

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 การดำเนินการก่อนการเรียนการสอน
- ตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การดำเนินการก่อนการเรียนการสอน

1. การเตรียมตัวของผู้วิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Classroom Action Research) ตามรูปแบบและหลักการของเคมมีสและแมกทาการ์ท (Kemmis and McTaggart) โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือสำหรับการทดลอง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกหัดประจำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ แบบสังเกตการณ์จัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกการสะท้อนผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน รวมทั้งสื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการสอนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

2. การประชุมวางแผนกับผู้ร่วมวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้มอบเอกสารเกี่ยวกับการวิจัยในครั้งนี้กับผู้ร่วมวิจัยก่อนล่วงหน้า ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้สนทนากันไปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และซักถามเพื่อทำความเข้าใจให้ตรงกันถึงวิธีดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบร่วมมือรวมทั้งบทบาทของผู้ร่วมวิจัย ส่วนการ

วางแผนร่วมมือกับนักเรียน ผู้วิจัยได้ชี้แจงให้นักเรียนหรือกลุ่มเป้าหมายได้เข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศเพื่อให้นักเรียนได้ทราบขั้นตอน แนวคิด หลักการและบทบาทรวมถึงการปฏิบัติตนในการเรียน

ตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โดยใช้เกมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านแคนดำ ตำบลชุมพลบุรี อำเภอชุมพลบุรี จังหวัดสุรินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2 ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 วงจรปฏิบัติการ ประจำหน่วยที่ 1 ME AND MY FAMILY โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน การใช้สื่อการเรียนรู้ตลอดจนการจัดบรรยากาศในขณะที่ดำเนินการเรียนการสอนและมีการบันทึกภาพด้วยกล้องดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ในการสังเกตการดำเนินการสอนของครูและการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนได้เขียนแสดงความรู้สึกต่อกิจกรรมการเรียนรู้อย่างอิสระในการนำเสนอการสะท้อนผลจากการปฏิบัติแต่ละวงจร

1. การสะท้อนผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละวงจร

การวิเคราะห์ข้อมูลในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ตามขั้นตอนของกิจกรรมการสอนด้วยเกม ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นนี้เป็นการแจ้งจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ และทบทวนความรู้เดิมซึ่งในขั้นนี้นักเรียนช่วยกันอ่านจุดประสงค์ที่นำเสนอแล้วบันทึกลงในสมุด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์ grandfather, grandmother, father, mother, brother, sister ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว โดยร่วมพูดคุยเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวของนักเรียนว่ามีใครบ้าง

จากการสังเกต โดยการบันทึกกล้องดิจิทัล ขณะที่ผู้วิจัยได้สนทนา นักเรียนมีความสนใจเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม นักเรียนบางคนกล้าถามและพูดคุยแลกเปลี่ยนกับครูและเพื่อน

ขั้นสอน

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ขั้นนำเสนอเนื้อหาใหม่นี้ ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ aunt, uncle, cousin โดยใช้บัตรคำแล้วให้นักเรียนฝึกอ่านตาม 3 รอบทั้งรายบุคคล กลุ่ม และทั้งห้องเรียน จากนั้นครูขอตัวแทนช่วยถือบัตรคำซึ่งนักเรียนตัวแทนมีอาการตื่นเต้นและดีใจที่ได้ออกมาขึ้นหน้าชั้นเรียน

ต่อจากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ ถ้านักเรียนออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ ครูคอยช่วยแก้ไข โดยออกเสียงและความหมายที่ถูกต้องอีกครั้ง จากนั้นครูนำเสนอคำศัพท์ทั้งหมดโดยนำเสนอแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวของแก้ว (Kaew's family tree) เพื่อเป็นการนำเสนอให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในตำแหน่งแผนภูมิพร้อมคำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนฟังเพลงที่แก้วเล่าให้ฟังถึงบุคคลในครอบครัวโดยไม่ให้อ่านเนื้อหา และให้ดูเสื้อยืดที่แก้ว ระบายสีให้บุคคลเหล่านั้นใน Student's Book จากนั้นให้นักเรียนฟังเพลงแล้วจับคู่เสื้อยืด (A-K) กับบุคคลใน Kaew's family tree แล้วอ่านชื่อบนเสื้อยืดแต่ละตัวด้วยกัน ถัดจากนั้นให้นักเรียนเปิดหนังสือเพื่อดูภาพและหากระดาษ ดินสอมาเตรียมจดคำตอบการจับคู่เสื้อยืดกับบุคคลที่น่าจะเป็นเจ้าของ ครูเปิดเพลงและหยุดเป็นช่วง ๆ นักเรียนฟังเพลงเป็นช่วง ๆ อีกรอบหนึ่งเพื่อให้นักเรียนทบทวนหรือเพิ่มเติมสิ่งที่อาจจำไปไม่ได้ นักเรียนตรวจคำตอบกับเพื่อน ๆ ในการทำงานเป็นคู่

นักเรียนเล่นเกม “เรียงคำศัพท์แสนสนุก” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน จำนวน 3 กลุ่ม ครูแจกของคำศัพท์ที่เตรียมไว้คือของละ 10 คำ ครูตัดพยัญชนะแต่ละตัวในคำนั้น ๆ ออกจากกันและคละกัน โดยครูให้ตั้งชื่อแต่ละกลุ่มเป็นชื่อสัตว์ กลุ่มที่ 1 ชื่อกลุ่ม Cat กลุ่มที่ 2 ชื่อกลุ่ม Rat และกลุ่มที่ 3 ชื่อกลุ่ม Bat ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้รับให้ช่วยกันเรียงคำศัพท์ไว้บนโต๊ะให้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่ม Bat สามารถเรียงคำศัพท์ได้เร็วที่สุดและถูกต้องจึงเป็นกลุ่มที่ชนะ โดยได้รับคำชมจากครูและได้รับเสียงปรบมือให้กำลังใจจากเพื่อน ๆ ในห้องเรียน จากนั้นกลุ่มที่ชนะร่วมกับครูอ่านคำศัพท์ให้เพื่อนฟังทีละคำ

