต่ทางด้านวัตถุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนก็มีการเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ครูผู้สอนจึงควรตระหนักในเรื่องเหล่านี้ โดยพร้อมที่จะประยุกต์บทเรียนให้เข้ากับสถานการณ์ และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนนั้นด้วยทักษะที่ครูจะต้องคำนึงถึงมีอยู่ 4 ประการคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการเรียนการสอนภาษาทั้ง 4 ประการนั้นมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างมาก ผู้สอนจะต้องสอนให้สัมพันธ์กันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับครูเอง เนื้อหา กิจกรรม เวลา ผู้เรียน และวัสดุอุปกรณ์ ที่จะช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางภาษา และนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพนั่นเอง (เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2545 : 1) พื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษเบื้องต้นจึงเป็นการเรียนทักษะทั้งสี่ของภาษา โดยเริ่มจากสิ่งง่าย ๆ ใกล้ตัวเพื่อจะขยายความรู้ของการใช้ภาษาในสิ่งที่ยากขึ้นต่อไปได้ โดยมีพื้นฐานของความเข้าใจ เสียง รูป กฎเกณฑ์ การนำไวยากรณ์ไปใช้ และวัฒนธรรมของภาษาอย่างดี (ประนอม สุรัสวดี. 2540 : 5) การเรียนการสอนในชั้นเรียนทักษะทั้งสี่ของภาษาคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จะบูรณาการกันทั้งหมดเป็นองค์ประกอบทางภาษา ไม่ใช่วิชาทักษะที่จะต้องแยกสอนต่างหาก การสอนภาษาจะได้ผลดีต้องบูรณาการทักษะภาษาเข้าด้วยกัน ครูผู้สอนควรเข้าใจทฤษฎีเรื่องการเรียนรู้ของเด็ก พัฒนาการทางสังคม และการทำงานกลุ่ม (สมยศ แม่นแย้ม. 2543 : 41) การจัดกิจกรรมบางกิจกรรมอาจเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาทักษะทั้ง 4 แต่บางกิจกรรมอาจจะเน้นบางทักษะมากน้อยต่างกัน ดังนั้นการเลือกใช้กิจกรรมจึงต้องขึ้นอยู่กับมาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาสาระการเรียนเป็นสำคัญ (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540 : 158-159)

เทคนิคอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนของครูและนักเรียนดำเนินไปด้วยดีคือ การจัดกิจกรรมเสริมในวิธีการสอนของครูคือ การใช้เกมทางภาษาในหลายรูปแบบของกิจกรรมไปเสริมวิธีการสอนของครู เนื้อหาในบทเรียนและทักษะทางภาษาทั้ง 4 ประการดังกล่าว ดังนั้นเกมจึงมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งพอสรุปได้ในส่วนของครูผู้สอน เกมช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่างง่ายต่อการเข้าใจ และช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมได้หลายสถานการณ์ เช่น ในห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ งานสังสรรค์ ทัศนาจร การบ้าน กิจกรรมเสริมหลักสูตรอื่น ๆ เกมใช้ได้ทั้งรายบุคคล กลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน และในส่วนของผู้เรียนเกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เก่งช่วยนักเรียนที่อ่อนได้ เกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากร่วมกิจกรรมและกล้าแสดงออก เกมช่วยเสริมทักษะด้านภาษาทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน (เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2545 : 3-4)

เกมสามารถช่วยในการสอนภาษา นั้นคือการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพิ่มการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรืออาจจะเพื่อการฝึกการสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีเล่นที่แตกต่างกันและให้ความสนุกสนานทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ สถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้นแม้จะเป็นการสมมติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน เกมต่าง ๆ แม้แต่เกมกีฬาก็เป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อเพื่อให้ใช้การได้ดีขึ้นในชีวิตจากการทำซ้ำ ๆ ซึ่งเกมเหล่านี้รวมถึงเกมที่ใช้ในการฝึกภาษาด้วย เกมเพื่อการเรียนการสอนภาษามักใช้ทักษะต่าง ๆ ของภาษาเป็นส่วนประกอบในการเล่นเกม (สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538 : 1)

