



Application of Card Games to Enhance the English-Speaking Skills of Grade 9 Students

Benyatip Rucha^{1*} Songchai Senarak² Chayaporn Pornratchotisukul³
Chanya Chayasittikun⁴ and Patcharaporn Thongphichit⁵

Abstract

The focus of this research was the application of card games to enhance the English-speaking skills of Grade-9 students and the development of games as a means to promote English-speaking skill. The target group of the research consisted of 65 students from grade 9/7 and 9/8 classrooms during the 2019 academic year at Sirirattanathorn school. The research was implemented over the course of 3 weeks, consisting of 1 period of 50 minutes per week and per classroom, totaling 6 periods or 5 hours (300 minutes). The research tools used in conducting the experiment and collecting data included card games, speaking tests, speaking test criteria, speaking skill self-evaluation, and a satisfaction survey on the card games. The statistics used for analyzing the data were means, average, percentage and standard deviation. Microsoft Office Excel was used for processing data which were compared to yield the results, summarize, and discuss the outcomes.

The results yielded that the speaking abilities of grade 9 students from both classrooms at Sirirattanathorn school improved in terms of understanding and fluency as shown in the pretest and posttest scores. The scores were higher by 14 percent for their understanding. The pretest scores shown mean score at 2.11 and standard deviation at 0.79. After the application, the posttest scores were higher with the mean score at 2.80 and standard deviation at 0.69. The scores of speaking fluencies were higher by 15 percent. Their pretest scores showed the mean score at 1.71 and standard deviation at 0.70. The posttest scores were higher with the mean score at 2.45 and standard deviation at 0.56. The students think that the card games help them to speak English better. According to the speaking skill self-evaluation, most of the students think that their speaking skill is at a high level with the mean score at 3.69 and standard deviation at 0.85. In terms of satisfaction towards the card games, it is found that their satisfaction is at a very high level with the mean score of 4.04 and standard deviation at 0.74. Their satisfaction towards the patterns of the games is at a very high level with the mean score at 4.03 and standard deviation at 0.75. Their satisfaction towards the application of the games is at a very high level with the mean score at 4.32 and standard deviation at 0.72. The students provided positive feedback on the pattern and the application of the card games with some areas for improvement. Therefore, the card games can actually enhance students' speaking skills, particularly those of the grade 9 students. The card games encourage students to apply various skills to speak English, including self-learning. The students will become familiar with, be able to memorize, practice, converse using, and apply them in their real-life situations. Moreover, they also enjoy doing the activity with their classmates. The application of the card games can reduce the stress of speaking English. The students are more interested and enjoy speaking English.

Keywords: Games, Card Games, Speaking Skill, English

^{1*} College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University.

^{2,3,4,5} College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University.



การใช้เกมทายบัตร (Card Games) เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เบญญทิพย์ ฤชา^{1*} ทรงชัย เสนารักษ์² ชยาภรณ์ พรรธนะโชติสกุล³ ชัญญา ฉายาสัทธิตกุล⁴ และ
พัชรพร ทองไพจิตร⁵

บทคัดย่อ

การใช้เกมทายบัตร (Card Games) เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อพัฒนาเกมให้เป็นส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 และ 3/8 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนสิริรัตนาร จำนวน 65 คน ได้ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที โดยห้องละ 1 คาบต่อสัปดาห์ รวมทั้งหมด 6 คาบ หรือ 5 ชั่วโมง (300 นาที) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เกมทายบัตร (Card Games) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน เกณฑ์ประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมทายบัตร (Card Games) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นคือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรม Microsoft Office Excel ในการช่วยประมวลผล และนำมาเปรียบเทียบเพื่อหาผลลัพธ์ สรุปผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิริรัตนาร ทั้ง 2 ห้อง ได้มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นทั้งเรื่องความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ ดูได้จากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรม โดยในการทดสอบก่อนการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ผลคะแนนโดยรวมของนักเรียนทั้งสองห้องในด้านความเข้าใจในการพูดภาษาอังกฤษมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 14 ดูจากการทดสอบก่อนทำกิจกรรม (Pre-test) ที่มีคะแนนเฉลี่ย 2.11 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79 จากนั้นมีการเพิ่มขึ้นโดยมีคะแนนเฉลี่ย 2.80 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 ในการทดสอบหลังทำกิจกรรม (Post-test) และในด้านความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ มีการเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 15 ดูได้จากคะแนนก่อนการทำกิจกรรมที่มีคะแนนเฉลี่ย 1.71 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.70 ในภายหลังคะแนนหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 2.45 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.56 และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าเกมทายบัตร (Card Games) ช่วยทำให้ตนเองมีการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น ดูได้จากการที่นักเรียนได้ทำแบบประเมินตนเองหลังจากได้เล่นเกมทายบัตร (Card Games) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่ามีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่มากโดยมีค่าเฉลี่ย 3.69 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.85 ในเรื่องของความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกมทายบัตร (Card Games) พบว่า เรื่องความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบเกมทายบัตร (Card Games) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่พึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.74 ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเล่นเกมอยู่ในระดับที่พึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.03 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.75 และสุดท้ายเรื่องของความพึงพอใจที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการทำกิจกรรม นักเรียนมีความพึงพอใจ