นักเรียนทำกิจกรรม Stick on and draw โดยให้นักเรียนติดภาพสมาชิกในครอบครัวจาก Work sheet 1.1 ลงบนกระดาษแข็งให้แต่ละภาพห่างกันพอสมควรที่จะวาดกรอบใหม่รูปทรงต่าง ๆ รอบภาพได้ เช่น กรอบรูปดาว รูปหัวใจ รูปดอกไม้ เป็นต้น จากนั้นนักเรียนวาดกรอบรูปทรงต่าง ๆ รอบภาพสมาชิกแต่ละคน จากนั้นระบายสีตามจินตนาการอย่างสวยงาม นักเรียนตัดกระดาษแข็ง (Cut and tie) ตามกรอบรูปทรงใหม่ของภาพสมาชิก แล้วนำเชือกติดตรงกลางกรอบรูปโดยใช้กาวหรือเทปกาวติดเชือกกับกรอบรูปแล้วผูกปลายเชือกกับไม้แขวนเสื้อลวดหันตามลำดับ นำไปบายไปติดบนราวที่ซึ่งให้ตั้งระหว่างมุมทแยงของห้องในระดับสายตา นักเรียน ในกิจกรรมนี้นักเรียนได้ฝึกลงมือปฏิบัติในการทำรูปคู่กับชื่อซึ่งเป็นการฝึกทักษะควบคู่กับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักเรียนเล่นเกม “Mobile My Friend” โดยให้นักเรียนเดินอ่านข้อมูลใน โหมบายของเพื่อน ๆ ที่แขวนไว้รอบห้องเรียนซึ่งใช้เวลา 5 นาที และให้จำข้อมูลของเพื่อนแต่ละคนให้ได้มากที่สุด จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นครูจะถามคำถามจากข้อมูลของนักเรียน โดยที่ครูจะตั้งคำถามไว้จำนวน 12 ข้อ เพื่ออ่านให้นักเรียนทั้ง 2 ทีมฟังแล้วตอบเป็นภาษาอังกฤษ ถ้าทีมใดสามารถตอบได้ถูกต้องและรวดเร็วจะได้ 1 คะแนน ทีมที่หนึ่งชื่อทีม Bicycle และทีมที่สองชื่อทีม Motorcycle ผลปรากฏว่าทีม Bicycle สามารถเอาชนะด้วยคะแนน 7 ต่อ 5 คะแนน ครูและเพื่อนปรบมือให้เป็นกำลังใจ

3. ขี่นำไปใช้ (Production)

นักเรียนเขียนแผนภูมิสายสัมพันธ์ครอบครัวของตนเอง โดยการทำแบบฝึกหัดที่ 1.1 เพื่อเป็นการเพิ่มทักษะในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ จากนั้นนักเรียนได้ลงมือทำแบบฝึกหัด ครูคอยให้คำชี้แนะหากนักเรียนเกิดปัญหาหรือไม่เข้าใจ และในกิจกรรมนี้นักเรียนช่วยกันตัดภาพที่วาดเพื่อจะได้นำไปใช้ในกิจกรรมต่อไป

ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลปรากฏว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเกมนี้เพราะเป็นเกมที่มีการแข่งขัน ทำให้นักเรียนตื่นตัวสนุกสนานและได้ส่งเสียงร้องเชียร์อย่างอิสระ ได้วิ่งและสามารถเดินไปมา ไม้ นั่งเรียนอยู่กับที่ ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และนักเรียนร่วมเล่นเกม Hangman เพื่อสรุปคำศัพท์ที่เรียนมา โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ๆ ที่หนึ่งชื่อ ทีม Mickey Mouse และทีมที่สองชื่อ ทีม Banana Boat ผลปรากฏว่า ทีม Mickey Mouse สามารถเอาชนะการเล่น Hangman นักเรียนและคุณครูช่วยกันปรบมือให้และครูให้กำลังใจทีม Banana Boat ด้วยเช่นเดียวกัน

ผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้ร่วมวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 นักเรียนในห้องเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มีความสนุกสนานในการเข้าร่วมเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ บรรยากาศห้องเรียนนักเรียนบางคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี แต่นักเรียนบางคนยังไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ครูแก้ไขปัญหาโดยให้กำลังใจและชมเชยนักเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้กำลังใจนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน ตอนท้ายกิจกรรมครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพื่อนำข้อเสนอแนะและปัญหาไปปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการต่อไป

ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ในวันที่ 2-3 กรกฎาคม 2550 ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จ ดังผลการสัมภาษณ์

“...ผมตั้งใจที่ได้ถ่ายรูปและได้ร่วมเล่นเกมภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน ทำให้ผมสามารถจำคำศัพท์และความหมายได้ง่ายขึ้น...”

(เด็กชายกิตติศักดิ์ ศาลางาม. 2 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบกิจกรรมในช่วงที่นักเรียนได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ทีละคน หนูรู้สึกตื่นเต้นเพราะหนูต้องตั้งใจมากค่ะ...”

(เด็กหญิงกาญจนา อินพิลา. 2 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบช่วงเล่นเกมที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยกันเรียงคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วให้ถูกต้องเพราะคำศัพท์มันคละกันอยู่ซึ่งพวกเราต้องรีบช่วยกัน...”

(เด็กหญิงขวัญจิรา สุขแก้ว. 3 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...ผมรู้สึกตื่นเต้นเพราะครูบอกว่าจะได้เล่นเกม เพราะผมชอบการเล่นเกม แต่บางครั้งผมก็รู้สึกกังวลเพราะกลัวจะตอบไม่ถูกต้องและทำให้คะแนนของกลุ่มไม่ชนะ...”

