



ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



โดย
นางสาวปริยานุช บัวผัน

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF USING BOARD GAMES TO ENHANCE ENGLISH
SPEAKING SKILLS OF 7TH GRADE STUDENTS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (ENGLISH LANGUAGE TEACHING)

Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดย นางสาวปรียานุช บัวผัน
สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

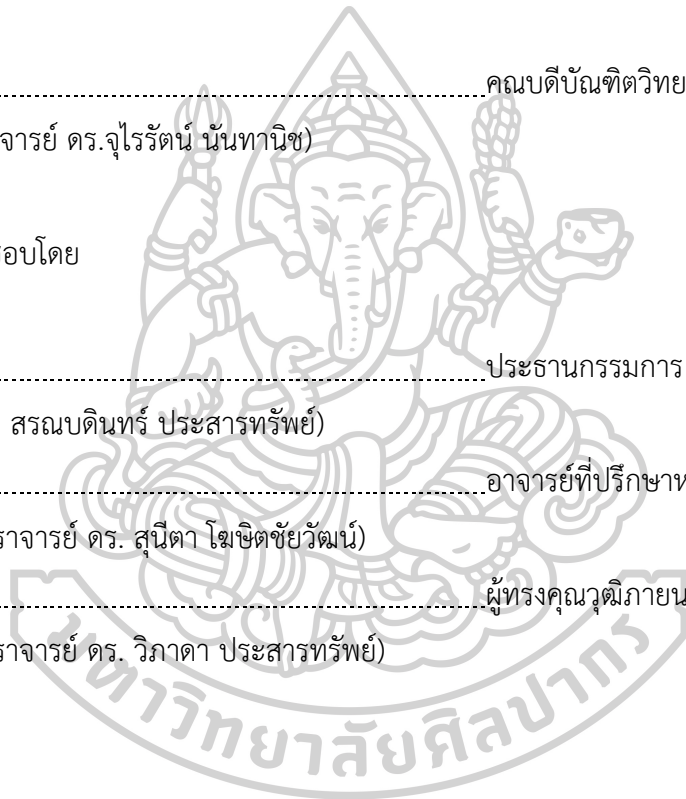
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. สรณบดีรินทร์ ประสารทรัพย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภาดา ประสารทรัพย์)



630620013 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : เกมกระดาน, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

นางสาว ปรียานุช บัวผัน: ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/8 จำนวน 44 คน โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน 2) แบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรง 3) เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน

2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

630620013 : Major (ENGLISH LANGUAGE TEACHING)

Keyword : Board games, English speaking skills

MISS PREEYANUTCH BUAPAN : THE EFFECTS OF USING BOARD GAMES TO ENHANCE ENGLISH SPEAKING SKILLS OF 7TH GRADE STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SUNEETA KOSITCHAIVAT, Ph.D.

The purposes of this research were to: 1) compare English speaking skills before and after using board games, and 2) survey the students' satisfaction toward the board games. The sample, selected by a cluster random sampling technique, comprised 44 grade seventh students at Kannasootsuksalai School, studying the English 2 course (E21102) during the second semester of academic year 2021. The instruments used for this research consisted of: 1) lesson plans by using board games 2) a direct test of English speaking skills 3) an assessment rubric of English speaking skills and 4) a satisfaction survey toward the board games. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test dependent. Mean and standard deviation of items were used to evaluate the students' satisfaction toward the board games. The t-test dependent was used to analyze the students' English speaking skills.

The results of the study were as follows:

1. The students' English speaking skills after studying using the board games was significantly higher than before studying.

2. The students' satisfaction toward the board games was at the high level.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษางานค้นคว้าอิสระที่สละเวลาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ดูแลติดตาม และชี้แนะแนวทางอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขให้งานวิจัยฉบับนี้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานกรรมการสอบให้กับผู้วิจัย และกรุณาตรวจสอบแก้ไข พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาดา ประสารทรัพย์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกในการสอบให้กับผู้วิจัย ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงงานค้นคว้าอิสระจนสำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคุณครูเครือวัลย์ ประสานชีพ คุณครูศกุนี ศรีเทรา และคุณครูสุสชา ทิพนตร ครูสอนภาษาอังกฤษโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย ที่กรุณาอนุญาตให้ทำการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ขอขอบใจนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย ปีการศึกษา 2564 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงแต่บูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัยรวมทั้งชี้แนะ ให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์จนประสบผลสำเร็จ