^{1*} วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{2,3,4,5} วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



อยู่ในระดับที่พึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.32 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.72 ส่วนข้อสรุปจากความคิดเห็นเพิ่มเติมในเรื่องของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบเกมทายบัตร (Card Games) รูปแบบการเล่นเกม และการนำเกมมาใช้ในการทำกิจกรรม พบว่า มีทั้งข้อเสนอนะในมุมที่ดีและมุมที่ควรปรับปรุง แสดงให้เห็นว่าเกมทายบัตร (Card Games) มีส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้จริง และเกมทายบัตร (Card Games) ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ดีขึ้นได้จริง เกมทายบัตร (Card Games) จะทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะต่างๆในการนำมาใช้พูดภาษาอังกฤษคือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความคุ้นชิน จดจำ ฝึกฝน โต้ตอบ และนำไปใช้จริง นอกจากนี้ยังได้รับความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ลดความตึงเครียดในการพูดภาษาอังกฤษลง และเกิดความสนใจและอยากที่จะพูดภาษาอังกฤษมากขึ้นด้วย

คำสำคัญ: เกม การ์ดเกม ทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับให้เป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านสังคม การเมือง การทูต และการทหาร อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารและความรู้กับทุกแขนง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการถ่ายทอดวิทยาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่งเผยแพร่โดยใช้ภาษาอังกฤษแทบทั้งหมด สำหรับประเทศไทยในยุคปัจจุบันที่การศึกษานั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในประชาคมอาเซียนที่ยังขาดการเตรียมพร้อมด้านภาษาอย่างเหมาะสม ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะสร้างศักยภาพให้แก่การศึกษา ซึ่งในด้านของภาษาจึงเป็นสิ่งสำคัญ การพูดภาษาอังกฤษเพื่อใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมและเพื่อการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการอยู่ร่วมกับประชาชนของประเทศต่าง ๆ ในประชาคมอาเซียน ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ทุกคนมุ่งหวังที่จะให้ประสบความสำเร็จ การเรียนภาษาใดก็ตามหากสามารถสื่อสารด้วยการพูดสนทนาในชีวิตประจำวันได้ ถือเป็นการประสบความสำเร็จในการใช้ประโยชน์จากการเรียนภาษาได้อย่างแท้จริง ในความเป็นจริงการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหานั้นคือ คนไทยส่วนมากเรียนภาษาอังกฤษมาเป็นระยะเวลาหลายปีแต่ยังไม่สามารถพูดหรือสนทนากับชาวต่างประเทศได้อย่างคล่องแคล่วทั้งที่เรียนภาษาอังกฤษกันมาอย่างหนัก [1]

ปัญหาเรื่องภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้นยังคงมีให้เห็นอยู่มากมายจากการศึกษาและงานวิจัยที่ชี้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับการใช้ภาษาอังกฤษของคนไทย ในเรื่องทักษะภาษาอังกฤษของประชากรไทยส่วนใหญ่สิ่งที่เป็นปัญหามากที่สุดก็คือ ปัญหาทางด้านของไวยากรณ์ และการใช้ภาษาอังกฤษในการพูดเป็นการสื่อสารในประเทศที่ไม่ได้มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร จาก 70