(เด็กชายสุริยา บุญครอง. 3 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

ผลการเขียนบันทึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนบันทึกหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จในแต่ละครั้ง ดังผลการเขียนบันทึก

“...ผมตั้งใจที่ได้เรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม เพราะผมชอบการเล่นเกม ผมอยากให้ครูมีเกมมากกว่านี้...”

(เด็กชายสันติสุข ปะติสุข. 2 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูชอบภาษาอังกฤษ แต่บางครั้งหนูก็กลัวการออกเสียงคำศัพท์ผิดเพราะหนูคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก...”

(เด็กหญิงจินตนา นาชัย. 2 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูได้ถ่ายรูปกับเพื่อน ๆ ในขณะที่ทำกิจกรรม และคุณครูชื่นชมว่าการทำผลงานของ หนูกับเพื่อน ๆ ว่าสวย สะอาดและเรียบร้อยดี...”

(เด็กหญิงศศิมาพร ส้ารวมจิตต์. 3 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูตั้งใจที่ได้เล่นเกมและหนูได้รู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้น หนูอยากพูดภาษาอังกฤษเก่ง ๆ ค่ะและหนูได้ถ่ายรูปด้วย...”

(เด็กหญิงเสาวลักษณ์ ศักดิ์ศรีจันทร์. 3 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

ผลการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย ได้มีการวัดประเมินผลการพัฒนา ทักษะฟังและการพูด ตามจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินทักษะการฟัง-พูด การประเมินผลการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การวัดประเมินผลตาม หลักสูตรการศึกษายกระดับพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของกรม วิชาการมาใช้ และปรับให้สอดคล้องกับการประเมินผลทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการประเมินทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์เขต 2 ปรากฏผล ดังตารางที่ 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 1 คะแนน และคะแนนร้อยละ การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการสังเกต
ระหว่างการทำกิจกรรมวงจรมงจรปฏิบัติการที่ 1

นักเรียนคนที่	ทักษะที่สังเกต		รวม	คะแนนร้อยละ	ความหมาย
	การฟัง	การพูด			
1	1	1	2	50.00	แก้ไข
2	2	1	3	75.00	พอใช้
3	2	2	4	100	ดี
4	1	2	3	75.00	พอใช้
5	1	1	2	50.00	แก้ไข
6	2	1	3	75.00	พอใช้
7	1	1	2	50.00	แก้ไข
8	2	1	3	75.00	พอใช้
9	2	2	4	100	ดี
10	2	2	4	100	ดี
11	1	2	3	75.00	พอใช้
12	2	2	4	100	ดี
13	1	1	2	50.00	แก้ไข
14	1	2	3	75.00	พอใช้
15	2	1	3	75.00	พอใช้
รวม	23	22	45	1125.00	
ร้อยละ	76.66	73.33	75.00	75.00	

จากตารางที่ 1 ผลการสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
รายบุคคล ระหว่างทำกิจกรรมในวงจรมงจรปฏิบัติการที่ 1 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม พบว่าทักษะการการ
ฟัง-พูด พบว่านักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 75.00 ผู้วิจัยยังได้ทำการวัดผล
ประเมินการสอน จากการตรวจแบบฝึกหัดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลปรากฏ
ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดวงจรปฏิบัติการที่ 1

นักเรียนคนที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2		คะแนนร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 คะแนนเต็ม 11	แบบฝึกหัดที่ 2 คะแนนเต็ม 4	
1	7	4	73.33
2	8	2	66.67
3	7	4	73.33
4	9	4	86.67
5	10	4	93.33
6	8	2	66.67
7	8	4	80.00
8	7	4	73.33
9	9	4	86.67
10	9	2	73.33
11	8	4	80.00
12	9	2	73.33
13	9	4	86.67
14	10	4	93.33
15	11	4	100
รวม	129	52	1206.67
ร้อยละ	78.18	86.67	80.44

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 80.44

การวิเคราะห์การสะท้อนผลข้อมูลในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ตามขั้นตอนของกิจกรรม การสอนด้วยเกม ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นนี้เป็นการแจ่มจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ นักเรียนช่วยกันจดบันทึกลงในสมุด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่อยู่ในชุมชนหรืออาชีพนักเรียน ที่อยากจะเป็นในอนาคต นักเรียนให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดี จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง Good Morning to You และเพลง Head Shoulders Knees and Toes ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนนี้ นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่จะร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบ ทำให้นักเรียนมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น และทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว ได้แก่คำว่า farmer, doctor, nurse, kitchen, hospital, street, sick people และรูปประโยคคือ I work in the (kitchen)., I'm a (cook). นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจำคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว

จากการสังเกต โดยการบันทึกกล้องดิจิทัล ขณะที่ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมร้องเพลงและแจ่มจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมกับทบทวนคำศัพท์เก่าที่เคยเรียนมาแล้ว นักเรียนมีความสนใจเรียนกระตือรือร้นที่จะร่วมร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบด้วยความสนุกสนาน นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น

ขั้นสอน

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ครูนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในขั้นนำเสนอเนื้อหาด้วยการเปิดเทปที่บุคคลใน Kaew's family tree พูดเกี่ยวกับอาชีพของตนเอง นักเรียนจะได้ยินเสียงในสถานที่ทำงานของบุคคลเหล่านั้นประกอบด้วย ให้นักเรียนเดาว่าเกิดขึ้นได้ที่ไหนบ้าง และผู้พูดทำงานอะไร ผลการสังเกต พบว่า ในการเปิดเทปรอบที่ 1 นักเรียนส่วนน้อยที่สามารถคาดเดาคำตอบและร่วมสนทนากับครู จากนั้นครูเปิดเทปอีก 2 รอบ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถคาดเดาคำตอบได้มากขึ้น