ขอขอบพระคุณเพื่อนร่วมรุ่นและรุ่นพี่นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษที่ช่วยเหลือ เสนอแนะแนวทาง และให้กำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อวันชัย คุณแม่โสภี บัวผัน และนางสาวรุ่งนภา ชุ่มชื่น ที่ให้การช่วยเหลือสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน และเป็นกำลังใจและแรงผลักดันที่สำคัญทำให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอขอบคุณค่าและประโยชน์แห่งงานวิจัยนี้เป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดาและครูอาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

นางสาว ปรียานุช บัวผัน

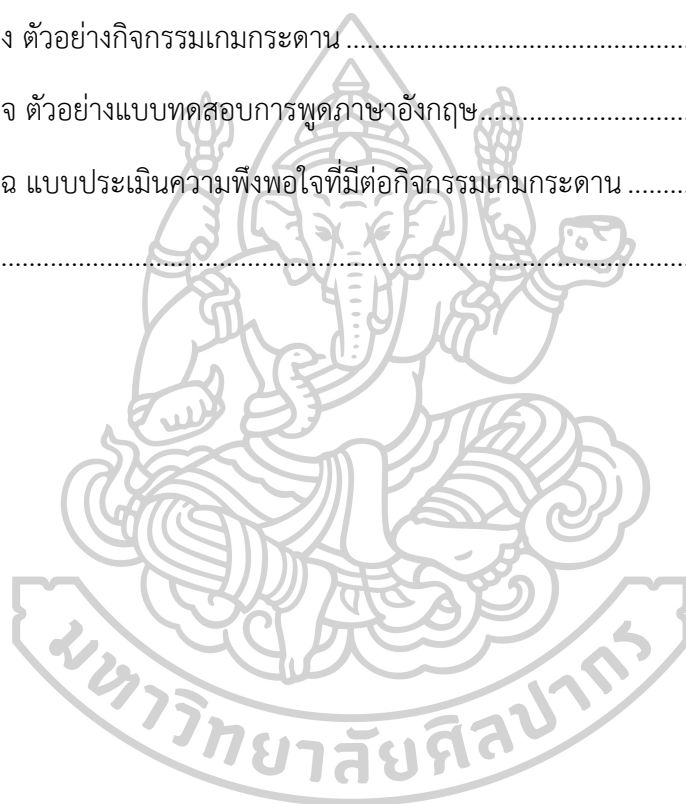
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญแผนภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
คำถามในการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	6
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	6
3. ขอบเขตเนื้อหา.....	6
4. ระยะเวลาในการทดลอง.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	9

2.1	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	10
2.1.1	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	10
2.1.2	หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัด สุพรรณบุรี.....	14
2.2	ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	16
2.2.1	ความหมายของการพูด.....	16
2.2.2	ความสำคัญของทักษะการพูด.....	17
2.2.3	องค์ประกอบของการพูด.....	18
2.2.4	จุดมุ่งหมายของการพูด.....	20
2.2.5	ทักษะย่อยของทักษะการพูด.....	21
2.2.6	การสอนทักษะการพูด.....	23
2.2.6.1	หลักการสอนทักษะการพูด.....	23
2.2.6.2	แนวคิด ทฤษฎีการสอนทักษะการพูด.....	24
2.2.7	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด.....	26
2.2.8	ประโยชน์ของทักษะการพูด.....	27
2.2.9	การวัดและประเมินผลทักษะการพูด.....	29
2.3	กิจกรรมเกมกระดาน.....	33
2.3.1	ความหมายของกิจกรรมเกมกระดาน.....	33
2.3.2	องค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดาน.....	34
2.3.3	ประเภทของกิจกรรมเกมกระดาน.....	35
2.3.4	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด.....	38
2.3.5	ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน.....	40
2.4	ความพึงพอใจ.....	41

2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ	41
2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	42
2.4.3 การวัดความพึงพอใจ	43
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
2.5.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด	44
2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด	48
2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน	50
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	54
การกำหนดขอบเขตและรูปแบบการวิจัย	54
การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	55
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
การเก็บรวบรวมข้อมูล	74
สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล	75
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
1. นำเสนอผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน	78
2. นำเสนอผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ	81
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	85
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	85
การดำเนินการวิจัย	86
สรุปผลการวิจัย.....	87
อภิปรายผล.....	87