ประเทศ พบว่าประเทศไทยถูกจัดไว้ในอันดับที่ 62 และกลุ่มประเทศในอาเซียน ประเทศไทยชนะเพียงแค่ประเทศกัมพูชาเท่านั้น ผลทดสอบดังกล่าวบ่งชี้ถึงอนาคตของเด็กไทยในประชาคมอาเซียน พบว่าภาษาอังกฤษของคนไทยอยู่ในระดับเริ่มต้นเท่านั้น ยังไม่ถึงขั้นการนำไปใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งมีปัจจัยหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดปัญหา แต่ส่วนใหญ่ที่เราสามารถศึกษาและระบุได้จากงานวิจัยปัญหา เริ่มมาจากการศึกษาที่ส่งผลโดยตรงกับตัวบุคคล รวมทั้งเหตุผลหรือบุคลิกส่วนตัวของบุคคลเองก็มีส่วนในการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ซึ่งปัจจัยที่ยกมามีผลต่อการใช้ภาษาอังกฤษทั้งสิ้น ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในประเทศไทย คือประชาคมอาเซียน ที่มีการแข่งขันกับประเทศเพื่อนบ้าน การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญ แต่ผลคะแนนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยมีแนวโน้มต่ำอย่างเห็นได้ชัด โดยมีปัจจัยอยู่สามประการที่เอื้อให้ผลคะแนนของนักเรียนไทยในรายวิชาภาษาอังกฤษมีเกณฑ์ประเมินผลที่ต่ำนั้นก็คือ 1. ครูผู้สอนเองที่เป็นสายธารในการป้อนข้อมูลความรู้ไปสู่ผู้เรียนอาจมีความสามารถที่ไม่เพียงพอในการสอน ทำให้เด็กมีความสามารถด้านภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ 2. ตัวเด็กขาดความใส่ใจหรือมีความใส่ใจในการศึกษาไม่เพียงพอ อาจเกิดจากการขาดแรงบันดาลใจของตัวเด็กต่อภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นปัจจัยจากตัวของบุคคลเองที่ต้องใช้แรงผลักดันในการสร้างแรงบันดาลใจ และ 3. หลักสูตรการเรียนการสอนไม่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาการเรียนและทักษะของตัวบุคคล ซึ่งปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการพัฒนาทักษะจะต้องมีสิ่งที่จะช่วยเอื้ออำนวยในการช่วยให้การพัฒนาทักษะเป็นไปอย่างดี ภาษาอังกฤษในแต่ละช่วงวัยของคนไทย ซึ่งส่วนใหญ่แล้วชี้ไปในทางเดียวกันว่าเกิดจากผลกระทบตั้งแต่วัยเรียน เป็นเหตุจากการศึกษาในหลายๆปัจจัยและเกี่ยวเนื่องไปถึงตัวบุคคลเอง ซึ่ง



ส่งผลต่อความสามารถและทักษะด้านภาษาอังกฤษของบุคคลในภาพรวมของประชากรชาวไทย [2]

สำหรับแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้น เริ่มต้นจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางภาษาที่แนะว่าอายุของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและการเรียนรู้ภาษาที่สองนั้นควรอยู่ในช่วงวัยเจริญพันธุ์หรือช่วงวัยรุ่น (ช่วงอายุ 10-24 ปี) เมื่อเลยช่วงนี้ไปแล้วผู้เรียนภาษาอาจไม่สามารถพูดภาษาที่สองได้ตามสำเนียงของเจ้าของภาษา ซึ่งผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นมีทางเลือกหลากหลายทั้งเรียนต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพศึกษาและเข้าสู่ตลาดแรงงานที่เปิดประตูสู่สากล นอกจากนี้ช่วงอายุของการศึกษาที่มีปัญหาด้านภาษาอังกฤษที่สามารถเห็นได้ อยู่ในช่วงระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 (ร้อยละ 7.67) ในทางกลับกันนักเรียนมีความสนใจในการที่จะศึกษาภาษาอังกฤษเป็นจำนวนน้อย จะอยู่ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ร้อยละ 4.93) [3]

ในสมัยก่อน มีวิธีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนการสอน หรือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้มาาร่วมกับการเรียนการสอน จาก การวิจัยค้นคว้าพบว่า มีกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายชนิดที่ถูกหยิบมาใช้ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษหรือส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษในด้านอื่นๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ แผนการเรียนรู้อ่าน การต่อภาพ การจับผิดภาพ TGT (Tour Games Tournament) การพูดในสถานการณ์จริง เป็นต้น และมีการใช้เกมในการช่วยพัฒนาการเรียนรู้ หรือเรียกว่า Game Based Learning ทั้งหมดชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนการสอนสามารถทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้จริง

แต่มีการเสนอแนะไว้ว่า ควรใช้กิจกรรมให้หลากหลายในการร่วมเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้เกิดผลลัพธ์ดียิ่งขึ้นมากกว่าการใช้การเรียนภายในห้องเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ควรมีการศึกษาเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ