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนทำปิคหนังสือครูเปิดเทปทีละข้อ นักเรียนพยายามฟังและเดาคำตอบอีกครั้งหนึ่งว่าเรื่องเสียงที่เกิดขึ้นน่าจะเป็นอาชีพอะไร ซึ่งครูเปิด โอกาสให้นักเรียนสามารถตอบเป็นภาษาไทยได้เพราะเนื่องจากเป็นคำศัพท์ใหม่ที่จะปรากฏขึ้นในหน่วยนี้ เช่น คำว่า traffic policeman นักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทยว่า “ตำรวจจราจร” โดยครูเปิดเทปซ้ำและถามนักเรียนว่าคำนี้ในภาษาอังกฤษที่นักเรียนได้ยินคือคำว่าอะไร จากนั้นครูจะพยายามนำคำที่นักเรียนบอกเขียนบนกระดานทีละคำหรือทีละพยางค์ จากนั้นครูจะเปิดเทปซ้ำ คำศัพท์ใหม่ ได้แก่คำว่า traffic policeman, hairdresser, cook, beauty salon, rice field จากนั้นนักเรียนเปิด Student's Book คู่มือ A-F และ

ประโยคในลูกโป่งคำพูดข้อ 1 ที่ได้ฟังไป นักเรียนช่วยกันตอบว่าคำพูดนั้นควรจะเป็นของใคร ได้คำตอบแล้วครูเขียนไว้บนกระดาน เช่น $1 = C$ การดำเนินในข้อต่อไปก็ทำเช่นเดียวกัน พอนักเรียนทำเสร็จแล้วให้นักเรียนเปรียบเทียบคำตอบของตนเองกับเพื่อน และนักเรียนฟังเทปอีกครั้งหนึ่งเพื่อตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้อง โดยนักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฟังเสียงจากเทปเพื่อตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องของตนเอง ครูพยายามชี้แนะการทำกิจกรรมของนักเรียนเป็นอย่างดี

นักเรียนเล่นเกม “ทายเสียงคู่อาชีพ” และ “Guessing Jobs” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 คน ครูเปิดเทปอาชีพครูกับเสียง โดยที่กลุ่มไหนสามารถตอบได้ให้รีบยกมือขึ้นตอบ ถ้ากลุ่มใดสามารถตอบเป็นภาษาอังกฤษก่อนกลุ่มอื่นและถูกต้องจะได้ 1 คะแนน ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ 4 คือ “กลุ่มเด็กดี” สามารถชนะด้วยคะแนน 5 คะแนน ผลการสังเกตพบว่า นักเรียนเก่งในกลุ่มนี้จะเป็นคนตอบจากเสียงได้ ส่วนกลุ่มที่อื่นให้ความสนใจเป็นอย่างดี และเกม “ทายเสียงคู่อาชีพ” โดยที่ครูจะเปิดเทปให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังกลุ่มใดที่ยกมือขึ้นตอบก่อนและถูกต้อง โดยมีคะแนนสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขันของเกม

3. ชำนาญไปใช้ (Production)

นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยครูไปแจกใบความรู้ในภาพที่มีอาชีพต่าง ๆ แล้วช่วยวาดสิ่งของที่อาชีพนั้น ๆ ขาดหายไปในแต่ละภาพให้สมบูรณ์ ซึ่งในแบบฝึกหัดจะมีรูปอยู่ด้านข้างเพื่อให้ช่วยต่อการทำแบบฝึกหัดของนักเรียน ในขณะที่นักเรียนลงมือทำแบบฝึกหัด ครูเดินดูรอบ ๆ ห้องเรียนพร้อมให้คำแนะนำถ้านักเรียนไม่เข้าใจ นักเรียนบางคนขอคำแนะนำจากเพื่อนที่อยู่ด้านข้างของตนเอง

ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลปรากฏว่า นักเรียนชอบร้องเพลงและเล่นเกม เพราะรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้ร่วมวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 นักเรียนในห้องเรียนมีความสนใจในการร้องเพลงและมีความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ส่วนบรรยากาศของห้องเรียนในการดำเนินกิจกรรมครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกระบวนการกิจกรรม ตอนท้ายกิจกรรมครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพื่อนำข้อเสนอแนะและปัญหาไปปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการต่อไป

ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 วงจรปฏิบัติการที่ 2 ในวันที่ 9-10 กรกฎาคม 2550 ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จ ดังผลการสัมภาษณ์

“...ผมชอบเล่นเกมเพราะรู้สึกตื่นเต้น แต่บางครั้งก็กลัวจะพูดภาษาอังกฤษผิดจะทำให้เสียคะแนน...”

(เด็กชายกิตติศักดิ์ ศาลางาม. 9 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบร้องเพลงค่ะ เพราะได้แสดงท่าทางประกอบด้วยค่ะ...”

(เด็กหญิงกาญจนา อินพิลา. 9 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบกิจกรรมคอนท่าแบบฝึกหัดเพราะหนูได้วาดภาพประกอบคำศัพท์ด้วยค่ะ และหนูได้แนะนำให้เพื่อน ๆ ด้วย...”

(เด็กหญิงขวัญจิรา สุขแก้ว. 10 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...ผมรู้สึกตื่นเต้นเพราะครูบอกว่าจะได้เล่นเกมและร้องเพลง เพราะผมชอบร้องเพลง และเล่นเกมครับ...”

(เด็กชายวัฒนกร ศิลป์สรณ์. 10 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

ผลการเขียนบันทึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนบันทึกหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จในแต่ละครั้ง ดังผลการเขียนบันทึก

“...ผมชอบตอ ฟังเสียงอาชีพคู่กับเทพเพราะผมต้องตั้งใจฟังเป็นอย่างมากเนื่องจากสำเนียงของเทพกับครูที่ออกเสียงที่แตกต่างกันบ้างเล็กน้อย...”