ข้อเสนอแนะ	89
รายการอ้างอิง	91
ภาคผนวก.....	101
ภาคผนวก ก หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล และเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	102
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	108
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน.....	114
ภาคผนวก ง ตัวอย่างกิจกรรมเกมกระดาน	124
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ.....	129
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน	134
ประวัติผู้เขียน	138



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 หน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ 21102).....	15
ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด	30
ตารางที่ 3 การสังเคราะห์หน้าที่ภาษาสำหรับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน	57
ตารางที่ 4 หัวข้อและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และประเภทของการพูด.....	59
ตารางที่ 5 คุณลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ.....	62
ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง.....	64
ตารางที่ 7 โครงสร้างเนื้อหาและรายการประเมินในแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน	67
ตารางที่ 8 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม กระดานในการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง.....	69
ตารางที่ 9 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม กระดานในการทดลองแบบกลุ่มเล็ก	71
ตารางที่ 10 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานใน การทดลองแบบภาคสนาม	72
ตารางที่ 11 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน ก่อนเรียนและหลัง เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D)	79
ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมเกมกระดาน ด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่ (n=44)	80
ตารางที่ 13 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรม เกมกระดานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน.....	81
ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้ของ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน	109

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ 111

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 112

ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน 113



สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
แผนภาพที่ 2 รูปแบบการวิจัย	55



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลให้มีการพัฒนาทางด้าน เศรษฐกิจ การคมนาคม และเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ จึงเป็นสิ่งสำคัญ ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและใช้ในการติดต่อกันใน ชีวิตประจำวัน (Eduzone, 2014) และยังมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกอย่าง รวดเร็วแบบก้าวกระโดดก่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่มีวิวัฒนาการแบบไร้พรมแดน มีพลังแห่งการ สื่อสารที่มีประสิทธิภาพสูงที่จับต้องได้ทำให้บุคคลสามารถติดต่อกันทั่วโลก (สำเร็จ อ่อนสัมพันธุ์, 2561) และยังเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันในการเป็นสื่อกลางการติดต่อสื่อสารและเข้าถึง แหล่งข้อมูลการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้โดยใช้ทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน เขียน ควบคู่ไปกับการใช้ทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตของเด็กในศตวรรษที่ 21 (ทิศนา แคมมณี, 2557; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2557)

ภาษาอังกฤษถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในแต่ละประเทศโดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และประเทศที่ใช้ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ประเทศไทยจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็น ภาษาต่างประเทศโดยภาษาอังกฤษถูกจำกัดให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเฉพาะภายในโรงเรียนแต่ไม่ได้ถูก นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน (Broughton, 1980) ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสไม่เพียงพอในการฝึกการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารประกอบกับผลการสำรวจจำนวนคนไทยที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารได้นั้นมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับประชากรทั้งหมดของประเทศ (กรมส่งเสริมการค้าระหว่าง ประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2558) จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเฉพาะด้านการพูดที่เป็นหนึ่งในทักษะหลักของทั้งการเรียนการสอนภาษาและการสื่อสาร

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อผู้เรียนในประเทศไทยเป็นอย่างมาก (Sarkis, 2012; Tribolet, 2012) ซึ่งเป็นทักษะทางภาษาที่เกิดจากการถ่ายทอดความคิดให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจ ความหมายและความรู้สึก (ธวัชพร ตันตระกูล, 2555) Nunan (1991) กล่าวว่าความสามารถในการพูด มีความสำคัญในการเรียนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ และความสำเร็จในการใช้ภาษา คือ สามารถสื่อสารได้ด้วยการพูด แต่ในทางกลับกันสภาพการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย อาจจะ กล่าวได้ว่า ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการพูด และไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

ถึงแม้ผู้เรียนส่วนใหญ่เรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยมาจนถึงระดับชั้นประถมศึกษาและเรียนเรื่อย ๆ จนจบการศึกษาขั้นพื้นฐานรวมเวลาในการเรียนแล้วไม่ต่ำกว่า 10 ปี ก็ยังไม่สามารถพูดสื่อสารโต้ตอบกับผู้อื่นได้ในชีวิตประจำวัน เนื่องมาจากการเรียนการสอนเป็นการเน้นท่องจำเพียงอย่างเดียว ไม่มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนขาดความสามารถทางความคิดและการสื่อสารกับผู้อื่น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2553) Maulana (2019) ให้เหตุผลว่าสาเหตุที่ผู้เรียนไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้นั้น เนื่องจากการขาดความรู้ทางความคิดในการสื่อสาร เวลาในการฝึกฝนภายในห้องเรียนไม่เพียงพอทำให้ผู้เรียนไม่มีความมั่นใจ กลัวพูดไม่ได้บ้าง กลัวพูดผิดบ้าง และจากประสบการณ์ในการสอนพบว่าผู้เรียนบางคนมีความรู้และความสามารถด้านไวยากรณ์ แต่ยังขาดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ จึงแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้ทางภาษาอังกฤษแต่ขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ

กระทรวงศึกษาธิการได้ส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานหลักด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน และเน้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) โดยปรับการเรียนการสอนจากการเน้นไวยากรณ์มาเป็นเน้นการสื่อสารที่เริ่มจากการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามลำดับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ปัจจุบันประเทศไทยได้ใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดเผยแพร่วัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (ปาริชาติ พงษ์ไทย, 2549; ศิริพันธ์ โชติญาณนนท์, 2548) แม้ประเทศไทยได้เริ่มใช้หลักสูตรการศึกษาที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ แต่กระนั้นสภาพการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในประเทศไทยพบว่า ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการศึกษาข้อมูลจากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ซึ่งได้รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน พบว่า ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา คือ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนวิชาภาษาอังกฤษในปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 30.86 คะแนน ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 36.60 คะแนน และปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 43.07 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563) ดังจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษทั้ง 3 ปี

การศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 50 คะแนนซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด อีกทั้งเมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามรายสาระ พบว่า มาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนควรเร่งพัฒนา ได้แก่ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.2 ผู้เรียนต้องมีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนของปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 31.26 คะแนน ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 39.84 คะแนน และปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 42.71 คะแนน ดังจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยจำแนกตามรายสาระทั้ง 3 ปีการศึกษายังไม่บรรลุค่าเป้าหมายความสำเร็จตามประเด็นพิจารณาของมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียน คือ ร้อยละ 80 มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับดีขึ้นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด (โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย, 2563) ด้วยผลคะแนนดังกล่าวยิ่งทำให้เห็นความชัดเจนของปัญหาด้านการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผลคะแนนจากการวิเคราะห์ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 รายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ต่ำซึ่งดูจากจำนวนข้อสอบวิชาภาษาอังกฤษจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งค่าเฉลี่ยของผู้เรียนลดลง 2.16 โดยในปีการศึกษา 2563 ภาคเรียนที่ 1 ค่าเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งหมดมีค่าเท่ากับ 17.64 และภาคเรียนที่ 2 ค่าเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งหมดมีค่าเท่ากับ 15.48 โดยเฉพาะการวิเคราะห์ข้อสอบตอนที่ 3 ซึ่งเกี่ยวกับบทสนทนา และสอดคล้องกับสาระภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน 1.2 ซึ่งระบุว่า มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า มีผลคะแนนเฉลี่ยภาษาอังกฤษต่ำกว่าในตอนอื่น ๆ ปรากฏคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเฉลี่ยในภาคเรียนที่ 1 ร้อยละ 69 และภาคเรียนที่ 2 ร้อยละ 66 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยลดลง ร้อยละ 3 นอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของแต่ละห้องเรียนต่ำกว่า 70 % จำนวน 6 ห้องเรียน จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 12 ห้องเรียน

กิจกรรมเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจากเป็นกิจกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนพื้นฐานการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทายต่อผู้เรียน

เป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้คำถามหลายรูปแบบในการสื่อสาร ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูด กิจกรรมเกมกระดานเป็นตัวกลางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันเนื่องมาจากการใช้สีสันทัดใส และมีเอกลักษณ์ที่หลากหลายในแต่ละประเภทของกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) นอกจากนี้ระหว่างการทำกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นเนื้อหาทางด้านภาษา หรือการรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในกิจกรรมเกมกระดาน เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนความคิดจากการทำกิจกรรม (ศิตา เขี่ยมขันติถาวร, 2560) อีกทั้งผู้เรียนได้นำข้อมูลเนื้อหาจากการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมซึ่งถือว่าการเรียนรู้อีกด้วย (ทศนา แคมมณี, 2555)