เพิ่มเติมและมีความหลากหลายเพื่อช่วยในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและจากการศึกษา งานวิจัยเรื่อง Game Based Learning ของผู้ทำวิจัยพบว่าการนำเกมเข้ามาช่วยในการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่มีอายุ และมีภาวะในองค์กรการทำงานซึ่งทำให้การใช้เกมเข้าไปเป็นเครื่องมือหรือส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ได้ผลไม่เท่าที่ควร เนื่องจากเกมต่อช่วงอายุของผู้เข้าร่วมการวิจัย และตัวกลุ่มทดลองที่มีความสนใจและเหมาะสมต่อการใช้วิธีการ Game based learning มีข้อเสนอแนะจากงานวิจัย แนะนำให้นำไปใช้กับเยาวชนและนักเรียน นอกจากนี้ยังแนะนำให้ใช้เกมในรูปแบบอื่นทดลองกับกลุ่มเป้าหมายด้วย จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้เกมในรูปแบบเกมทายบัตร (Card Games) โดยลักษณะของเกมคือจะเป็นเกมการ์ด มีภารกิจหรือความท้าทายให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติภายในเกม นำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อให้นักเรียนได้มีการสื่อสารโต้ตอบกันอีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีการ์ดคำศัพท์ร่วมด้วย ซึ่งเกมทายบัตร (Card Games) ถือเป็นสื่อที่เหมาะสมกับช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย โดยจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับพื้นฐานความสนใจและธรรมชาติของเด็ก ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการสอนหรือกิจกรรมที่มีการฝึกการพูดให้เหมาะสม ซึ่งจะทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและอยากพูดหรือกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น และกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กก็คือการใช้เกมทางภาษาไปเสริมวิธีการเรียนการสอน เพราะการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน นอกจากจะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาเป็นอย่างดี เกมจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุกและมีคุณค่า การเล่นเกมในชั้นเรียนเป็นการพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการทำงานร่วมกันในการแข่งขันโดยปราศจากความก้าวร้าว นอกจากเกมจะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เช่น เกม



ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย อารมณ์ดีเครียด ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ทำให้เนื้อหา กระจ่างง่ายต่อความเข้าใจ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วม และช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ทักษะ อิงจากวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แบบ Game Based Learning กล่าวว่าการนำเกมมาใช้ ประกอบกับการฝึกอบรมเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่ ผู้สอนนำมาใช้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง ตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในเกม เป็นสื่อที่ ออกแบบมาเน้นให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับ การเรียนรู้ และได้ลองฝึกแก้ปัญหาจริงตาม สถานการณ์ที่กำหนดไว้ในเกมด้วย สอดคล้องกับ หลักการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ได้ นำเสนอไว้ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องมาจากการที่ผู้เรียนได้ทดลองฝึกฝนและเรียนรู้ด้วยตัวเอง สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียน สนใจ และเน้นการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็น หลัก เป็นการเรียนรู้นอกเหนือจากการเรียนภายใน ตำราเรียนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ [4]

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาประสิทธิผลของเกมทายบัตรใน การเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดย ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว มีการ ทดสอบก่อนและหลังการทดสอบด้วยแบบทดสอบ (One Group Pretest - Posttest Design)

ประชากรของการวิจัยคือ นักเรียนที่อยู่ใน ช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ช่วงอายุ ประมาณ 14 - 15 ปี) ที่อยู่โรงเรียนในเขตจังหวัด

กรุงเทพมหานครเนื่องจากช่วงวัยระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 นี้สามารถพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ และนำไปต่อยอดในการเรียนรู้ เพื่อ สามารถอยู่ในอาเซียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาค เรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนสิริรัตนารในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่มีปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 65 คน โดยคัดเลือกมาจากการสุ่มห้องเรียน โดยอิงจาก คะแนนที่ได้จากการสอบประเมินนักเรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษช่วงกลางภาคเรียน

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

1. เกมทายบัตร (Card Games) ซึ่งผู้วิจัย ได้ทำการออกแบบและพัฒนาขึ้น
2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการ พูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
3. เกณฑ์ประเมินความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษ
4. แบบประเมินตนเองด้านการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียน
5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมทายบัตร (Card Games)

โดยเครื่องมือแต่ละแบบนี้มีขั้นตอนใน การดำเนินการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

1. เกมทายบัตร - การสร้างเกมทายบัตร (Card Games) ในการดำเนินกิจกรรม มีขั้นตอน ต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัด และขอบข่าย เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในสาระ ของหลักสูตร และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



1.3 ศึกษาเนื้อหาในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และด้านบทสนทนาภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.4 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกม เกมทายบัตร (Card Games) และการออกแบบเกม ให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง

1.5 ออกแบบเกมทายบัตร (Card Games) และอุปกรณ์ที่ใช้ในเกม ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง ในการออกแบบเกมทายบัตร (Card Games) จะยึดตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลัก

ผลการวิจัย

สำหรับในส่วนของการนำเสนอผลการวิจัยนั้น ผู้วิจัยขอแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นคือ

1) ผลการออกแบบเกมทายบัตร

จากผลการวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยสามารถออกแบบเกมโดยมีองค์ประกอบหลัก ๆ ดังนี้