การใช้เกมทางภาษาเป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่ง ที่มีส่วนช่วยในการฝึกภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างมาก ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปตามธรรมชาติ ผู้เรียนจะเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว เกมจะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจภาษาได้ดีขึ้น นอกจากนี้เกมยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นการเรียนที่สามารถให้ความสุข สนุกสนาน และเป็นการเรียนที่มีประโยชน์ การเล่นเกมในชั้นเรียนช่วยพัฒนาความสามารถในการร่วมมือ เกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ก็ชอบเล่นเกม จึงเป็นเทคนิคอีกวิธีหนึ่งในการเพิ่มความน่าสนใจของผู้เรียนที่จะนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมได้ช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว การไม่นำเกมมาใช้ในห้องเรียนจึงย่อมเป็นการสกัดกั้นเด็ก ๆ จากการที่

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานในการเรียนภาษาที่แตกต่างกัน นักเรียนไม่สนใจการเรียน ขาดความกระตือรือร้น ไม่เห็นประโยชน์ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านครูผู้สอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่หลากหลายและใช้วิธีการสอนแบบยึดครูเป็นศูนย์กลางทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของผู้เรียน จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยสรุปว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพนั้น ครูจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ และเข้าใจว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่ใช่เรื่องยากรวมทั้งเรียนด้วยความสนุกสนานและเพลิดเพลิน

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสนใจ เห็นความสำคัญของการเรียน มีความกระตือรือร้น ตลอดจนความรู้จากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่จะนำการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนไปปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการวิจัย สามารถนำไปใช้ เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับกลุ่มเป้าหมายในระดับอื่นและ(หรือ)ในโรงเรียนอื่นได้

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2. นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Classroom Action Research) โดยมีขอบเขตดังนี้

1. พื้นที่ศึกษา โรงเรียนบ้านแคนดำ อำเภอชุมพลบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านแคนดำ อำเภอชุมพลบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 จำนวน 15 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้มาจากหนังสือเรียน Projects : Play and Learn กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ในหน่วยที่ 1 เรื่อง Me and My Family จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ๆ ละ 2 ชั่วโมง ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาในการดำเนินการตั้งแต่วันที่ 2 กรกฎาคม 2550 ถึงวันที่ 24 กรกฎาคม 2550 3 สัปดาห์

5. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

5.1 ตัวแปรอิสระ คือ การสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ

5.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ หลังการสอน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่การเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมไปสู่จุดหมายการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้วิชา

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

2. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Classroom Action Research) หมายถึง วิธีการวิจัยที่ยึดหลักการของเคมมีสและแมคแทกการ์ท (Kemmis and McTaggart) ประกอบไปด้วย 2 ส่วน ส่วนแรกคือส่วนสำรวจปัญหาก่อนที่จะลงมือปฏิบัติการ ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ทำการสำรวจปัญหา หลังจากนั้นคิดวิธีการแก้ปัญหาและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาต่อนักเรียนเพื่อขอความเห็นชอบและทำข้อตกลงร่วมกัน ส่วนที่ 2 คือส่วนปฏิบัติการ ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยดำเนินการปฏิบัติการ โดยออกแบบการปฏิบัติการจำนวน 4 วงจรในการดำเนินการปฏิบัติในแต่ละวงจรมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นวางแผน (Plan) หมายถึง การสร้างแผนการเรียนรู้ และแบบประเมินทักษะการฟังและการพูด