(เด็กชายสันติสุข ปะติสุข. 9 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูชอบกิจกรรมในแบบฝึกหัดเพราะหนูได้วาดภาพและเขียนคำศัพท์ด้วย และเกมภาษาอังกฤษหนูก็ชอบและหนูก็พยายามทำอย่างเต็มความสามารถ...”

(เด็กหญิงศศิมาพร ส้ารวมจิตต์. 9 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูได้ถ่ายรูปกับเพื่อน ๆ ในขณะที่ทำกิจกรรม และหนูกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้ช่วยกันเล่นเกมซึ่งทำให้กลุ่มพวกหนูชนะ...”

(เด็กหญิงเสาวลักษณ์ สักคีศรีจันทร์ . 10 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูตั้งใจที่ได้เล่นเกมและหนูได้รู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้น ในครั้งนี้มีการร้องเพลง Good morning to you ด้วย...”

(เด็กหญิงรัตนารณณ์ แวะสันเทียะ . 10 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

ผลการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย ได้มีการวัดประเมินผลการพัฒนาทักษะการฟังและการพูด ตามจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินทักษะการฟัง-พูด การประเมินผลการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การวัดประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของกรมวิชาการมาใช้ และปรับให้สอดคล้องกับการประเมินผลทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการประเมินทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2 ปรากฏผล ดังตารางที่ 3

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 3 คะแนน และคะแนนร้อยละ การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการสังเกต ระหว่างการทำกิจกรรมวงจรถูปปฏิบัติการที่ 2

นักเรียนคนที่	ทักษะที่สังเกต		รวม	คะแนนร้อยละ	ความหมาย
	การฟัง	การพูด			
1	2	2	4	100	ดี
2	2	1	3	75.00	พอใช้
3	2	2	4	100	ดี
4	2	2	4	100	ดี
5	2	2	4	100	ดี
6	2	1	3	75.00	พอใช้
7	2	2	4	100	ดี
8	2	1	3	75.00	พอใช้
9	2	2	4	100	ดี
10	2	2	4	100	ดี
11	1	2	3	75.00	พอใช้
12	2	2	4	100	ดี
13	1	2	3	75.00	พอใช้
14	1	2	3	75.00	พอใช้
15	2	2	4	100	ดี
รวม	27	27	54	1350.00	
ร้อยละ	90.00	90.00	90.00	90.00	

จากตารางที่ 3 ผลการสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย รายบุคคล ระหว่างทำกิจกรรมในวงจรถูปปฏิบัติการที่ 2 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม พบว่าทักษะการฟัง-พูด พบว่านักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 90.00 ผู้วิจัยยังได้ทำการวัดผล ประเมินการสอน จากการตรวจแบบฝึกหัดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลปรากฏ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดดวงจรปฏิบัติการที่ 2

นักเรียนคนที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4		คะแนนร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 คะแนนเต็ม 6	แบบฝึกหัดที่ 2 คะแนนเต็ม 5	
1	5	4	81.81
2	4	4	72.72
3	4	5	81.81
4	5	5	90.90
5	5	4	81.81
6	5	4	81.81
7	4	3	63.63
8	4	4	72.72
9	6	4	90.90
10	6	4	90.90
11	5	5	90.90
12	4	4	72.72
13	4	3	63.63
14	4	4	72.72
15	5	4	81.81
รวม	70	61	1190.79
ร้อยละ	77.78	81.33	79.39

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 79.39

การวิเคราะห์การสะท้อนผลข้อมูลในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ตามขั้นตอนของกิจกรรม การสอนด้วยเกม ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นนี้เป็นการแจ้จุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ นักเรียนช่วยกันจดบันทึกลงในสมุด จากนั้นครูและนักเรียนและร่วมเล่นเกมต่อรถบัส นักเรียนและครูร่วมร้องเพลง The Wheels on the Bus และทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว

จากการสังเกตโดยการบันทึกสิ่งที่ต้องคิดจิตใจ ขณะทีผู้วิจัยและนักเรียนร่วมร้องเพลงและแจ้จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมกับทบทวน นักเรียนมีความสนใจเรียน กระตือรือร้นที่จะร่วมร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบด้วยความสนุกสนาน นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเพราะเพลงที่ใช้ร้องเป็นเพลงที่มีท่าประกอบที่น่าสนใจสำหรับนักเรียนในการกระตุ้นความสนใจ

ขั้นสอน

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนการตั้งคำถาม-คำตอบเกี่ยวกับอาชีพ โดยใช้ภาพจาก Student's Book ครูตั้งคำถาม What is he/she? He/She is a กับภาพ A-F ให้นักเรียนตอบและผลิตให้นักเรียนเป็นผู้ถามและเรียกเพื่อนตอบ นักเรียนร่วมกันเขียนเนื้อเพลง

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนร่วมเล่นเกม "Mining Picture" โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ให้แต่ละกลุ่มคิดท่าทางประกอบคำศัพท์โดยให้กลุ่มที่เหลือเดาว่าเป็นท่าทางของอาชีพอะไรซึ่งให้แต่ละกลุ่มตอบได้เพียง 1 ครั้ง โดยตัวแทนกลุ่มที่แสดงหน้าชั้นจะพูดประโยค "What am I?" กลุ่มที่เหลือจะเปลี่ยนกันเป็นผู้ตอบว่า "You are a....." เพื่อเป็นการให้นักเรียนได้ฝึกฟังและพูดภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ครูจะให้แต่ละกลุ่มเขียนคำตอบของกลุ่มตัวเองไว้ด้วย โดยที่ครูได้พยายามชี้แนะให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในกิจกรรมการสอนและให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนไม่เข้าใจ

นักเรียนเล่นเกม "Matching Places" โดยให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับภาพและคำศัพท์เหมือนกันและจำนวนเท่ากัน ซึ่งทั้งภาพและคำศัพท์จะถูกคว่าไว้บน โต้ะ นักเรียนจะรีบช่วยกันจับคู่คำศัพท์กับภาพให้ถูกต้อง ในกิจกรรมนี้นักเรียนให้ความสนใจและร่วมมือเป็นอย่างดี โดยสังเกตจากพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยภาพรวมนักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจที่จะเรียน