1.1 บัตรคำศัพท์ (Vocabulary Cards) โดยจะมีคำศัพท์ตามหมวดที่เรากำหนดให้คือ 1) หมวดอาชีพ 2) หมวดของใช้ภายในบ้าน 3) หมวดร้านค้า การซื้อของ และ 4) หมวดงานอดิเรก กิจกรรมยามว่าง และท่องเที่ยว โดยลักษณะของบัตรคำศัพท์นั้นจะมีรูปภาพ คำศัพท์ คำอ่านประกอบ ซึ่งแต่ละบัตรคำศัพท์จะมีกรอบสีไม่เหมือนกัน แต่คำศัพท์เราจะคลุมหมวดหมู่ไปในกรอบสีต่างๆ เวลาเล่นเกมเพื่อลองบัตรคำศัพท์ก็ต้องพูดคำนั้น และคำแปล พร้อมกับการลงบัตรคำศัพท์



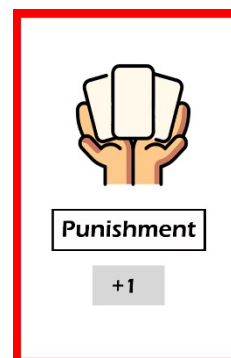
ภาพที่ 1 ตัวอย่างบัตรคำศัพท์

1.2 บัตรภารกิจ (Mission Cards) เป็นบัตรที่กำหนดภารกิจเพื่อให้ทำ โดยการทำภารกิจนั้น จะมีรูปแบบภารกิจ 2 แบบให้ผู้เล่นได้ทำได้แก่ ภารกิจแบบที่ 1 คือ One word in 5 second ผู้เล่นจะต้องพูดคำศัพท์ในหมวดที่ได้กำหนดให้ภายในบัตร ให้ทันในเวลา 5 วินาที หากผู้เล่นคนใดไม่สามารถพูดได้หรือพูดไม่ทัน ผู้เล่นจะต้องหยิบบัตรจากบัตรกองกลางขึ้นมา 1 ใบ และภารกิจแบบที่ 2 คือ Special Mission ซึ่งจะ เป็นบัตรที่ผู้เล่นต้องทำภารกิจ โดยการทำภารกิจนั้น ต้องหยิบคำถามจากกองบัตร “Special Mission” และต้องตอบคำถามภายในบัตรให้ได้ หากตอบได้จะได้รับเหรียญเงิน 1 เหรียญ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างบัตรภารกิจ

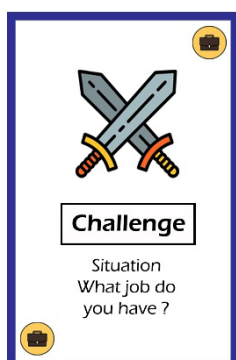
1.3 บัตรลงโทษ (Punishment Cards) เป็นบัตรที่สามารถลงโทษผู้อื่นได้ โดยบนบัตรจะมีเลข +1, +2, +3 และ +4 หมายความว่า เมื่อผู้เล่นลงบัตรใบนี้ หากผู้เล่นคนต่อไปไม่มีบัตรลงโทษ ผู้เล่นคนต่อไปจะต้องจั่วบัตรตามจำนวนตัวเลขที่อยู่บนบัตรใบนั้น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างบัตรลงโทษ



1.4 บัตรท้าทาย (Challenge Cards) เป็นบัตรที่ผู้เล่นต้องทำแข่งกับผู้เล่นอื่น ภายใต้สถานการณ์ที่ระบุไว้บนบัตร และต้องลงบัตรในหมวดหมู่ที่กำหนดไว้เช่นเดียวกัน โดยสามารถดูได้จากมุมของบัตรท้าทาย หากใครสามารถลงบัตรที่เกี่ยวข้องกับหมวดนั้น ได้เร็วที่สุด ก็จะได้เป็นคนตอบคำถาม ว่าทำไมถึงเลือกลงบัตรใบนั้นเป็นภาษาอังกฤษ และสามารถกำจัดบัตรใบนั้นทิ้งไป หากไม่สามารถอธิบายเหตุผลที่เลือกลงบัตรใบนั้นได้ สิทธิจะเป็นของผู้เล่นคนอื่นต่อไป



ภาพที่ 4 ตัวอย่างบัตรท้าทาย

2) ผลการศึกษาประสิทธิผลของเกมทายบัตรในการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สำหรับในส่วนของการนำเสนอผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ซึ่งวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถจำแนกผลการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ในภาพรวม

ผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมของนักเรียนที่ได้จากผู้ประเมินการทดสอบ

วัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษทั้ง 3 คน นั้น มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ และความแตกต่างที่เกิดขึ้นระหว่างคะแนนก่อนทำกิจกรรมและคะแนนหลังทำกิจกรรม ในการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม โดยรายละเอียดของผลการศึกษาวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 65 คนที่ได้ทำแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรมมีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 2.11 และ 1.71 ตามลำดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.79 และ 0.70 ตามลำดับ หลังการทำกิจกรรมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมมีคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 2.80 และ 2.45 ตามลำดับและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.69 และ 0.56 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการในด้านความเข้าใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 14 และมีพัฒนาการในด้านความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 15

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 28 คนที่ได้ทำแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรมมีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 1.79 และ 1.43 ตามลำดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.74 และ 0.63 ตามลำดับ หลังการทำกิจกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 มีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.71 และ 2.39 ตามลำดับและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.66 และ 0.57 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



มีพัฒนาการในด้านความเข้าใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 18 และมีพัฒนาการในด้านความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 19

2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โดยจะพบว่า เห็นได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 37 คนที่ได้ทำแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรมมีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 2.35 และ 1.92 ตามลำดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.75 และ 0.68 ตามลำดับ หลังการทำกิจกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 มีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 2.86 และ 2.49 ตามลำดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.71 และ 0.56 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 มีพัฒนาการในด้านความเข้าใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 10 และมีพัฒนาการในด้านความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 12

2.4 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 37 คนที่ได้ทำแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรมมีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 2.35 และ 1.92 ตามลำดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.75 และ 0.68 ตามลำดับ หลังการทำกิจกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 มีความเข้าใจและความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 2.86 และ 2.49 ตามลำดับและมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.71 และ 0.56 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 มีพัฒนาการในด้านความเข้าใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้น

ทั้งหมดร้อยละ 10 และมีพัฒนาการในด้านความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นทั้งหมดร้อยละ 12

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การใช้เกมทายบัตร (Card Games) เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวมีประเด็นที่สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การใช้เกมทายบัตร (Card Games) เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้วิจัยนั้น ได้มีการแบ่งหมวดหมู่คำศัพท์เอาไว้ ซึ่งรูปแบบหมวดหมู่คำศัพท์และสถานการณ์ที่ทางผู้วิจัยได้เลือกนำมาใช้ในเกมหาบายบัตร (Card Games) นั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน มี 4 หมวดหมู่ ได้แก่ ร้านค้าและการซื้อของ (Shop) อาชีพ (Job) เฟอร์นิเจอร์และบ้าน (House) และกิจกรรมยามว่าง งานอดิเรก และการท่องเที่ยว (Hobbies, Free time and travel) ซึ่งเป็นหมวดหมู่ที่เหมาะสมต่อวัยของผู้เข้าร่วมวิจัยและหลักสูตรทางการศึกษา จากการสังเกตพฤติกรรมและผลที่เกิดขึ้นจากการทดลอง เห็นได้ชัดว่า การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมีความคล่องแคล่วมากขึ้นสามารถเข้าใจความหมายและตอบโต้กันได้ดีขึ้นตามลำดับจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ครั้งแรกไปจนถึงครั้งที่สาม เป็นผลมาจากการใช้เกมหาบายบัตร (Card Games) ซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบที่แปลกใหม่สำหรับนักเรียน ที่ช่วยลดความตึงเครียดในการเรียน และช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กันสอดคล้องกับ (March Prensky, 2001; Clark N. Quinn, 2005; Clark Aidrich, 2005; Samantha Chapnick และคณะ, 2005; David A. Sousa, 2006) ที่กล่าวว่า Game based learning นั้นตอบสนองความต้องการของเด็ก และการจำลองสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันสามารถสร้างให้เกิดความง่ายในการเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้



ซึ่งเป็นการเน้นการทำจริง Game Based Learning สามารถสร้างความมีส่วนร่วมได้ เพราะว่าเกมมีความสนุกทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีกฎต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบได้วางเอาไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามเป็นแบบแผน มีเป้าหมาย มีแรงจูงใจที่จะทำให้สำเร็จ มีผลลัพธ์และคำวิจารณ์ย้อนกลับ (Feedback) ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้ว่าเรื่องใดทำถูกต้องแล้ว และเรื่องใดต้องปรับปรุง ออกแบบมาให้ความท้าทาย มีการแข่งขัน มีความท้าทาย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังเข้ามามีบทบาทกับแวดวงการศึกษา และการพัฒนามนุษย์เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และ สอดคล้องกับ ทิศนา แชมมณี [5] ที่กล่าวไว้ว่า เกมมีข้อดีคือ เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ จากความสอดคล้องดังกล่าวทำให้เห็นว่า เกมมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้จริง และทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าการเรียนรู้ภายในห้องเรียน หรือการทำกิจกรรมประกอบการสอนเพียงอย่างเดียว