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพบว่า กิจกรรมเกมกระดานเป็นแนวทางการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้สื่อสารและปฏิบัติจริงซึ่งนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้โดยให้ปฏิบัติตามกฎ กติกา และนำเนื้อหาของแต่ละบทเรียนไปประยุกต์ปรับใช้ในกิจกรรมเกมกระดาน สังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน อธิบายวิธีการเล่นเกมกระดานแบบสั้น กระชับ และเข้าใจง่าย และหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมเกมกระดานแล้วนั้นผู้เรียนก็สามารถอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้โดยใช้ความรู้จากการเล่นเกม (ทศนา แคมมณี, 2545; ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2564) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการนำกิจกรรมเกมกระดานมาปรับใช้กับการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจึงทำให้เกิดงานวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ยกกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยการศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปโดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ปัจจัยป้อนเข้า (Input)	กระบวนการ (Process)	ผลลัพธ์ (Output)
<ul style="list-style-type: none"> ➢ หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2551 ➢ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ➢ กิจกรรมเกมกระดาน 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ➢ คัดเลือกและเรียบเรียงเนื้อหาสาระสำหรับการเรียนการสอน ➢ เลือกกระบวนการสอนและการสร้างกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ➢ กำหนดกระบวนการที่ใช้ในการวัดและประเมินผล 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ➢ ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามในการวิจัย

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 556 คน แบ่งเป็น 13 ห้องเรียน ได้แก่ ห้อง ม. 1/1 – ม. 1/13

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมเกมกระดาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมกระดาน

3. ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนโดยนำเนื้อหาจากหนังสือเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดของมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาในเรื่องของการทักทาย การถามทุกข์-สุข การถาม-ตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว การถาม-ตอบเกี่ยวกับความรู้สึก

การถาม-ตอบเกี่ยวกับบุคคล การถาม-ตอบเกี่ยวกับทิศทาง การซื้อของ การสั่งอาหารและการสนทนาทางโทรศัพท์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ขอบเขตเนื้อหาและพิจารณาเพื่อกำหนดหัวเรื่องที่ใช้จัดทำแผนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมกระดาน จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การแสดงความชอบ ความไม่ชอบ (Likes and dislikes) 2) การสั่งอาหาร (Ordering food) และ 3) การถามทางและบอกตำแหน่ง (Talking about asking for and giving directions)

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ 21102) โดยกำหนดทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบเรียนละ 55 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2 คาบเรียน ขั้นการทดลอง 6 คาบเรียน และขั้นการทดสอบหลังเรียน (Post-test) 2 คาบเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมเกมกระดาน หมายถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการแสดงความชอบ ความไม่ชอบ การสั่งอาหารและการถามทาง และบอกตำแหน่ง ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีกิจกรรมเกมกระดานที่แตกต่างกันในแต่ละบทเรียน ประกอบด้วย 3 เกมกระดาน ได้แก่

1.1 Likes and dislikes โดยใช้เกม Snakes and Ladders game ซึ่งเป็นกิจกรรมเกมกระดานแบบสื่อบอร์ดที่มีการทอยลูกเต๋า ผู้วิจัยออกแบบและกำหนดช่องที่ผู้เรียนสามารถเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัยโดยทำภารกิจซึ่งเป็นการแต่งประโยคจากภาพที่กำหนดให้

1.2 Ordering food โดยใช้เกม Flippity board game ซึ่งเป็นกิจกรรมเกมกระดานแบบออนไลน์ที่มีการทอยลูกเต๋า ผู้วิจัยออกแบบและกำหนดช่องที่ผู้เรียนสามารถเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัยโดยทำภารกิจซึ่งเป็นการตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้

1.3 Asking for and giving directions โดยใช้เกม Domino game ซึ่งเป็นกิจกรรมเกมกระดานแบบสื่อบอร์ดที่ผู้เรียนต้องค้นหาสถานที่จากการบอกทางบนตัวโดมิโน ผู้วิจัยออกแบบตัวโดมิโน 2 ช่อง ทางด้านซ้ายจะเป็นรูปภาพและทางด้านขวาจะเป็นคำบอกทาง พร้อมกับแผนที่ 1 แผ่น

2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการแสดงความชอบ ความไม่ชอบ การสั่งอาหาร และการถามทางและบอกตำแหน่งที่ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาโดยเน้นการออกเสียง