3. ขั้นนำไปใช้ (Production)

นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมร้องเพลงเพื่อนำเสนออย่างตั้งใจ เพราะแต่ละกลุ่มได้ฝึกซ้อมประกอบท่าเต้น จากนั้นครูให้นำเสนอแต่ละกลุ่มโดยให้เพื่อน ๆ ช่วยประเมินว่ามีความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด

ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลปรากฏว่า นักเรียนชอบร้องเพลงและเล่นเกม เพราะรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้ร่วมวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6 นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจำคำศัพท์ได้ และมีความสนใจในการร้องเพลง มีความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ส่วนบรรยากาศของห้องเรียนในการดำเนินกิจกรรมครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกระบวนการกิจกรรม ตอนท้ายกิจกรรมครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพื่อนำข้อเสนอแนะและปัญหาไปปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการต่อไป

ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6 วงจรปฏิบัติการที่ 3 ในวันที่ 16-17 กรกฎาคม 2550 ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จ ดังผลการสัมภาษณ์

“...ผมดีใจและตื่นเต้นที่ได้ร่วมร้องเพลงและเล่นเกม...”

(เด็กชายศตวรรษ สุภาสาร. 16 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบเล่นเกมเพราะได้แสดงท่าทางประกอบด้วย...”

(เด็กหญิงเพชรรัตน์ ทองบัว. 16 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบกิจกรรมตอนทำแบบฝึกหัดเพราะหนูได้วาดภาพประกอบคำศัพท์...”

(เด็กหญิงพรกนก หอมหวล. 17 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...ผมรู้สึกตื่นเต้นเพราะผมออกเสียงคำศัพท์ไม่ค่อยถูก...”

(เด็กชายศรายุทธ สุภาสาร. 17 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

ผลการเขียนบันทึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6 ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียน เขียนบันทึกหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จในแต่ละครั้ง ดังผลการเขียนบันทึก

“...ผมชอบตอนวาดภาพประกอบคำศัพท์...”

(เด็กชายอานนท์ สุขประสพ. 16 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูชอบเล่นเกม โดยเฉพาะตอนที่หนูได้ออกไปแสดงท่าทางประกอบ...”

(เด็กหญิงกาญจนา อินพิลา. 16 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูรู้สึกตื่นเต้นตอนที่ฟังเพลงเพราะหนูต้องตั้งใจมาก ๆ ...”

(เด็กหญิงขวัญจิรา สุขแก้ว. 17 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูตั้งใจที่ได้เล่นเกมและหนูได้รู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้น ในครั้งนี้มีการร้องเพลง หนู ตื่นเต้นตอนที่ครูให้ทุกคนออกมาแสดงหน้าห้อง...”

(เด็กหญิงจินตนา นาชัย. 17 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

ผลการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย ได้มีการวัดประเมินผลการพัฒนาทักษะฟังและการพูด ตามจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินทักษะการฟัง-พูด การ ประเมินผลการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การวัดประเมินผลตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของกรม วิชาการมาใช้ และปรับให้สอดคล้องกับการประเมินผลทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบ

ผลการประเมินทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2 ปรางค์ผล ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 คะแนน และคะแนนร้อยละ การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการสังเกต
ระหว่างการทำกิจกรรมวงจรถูกปฏิบัติครั้งที่ 3

นักเรียนคนที่	ทักษะที่สังเกต		รวม	คะแนนร้อยละ	ความหมาย
	การฟัง	การพูด			
1	2	1	3	75.00	พอใช้
2	2	1	3	75.00	พอใช้
3	2	2	4	100	ดี
4	2	1	3	75.00	พอใช้
5	2	2	4	100	ดี
6	2	1	3	75.00	พอใช้
7	2	2	4	100	ดี
8	2	1	3	75.00	พอใช้
9	2	2	4	100	ดี
10	2	2	4	100	ดี
11	1	2	3	75.00	พอใช้
12	2	2	4	100	ดี
13	2	2	4	100	ดี
14	1	2	3	75.00	พอใช้
15	2	2	4	100	ดี
รวม	28	25	53	1325.00	
ร้อยละ	93.33	83.33	88.33	88.33	

จากตารางที่ 5 ผลการสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
รายบุคคล ระหว่างทำกิจกรรมในวงจรถูกปฏิบัติครั้งที่ 3 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม พบว่าทักษะการ
การฟัง-พูด พบว่านักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 88.33 ผู้วิจัยยังได้ทำการวัดผล
ประเมินการสอน จากการตรวจแบบฝึกหัดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลปรากฏ
ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดดวงจรปฏิบัติการที่ 3

นักเรียนคนที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6		คะแนนร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 คะแนนเต็ม 5	แบบฝึกหัดที่ 2 คะแนนเต็ม 5	
1	4	4	80.00
2	5	3	80.00
3	4	5	90.00
4	4	5	90.00
5	3	4	70.00
6	4	4	80.00
7	4	4	80.00
8	3	5	80.00
9	5	5	100.00
10	5	4	90.00
11	4	5	90.00
12	4	5	90.00
13	4	5	90.00
14	3	4	70.00
15	4	5	90.00
รวม	60	67	1270.00
ร้อยละ	80.00	89.33	84.67

จากตารางที่ 6 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 84.67

การวิเคราะห์การสะท้อนผลข้อมูลในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ตามขั้นตอนของ
กิจกรรมการสอนด้วยเกม ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นนี้เป็นการแจ้งจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ และทบทวนความรู้เดิมซึ่ง
ในขั้นนี้นักเรียนช่วยกันอ่านจุดประสงค์ที่นำเสนอแล้วบันทึกลงในสมุด จากนั้นครูและนักเรียน
ร่วมกันทบทวนคำศัพท์และร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่บ้านและสัตว์เลี้ยงประเภทต่าง ๆ ที่นักเรียน
รู้จักพร้อมทั้งบอกเหตุผลด้วยว่านักเรียนชอบหรือไม่ชอบเพราะอะไร นักเรียนร่วมร้องเพลง Count
1-10 และ Animal Farm