2. การใช้เกมทายบัตร (Card Games) ในการเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน ช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จดจำ และได้รับประสบการณ์ที่ดีในการเรียนรู้ และฝึกการพูดภาษาอังกฤษ และยังมียุทธศาสตร์ในการดำเนินกิจกรรมเพิ่มขึ้น จะช่วยทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นชินกับการพูดภาษาอังกฤษ และสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ จะเป็นการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ที่ได้รับให้กลายเป็นพฤติกรรมไปในที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับความหมายการเรียนรู้ของ ประดิษฐ์ อุปรมัย [6] ที่กล่าวว่าการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม

ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อาจเป็นทั้งประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อม

3. การใช้เกมทายบัตร (Card Games) เป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้น ที่มีการออกแบบให้มีการเล่นเป็นแบบกลุ่มจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากสมาชิกในกลุ่มจากการฟัง การสังเกต การเลียนแบบ จากสมาชิกในกลุ่ม และ นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่ตนเองต้องพบในการเล่นของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura [7] ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมาก เป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ

4. การใช้เกมทายบัตร (Card Games) ของผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่า สามารถใช้เกมเสริมสร้างให้นักเรียนมีสมาธิ ฝึกฝนความจำและสามารถเพิ่มทักษะด้านภาษาอังกฤษได้ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และจากการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) เป็นกลุ่มช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มที่เข้าร่วมการเล่น เกม สอดคล้องกับความหมายของเกมทายบัตร (Card Games) โคลัมบัส (Kolumbus, อ้างถึงใน [8]) ที่กล่าวว่าเกมทายบัตร (Card Games) สามารถช่วยให้นักเรียนมีสมาธิและความจำเพิ่มมากขึ้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) ของผู้วิจัยนั้น มีการพัฒนาเนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาของระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสามารถใช้งานได้จริงและเกิดผลลัพธ์ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย แต่ในส่วนของการออกแบบเกมทายบัตร (Card Games) นั้น ยังไม่ถือว่าสมบูรณ์แบบตามเกมประกอบการเรียนการสอนที่ได้ถูกอ้างอิงโดย ละออ ชูติกร [9] กล่าวถึงลักษณะเกมที่ตีควรมีองค์ประกอบดังนี้ ข้อแรกช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา ข้อที่ 2 ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ ข้อที่ 3 มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัด ไม่ซับซ้อน ข้อที่ 4 ในการเล่นต้องมี



การตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้ ข้อที่ 5 เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ข้อที่ 6 ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น ข้อที่ 7 มีการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์สำหรับการเล่นให้พร้อม ข้อที่ 8 ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งที่ง่าย ๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง แล้วสุดท้ายการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซึ่งจากลักษณะเกมที่ดีที่กล่าวมาจะมีอยู่ 2 ลักษณะที่เกมทายบัตร (Card Games) ของผู้วิจัยไม่ตรงตามลักษณะเท่าที่ควร คือ ข้อที่ 6 ที่เกมของผู้วิจัยจะต้องใช้การออกเสียงทำให้อาจเกิดการรบกวนห้องเรียนอื่นได้ และ ข้อสุดท้ายซึ่งเกมทายบัตร (Card Games) ของผู้วิจัยไม่ได้ออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกาย

6. การสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ดีจากการใช้เกมทายบัตร (Card Games) เป็นสื่อเพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ช่วยทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น จากบรรยากาศที่ผ่อนคลายและการเรียนที่แตกต่าง มีความสนุกสนาน ช่วยให้การเรียนรู้เพิ่มการจดจำในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการผ่อนคลายทางอารมณ์และความเครียดในการเรียนรายวิชาอื่น จะถูกลดลงโดยการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ที่สร้างความสนุกและเสริมสร้างความรู้ไปในตัว บรรยากาศที่ผ่อนคลายส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ในทางบวก ไม่เครียดและไม่เกรงกลัวผู้วิจัยก็เป็นส่วนหนึ่งในการสนใจร่วมกิจกรรม ทำให้การเรียนรู้เป็นไปได้อย่างดี รวมทั้งการมีอารมณ์ร่วมไปกับเพื่อนในระหว่างการทำกิจกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ โดมศรีฟ้า [2] ที่กล่าวว่าบรรยากาศในการเรียนรู้และความผ่อนคลายของนักเรียนที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถช่วยให้เกิดผลลัพธ์ในการเรียนรู้ที่ดีได้

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกมทายบัตร (Card Games) และการดำเนินการวิจัย