ความคล่องแคล่ว และความเข้าใจในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษของคำ ประโยค และ เนื้อเรื่องที่วัดโดยใช้คะแนนจากการทดสอบการพูดปากเปล่า (Oral test) ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้ผู้เรียนจับคู่และจับสลาก 1 หัวข้อ โดยมีเวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที และสอบพูด ใช้เวลา 2 นาที

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดทางบวกหรือความชอบของผู้เรียนต่อกิจกรรม เกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตรา ส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดจนถึงระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด และ แบ่งเป็นโครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 4 ด้าน คือ

- 3.1 ด้านเนื้อหาการสอน
- 3.2 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 3.3 ด้านการวัดและประเมินผล
- 3.4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

4. ผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครณิสิตศึกษา ลัย จังหวัดสุพรรณบุรี

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะ การพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีคุณภาพ
2. ใช้เป็นแนวทางในการประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน
3. ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษที่ต้องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
4. ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนหรือผู้ที่สนใจในการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน
5. ใช้เป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการพัฒนาและออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเกมที่ น่าสนใจและสนุกสนาน

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนนรรณสุดศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

2.1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนนรรณสุดศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี

2.2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.1 ความหมายของการพูด

2.2.2 ความสำคัญของทักษะการพูด

2.2.3 องค์ประกอบของทักษะการพูด

2.2.4 จุดมุ่งหมายของการพูด

2.2.5 ทักษะย่อยของทักษะการพูด

2.2.6 การสอนทักษะการพูด

2.2.6.1 ความหมายการสอนทักษะการพูด

2.2.6.2 แนวคิด ทฤษฎีการสอนทักษะการพูด

2.2.7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด

2.2.8 ประโยชน์ของทักษะการพูด

2.2.9 การวัดและประเมินผลทักษะการพูด

2.3 กิจกรรมเกมกระดาน

2.3.1 ความหมายของกิจกรรมเกมกระดาน

2.3.2 องค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดาน

2.3.3 ประเภทของกิจกรรมเกมกระดาน

2.3.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด

2.3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

2.4 ความพึงพอใจ

2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2.4.3 การวัดความพึงพอใจ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมาย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดความสามารถทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับทักษะการพูด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญที่เกี่ยวกับทักษะการพูด มีดังนี้ 1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม (บุญสม ศรีศักดิ์, 2558)

จุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ค้นคว้าหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดเผยแพร่วัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีสาระสำคัญ (ปารีชาติ พงษ์ไทย, 2549) ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

มาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดความสามารถทางการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของผู้เรียนโดยกำหนดเป็นชั้นปี (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3) ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งประกอบด้วย 4 สาระ 8 มาตรฐานการเรียนรู้ และ 21 ตัวชี้วัด ผู้วิจัยพบว่าสาระและตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด มีดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

2. ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจงตามสถานการณ์

3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การใช้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม

5. พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบอย่างเหมาะสม

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

2. พูด/เขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ (theme) ที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม

3. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางสุภาพเหมาะสมตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2. บรรยายเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีของเจ้าของภาษา

3. เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

2. เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญ และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้าความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ

จากการศึกษามาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ว่า หลักสูตรมีความต้องการให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษสอดคล้องกับทุกสาระดังนี้ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร กำหนดให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม กำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และสรุปข้อมูลหรือข้อเท็จจริงจากแหล่งเรียนรู้ สาระที่ 4

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก กำหนดให้ผู้เรียนใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองในห้องเรียนเพื่อเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และศึกษาต่อ