จากการสังเกตโดยการบันทึกกล้องดิจิทัล ขณะที่ผู้วิจัยและนักเรียนร่วม
เล่นเกม นักเรียนมีความสนใจเรียนกระตือรือร้นที่จะร่วมเล่นเกมให้เชียวรีให้กำลังใจเพื่อน นักเรียน
ส่วนใหญ่เริ่มกล้าแสดงออกมากขึ้น

ขั้นสอน

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ครูนำเสนอคำศัพท์โดยชี้ไปยังภาพที่ครูนำมาติดบนกระดานคือ รูปสุนัข
แมว ไก่ เป็ด จาก Student's Book และตั้งคำถาม What's this? เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ที่
นำเสนอและพูดคุยเกี่ยวกับเสียงของสัตว์โดยให้นักเรียนได้เลียนเสียงของสัตว์เหล่านั้นตามเทพ

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนฟังบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) เกี่ยวกับสัตว์เหล่านี้โดยที่ครูเปิด
เทพเฉพาะสองท่อนแรกที่ปรากฏในเนื้อหาและชี้ภาพต้นมะม่วงกับสุนัขและแมวตามที่ได้ขึ้นจาก
เทพ และเปิดเทพจนครบแล้วให้นักเรียนได้เลียนเสียงของสัตว์ และฝึกการพูดตามการเกาะจังหวะ
ประกอบ

นักเรียนเรียนรู้กฎการเปลี่ยนคำนามจากเอกพจน์เป็นพหูพจน์ของภาษาอังกฤษ

นักเรียนเล่นเกม "Simon Says" โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกม เช่น ถ้าครูพูดว่า
Simon Says Dog ให้นักเรียนออกเสียง "bow bow" ถ้าครูไม่พูดคำว่า Simon Says นักเรียนไม่ต้อง
พูดเสียงร้องของสัตว์ชนิดนั้น

นักเรียนเล่นเกม "Tell your secrets" โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
และให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มที่ละ 1 คน ออกมาหน้าชั้นเรียนแล้วกระซิบประโยคเกี่ยวกับการ
ชอบ ไม่ชอบ กลัว สัตว์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาให้ครูฟัง แล้วให้กลุ่มตรงกันข้ามเดาว่าประโยคที่อีกกลุ่ม
กระซิบครูไปนั้นเป็นประโยคอะไร เช่น I love cats. และกลุ่มที่เดาอนุญาตให้เดาไม่เกิน 2 ครั้ง ถ้าไม่
ถูกต้องให้เจ้าของคนที่กระซิบเฉลย และเปลี่ยนกันเล่นจำนวน 10 ข้อ

3. ชื่อนำไปใช้ (Production)

นักเรียนศึกษาใน Student's Book และให้ลองอ่านออกเสียงของมัน โดยอ่านบทพูดเข้าจังหวะ โดยใส่ hen กับ duck พร้อมเสียงร้องของมันในบทพูดแทน dog และ cat และทำแบบฝึกหัดเพื่อเป็นการทบทวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลปรากฏว่า นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกตื่นเต้นที่ในแผนการจัดการเรียนรู้มี 2 เกมและได้แข่งขันกันระหว่างเพื่อน ๆ ในห้องเรียนของตนเอง และได้เรียนรู้วิธีการทำโมบายของสมาชิกในครอบครัว

ผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้ร่วมวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นักเรียนในห้องเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มีความสนุกสนานในการเข้าร่วมเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เพราะในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ผู้วิจัยได้เพิ่มเกมเข้ามาในช่วงขั้นนำเข้าสู่บทเรียนทำให้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น ตอนท้ายกิจกรรมครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพื่อนำข้อเสนอแนะและปัญหาไปปรับปรุงในวงจรปฏิบัติการต่อไป

ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8 วงจรปฏิบัติการที่ 4 ในวันที่ 23-24 กรกฎาคม 2550 ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จ ดังผลการสัมภาษณ์

“...ผมชอบเกม Simon Says ครับเพราะผมสามารถเอาชนะเพื่อนๆ ได้ แต่ก็ต้องตั้งใจฟังอย่างมากครับ...”

(เด็กชายวัฒนกร ศิลปสรณ์. 23 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบกิจกรรมในช่วงที่นักเรียนได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ทีละคน หนูรู้สึกตื่นเต้นเพราะหนูต้องตั้งใจมากค่ะ...”

(เด็กหญิงรัตนกรณีย์ แวะสันเทียะ. 23 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบช่วงเล่นเกมกระซิบบอกที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยกันเดาประโยคของอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งต้องเดาให้ถูกต้อง...”

(เด็กหญิงเพชรรัตน์ ทองบัว. 24 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

“...ผมรู้สึกตื่นเต้นเพราะครูบอกว่าจะได้เล่นเกม เพราะผมชอบการเล่นเกม แต่บางครั้งผมก็รู้สึกกังวลเพราะกลัวจะตอบ ไม่ถูกต้องและทำให้คะแนนของกลุ่มไม่ชนะ...”

(เด็กชายศตวรรษ สุภาสาร. 24 กรกฎาคม 2550 : สัมภาษณ์)

ผลการเขียนบันทึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8 ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนบันทึกหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมเสร็จในแต่ละครั้ง ดังผลการเขียนบันทึก

“...ผมดีใจที่ได้เรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม เพราะผมชอบการเล่นเกม...”