1. ควรทำภาพประกอบให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อลดความสับสนในเรื่องของความหมายของคำศัพท์นั้นๆ

2. ควรสร้างความเข้าใจเรื่องเกี่ยวกับเกมทายบัตร (Card Games) และวิธีการเล่นให้กับกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนเพื่อลดปัญหาในการดำเนินงาน

3. ควรมีผู้ดูแลในการดำเนินงานกิจกรรมต่างๆ อย่างเพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดความราบรื่นในการทำกิจกรรม

4. ควรมีผู้ควบคุมการประเมินผลการทดสอบกลุ่มเป้าหมายอย่างเพียงพอเพื่อให้ทันต่อเวลาที่มีอย่างจำกัด และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5. การใช้เกมทายบัตร (Card Games) ในการเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน หากนำไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ควรต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบประโยคที่ใช้ และคำศัพท์ให้เหมาะสมกับช่วงระดับชั้นและวัยของนักเรียน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับช่วงวัย

6. ผู้ดำเนินกิจกรรมควรอธิบายรูปแบบของกิจกรรมอย่างละเอียด เพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ตัวผู้เข้าร่วมและเพื่อให้เกิดความราบรื่นในการดำเนินกิจกรรม

7. ในการทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนที่สามารถพูดได้และมีความคล่องแคล่วมีผลคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนที่พูดไม่ค่อยได้ แต่ในบางกรณีนักเรียนที่พูดไม่ค่อยได้จะมีผลคะแนนเพิ่มขึ้น เนื่องจากได้จับคู่กับนักเรียนที่พูดได้เก่งและมีความคล่องแคล่วในการพูด และได้รับแรงกระตุ้น รวมถึงความช่วยเหลือจากเพื่อน จึงทำให้การทดสอบดำเนินไปอย่างราบรื่น ดังนั้นจึงควรสังเกตพฤติกรรมของการพูดของนักเรียน และช่วยจับคู่สนทนาให้กับนักเรียนตามความเหมาะสม



ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ระยะเวลาในการทำกรวิจัยมีผลอย่างมากในการทำวิจัย ดังนั้น ควรมีระยะเวลาในการดำเนินงานที่เหมาะสมและเพียงพอเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

2. การเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในการทำงานวิจัย อาจช่วยทำให้เห็นการเปรียบเทียบผลลัพธ์ของเกมได้อย่างชัดเจนมากขึ้นในกลุ่มเป้าหมายกลุ่มอื่นๆ

3. ควรมีการใช้เกมทายบัตร (Card Games) ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ เช่น ทักษะด้านการฟัง ทักษะด้านการอ่าน เป็นต้น

4. ควรมีการนำเกมทายบัตร (Card Games) ไปใช้ในการบูรณาการในวิชาอื่นๆ เพื่อศึกษาผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในการทดลอง

5. การเปลี่ยนแปลงแพลตฟอร์มสู่แพลตฟอร์มออนไลน์สามารถสร้างความน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น

6. ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสอนภาษาตามแนวทฤษฎีธรรมชาติ โดยใช้เกมกับทักษะการอ่านและการเขียน

7. ควรมีการศึกษาตัวแปรต่างๆ ที่อาจมีผลต่อการจัดกิจกรรมในการเล่นเกมทายบัตร (Card Games) ของนักเรียน หลังจากที่ได้รับ การเรียนรู้จดจำ ผีกล และคุ้นชินกับการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทายบัตร (Card Games)

8. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสภาวะแวดล้อมในการจัดการเรียนการสอนของวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้นักเรียน และแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารในระดับสูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] อารีรักษ์ มีแจ้, ดุษฎี รุ่งรัตนกุล, นันทวัน ชุมตันติ และ อภิชัย รุ่งเรือง. (2554). *การวิจัยเพื่อประเมินผลการดำเนินงานของศูนย์พัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 13(2): 55-72.
- [2] กมลวรรณ โดมศรีฟ้า. (2551). *การศึกษากาใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [3] กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2545.
- [4] สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach*. วิทยาสตรมหาบัณฑิต (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- [5] ทิศนา แคมมณี. (2551). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : แอคทีฟ พรินท์.
- [6] ประดินันท์ อูปรมย์. (2540). *เอกสารการสอนชุดวิชาพื้นฐานการศึกษา หน่วยที่ 4 มนุษย์กับการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 15). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [7] Bandura Albert. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- [8] โศรดา ไชยชนะ. (2549). *ผลของเกมบัตรภาพที่มีต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจำนวนของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- [9] ละออ ชูติกร. (2536). *เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2561, จาก http://nopparuk.blogspot.com/2012_07_01_archive.html