2.2 ขั้นปฏิบัติการ (Action) หมายถึง การปฏิบัติการสอนตามแผนการเรียนรู้ตามที่กำหนด

2.3 ขั้นสังเกต (Observation) หมายถึง การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง โดยสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน และสภาพแวดล้อมของห้องเรียน จากภาพถ่ายที่บันทึกไว้ระหว่างการสอน การสังเกตของผู้ร่วมวิจัยในขณะทำการสอน การเขียนอนุทินของนักเรียน ระหว่างการเรียน และการเขียนแสดงความรู้สึกต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเมื่อเสร็จสิ้นในการเรียนแต่ละครั้ง ซึ่งผู้ทำวิจัย ครูผู้วิจัยร่วมวิจัยและนักเรียนจะเป็นทั้งผู้ให้ข้อมูลผู้บันทึกข้อมูลและผู้เก็บข้อมูลในขณะเดียวกัน

2.4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) หมายถึง การวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้วิจัยโดยใช้เทคนิคสามเส้า การนำข้อมูลที่ได้ เพื่อให้ได้ข้อคิด ข้อเสนอแนะและแนวทางในการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และนำข้อมูลทั้งหมดมาแก้ไขปรับปรุงแผนการเรียนรู้เพื่อใช้ในวงจรต่อไป

3. ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการฟังและการพูดของนักเรียนโดยใช้หนังสือ Project play and learn โดยศึกษาจากแบบประเมินพฤติกรรม การสังเกต การทดสอบและแบบฝึกหัดในการพัฒนาทักษะการฟังและทักษะการพูด

4. การเรียนการสอนโดยใช้เกม หมายถึง การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนมีระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมด้วยการเล่นเกมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานการเรียนการสอนให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ทางภาษาอังกฤษในด้านทักษะการฟังและทักษะการพูด เกมที่ใช้เป็นเกมหลากหลายแต่ละเกมเหมาะกับการจัดการเรียน การสอนทักษะบางทักษะแตกต่างกันไป

5. ประสิทธิภาพของเกมฝึกทักษะการฟัง – พูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์หลังเรียน จากการใช้เหมฝึกทักษะการฟัง - พูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ตามเกณฑ์ 70/70 โดย

70 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ เป็นค่าร้อยละของคะแนนที่นักเรียนทั้งหมดสามารถทำได้ จากการประเมินผลการเรียนระหว่างเรียนของกระบวนการ

70 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็นค่าร้อยละของคะแนนที่นักเรียนทั้งหมดสามารถทำได้ จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านแดนดำ อำเภอชุมพลบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียนมีแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมวิชาภาษาอังกฤษพัฒนาทักษะการฟัง – พูดดีขึ้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ได้ใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความเข้าใจโลกของตน โลกที่ครูสอนภาษาเสาะหาหนทางขยายให้กว้างไกล โดยผ่านประสบการณ์ทางด้านภาษาต่างประเทศ เกมเพิ่มความหลากหลายให้กับบทเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ควรระลึกเสมอว่าสำหรับเด็กที่มีอายุระหว่าง 4 - 12 ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเล็ก ๆ นั้น การเรียนรู้ภาษาไม่ใช่ปัจจัยหลักที่จะดึงดูดความสนใจได้ แต่เกมจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ บริบทของเกมจะทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาต่างประเทศทันที (เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 : 14)

การเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ในการชักจูงให้ผู้เรียน เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจ และจดจำบทเรียนตลอดจนใช้ในการทบทวนบทเรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียน ทำให้ความเครียดในการเรียนผ่อนคลายลง ไม่เบื่อหน่ายการเรียน และที่สำคัญที่สุดเกมช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นวิชาที่เรียนสนุก น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขดี และเก่ง ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉะนั้นเกมการฝึกภาษาควรจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเติมโอกาสการฝึกภาษาของนักเรียนไทยได้เป็นอย่างดี นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาอย่างดียิ่ง และนอกจากนี้ นิตยา สุวรรณศรี (2536 : 1) ยังได้กล่าวถึงเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียน อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูดหรือเขียน และตัวนักเรียนจะต้องพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ส่งศรี สาระบุตร (2541 : 52) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมผลการวิจัยสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : 123) พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมที่พัฒนาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้เป็นร้อยละของคะแนนเต็ม คือ คิดเป็นร้อยละ 83.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้