(เด็กชายศรายุทธ สุภาสาร. 23 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูชอบภาษาอังกฤษ แต่บางครั้งหนูก็กลัวการออกเสียงคำศัพท์ผิดเพราะหนูคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก แต่หนูก็ชอบการออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นจังหวะคะ (Chant)...”

(เด็กหญิงพรกนก หอมหวล. 23 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...คุณครูชื่นชมว่าการทำงานของหนูสะอาดและเรียบร้อยดี...”

(เด็กหญิงขวัญจิรา สุขแก้ว. 24 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

“...หนูอยากพูดภาษาอังกฤษเก่ง ๆ ค่ะและหนูได้ถ่ายรูปด้วย...”

(เด็กหญิงจินตนา นาชัย. 24 กรกฎาคม 2550 : บันทึก)

ผลการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 4 เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย ได้มีการวัดประเมินผลการพัฒนาทักษะฟังและการพูด ตามจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินทักษะการฟัง-พูด การประเมินผลการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนแต่ละคน

ผลการประเมินทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2 ปรางกุศล ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 คะแนน และคะแนนร้อยละ การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการสังเกต
ระหว่างการทำกิจกรรมวงจรปฏิบัติการที่ 4

นักเรียนคนที่	ทักษะที่สังเกต		รวม	คะแนนร้อยละ	ความหมาย
	การฟัง	การพูด			
1	2	2	4	100.00	ดี
2	2	1	3	75.00	พอใช้
3	2	2	4	100	ดี
4	2	2	4	100.00	ดี
5	2	2	4	100.00	ดี
6	2	2	4	100.00	ดี
7	1	2	3	75.00	พอใช้
8	2	2	4	100.00	ดี
9	2	2	4	100	ดี
10	2	2	4	100	ดี
11	1	2	3	75.00	พอใช้
12	2	2	4	100	ดี
13	2	2	4	100.00	ดี
14	2	2	4	100.00	ดี
15	2	2	4	100.00	ดี
รวม	28	29	57	1425.00	
ร้อยละ	93.33	96.67	95.00	95.00	

จากตารางที่ 7 ผลการสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
รายบุคคล ระหว่างทำกิจกรรมในวงจรปฏิบัติการที่ 4 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม พบว่าทักษะการ
การฟัง-พูด พบว่านักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 95.00 ผู้วิจัยยังได้ทำการวัดผล
ประเมินการสอน จากการตรวจแบบฝึกหัดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลปรากฏ
ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดวงจรปฏิบัติการที่ 4

นักเรียนคนที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8		คะแนนร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 คะแนนเต็ม 5	แบบฝึกหัดที่ 2 คะแนนเต็ม 5	
1	4	5	90.00
2	3	3	60.00
3	5	4	90.00
4	4	4	80.00
5	4	3	70.00
6	3	4	70.00
7	3	5	80.00
8	4	4	80.00
9	4	4	80.00
10	5	3	80.00
11	3	3	60.00
12	4	4	80.00
13	4	3	70.00
14	3	3	60.00
15	4	3	70.00
รวม	57	55	1120.00
ร้อยละ	76.00	73.33	73.33

จากตารางที่ 8 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 73.33

ตารางที่ 9 ผลสรุปคะแนนร้อยละการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษจากสังเกตระหว่าง
การเรียน

วงจรปฏิบัติการที่	คะแนนร้อยละการพัฒนาการ		เฉลี่ย
	ทักษะการฟัง	ทักษะการพูด	
1	76.66	73.33	79.99
2	90.00	90.00	90.00
3	93.33	83.33	88.33
4	93.33	96.67	95.00
เฉลี่ย	88.33	85.83	88.33

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ระหว่างทำกิจกรรมในวงจรที่ 1-4 เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมทั้งสองทักษะพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 88.33

ตารางที่ 10 ผลการสรุปคะแนนร้อยละของการทำแบบฝึกหัดของแต่ละวงจรปฏิบัติการ

วงจรปฏิบัติการที่	คะแนนร้อยละ	ความหมาย
1	80.44	อยู่ในระดับดีมาก
2	79.39	อยู่ในระดับดี
3	84.67	อยู่ในระดับดีมาก
4	73.33	อยู่ในระดับดี
เฉลี่ย	80.45	อยู่ในระดับดีมาก

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นถึงคะแนนร้อยละการทำแบบฝึกหัดของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการวัดประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ พบว่านักเรียนมีคะแนนร้อยละ โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 80.45

ตารางที่ 11 ผลของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลทักษะการฟัง-พูด
จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

นักเรียนคนที่	ทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	ทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)
1	11	24
2	10	25
3	9	27
4	13	24
5	12	26
6	13	23
7	11	28
8	12	27
9	10	29
10	9	27
11	11	26
12	8	27
13	9	28
14	11	29
15	12	27
คะแนนรวม	161	397
คะแนนเฉลี่ย	10.73	26.47
คิดเป็นร้อยละ	35.78	88.22

จากตารางที่ 11 คะแนนรวมของการทดสอบก่อนเรียนรวม 161 คะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 10.73 คิดเป็นร้อยละ 35.78 และคะแนนทดสอบหลังเรียนรวม 397 คะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 26.47 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.22

ตารางที่ 12 ร้อยละของคะแนนการทำแบบฝึกหัดและแบบสังเกตทักษะการฟัง-พูด และร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียน (E_1/E_2)

จำนวนนักเรียน	ร้อยละของคะแนนการทำแบบฝึกหัดและแบบสังเกตทักษะการฟัง-พูด	คะแนนทดสอบหลังเรียน	E_1/E_2
15	84.39	88.22	84.39/88.22

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 84.39/88.22 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ (E_1) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนแบบฝึกและแบบสังเกตทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษเท่ากับ 84.39 และค่าประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 88.22 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้นจึงมีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t 21.09 *
ก่อนเรียน	15	10.73	1.53	
หลังเรียน	15	26.47	1.80	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05