2.1.2 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี

ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้มีการกำหนดให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทุกคน เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ในภาคเรียนที่ 2 เป็นวิชาพื้นฐาน โดยกำหนดเวลาเรียน 3 คาบต่อสัปดาห์ จำนวน 1.5 หน่วยกิต โดยมีคำอธิบายรายวิชาดังนี้ “ปฏิบัติตามคำสั่ง การประดิษฐ์สลาก การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ หรือการใช้อุปกรณ์ อ่านออกเสียงนิทาน บทร้อยกรองสั้น (Poem) ตามหลักการอ่านออกเสียงทั้งพยัญชนะต้นและท้ายคำ เสียงหนัก-เบาในคำ และกลุ่มคำ ระดับเสียงสูง-ต่ำในประโยค การแบ่งวรรคตอนในการอ่าน ระบุประโยค หรือข้อความ และความหมายให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงเกี่ยวกับการซื้อขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นวงคำศัพท์ สะสมประมาณ 1,400-1,550 คำ ระบุหัวข้อเรื่อง จับใจความสำคัญ (Main idea) ตอบคำถามจากบทสนทนา ตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลตนเอง กิจกรรมด้วยภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล พูดและเขียนโดยใช้ภาษาที่แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเองในเรื่องต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและลำดับตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศ เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล วันสำคัญและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย ค้นคว้า รวบรวมสรุปและนำเสนอข้อมูลข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา และชุมชน ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้าความรู้/ข้อมูลจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ให้ความร่วมมือ มีความสนใจ มีสัมมาคารวะ มีความสง่างาม กล้าแสดงความคิดเห็น ร่วมแสดงความรู้สึกนึกคิด มีความภาคภูมิใจ เคารพกติกา ร่วมอภิปราย ตั้งใจฝึกปฏิบัติ มีวินัย มีความสนุกสนาน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้เพิ่มเติม มีนิสัยรักการอ่าน รักความเป็นไทย” (โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย, 2563)

จากการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหา หัวเรื่องที่น่าสนใจ และเหมาะสมสำหรับการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมา ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาและหัวเรื่องที่ปรากฏในหนังสือเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 3 เล่ม ได้แก่ 1) Move it 2) New World 3) Your space ซึ่งศึกษา เนื้อหาที่ใช้สอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 แล้วนำมาสังเคราะห์เพื่อนำไปใช้ออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน โดยคัดเลือกหน้าที่ภาษาในหนังสือเรียนทุกเล่มที่มีตรงกัน จำนวน 3 หัวข้อ ได้แก่ 1) การแสดงความชอบ ความไม่ชอบ (Likes and dislikes) 2) การสั่งอาหาร (Ordering food) and 3) การถามทางและบอกตำแหน่ง (Asking for and giving directions)

ตารางที่ 1 หน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ 21102)

หน่วย การ เรียนรู้	หัวเรื่องการพูด	สาระสำคัญ	จำนวน (คาบ)
1	1) การแสดงความชอบ ความไม่ชอบ (Likes and dislikes)	Phrases for expressing likes and dislikes (สำนวนของการแสดงความชอบ ความไม่ชอบ)	2
2	การสั่งอาหาร (Ordering food)	Phrases for ordering food (สำนวนของการสั่งอาหาร)	2
3	การถามทางและบอก ตำแหน่ง (Asking for and giving directions)	Phrases for asking for and giving directions (สำนวนของการถามทางและ บอกตำแหน่ง)	2

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้จัดทำหน่วยการเรียนรู้เพื่อใช้ในการวิจัยจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การแสดงความชอบ ความไม่ชอบ (Likes and dislikes) 2) การสั่งอาหาร (Ordering food) และ 3) การถามทางและบอกตำแหน่ง (Asking for and giving directions) ในการจัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วมากขึ้น

2.2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การพูดจัดเป็นความสามารถทางภาษาด้านหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารระหว่างกันและกันโดยอาศัยภาษาและเสียงเป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ผู้พูดต้องคำนึงถึงเนื้อหาวัตถุประสงค์ของการพูดเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้พูดควรคิดและเตรียมการให้รอบคอบก่อนที่จะตัดสินใจพูดออกมา โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการพูดภาษาอังกฤษในหลายประเด็นเพื่อใช้ในการศึกษาและเป็นข้อมูลสำคัญที่นำไปใช้ในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่องความหมายของการพูด ความสำคัญของทักษะการพูด องค์ประกอบของทักษะการพูด จุดมุ่งหมายของการพูด ทักษะย่อยของทักษะการพูด การสอนทักษะการพูด ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การสอนทักษะการพูด ประโยชน์ของทักษะการพูด และการวัดและประเมินผลทักษะการพูด

2.2.1 ความหมายของการพูด

กรอบแนวคิดความหมายของการพูดมีค่านิยมและกำหนดขอบเขตกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้รับสารรับรู้ข่าวสารผ่านถ้อยคำเป็นคำพูดที่สื่อสารออกมาจึงเกิดการสื่อสารต่อไปได้ ขึ้นเริ่มต้นผู้พูดควรเข้าใจความหมายของการพูดซึ่งมีนักการศึกษาต่าง ๆ ให้ความหมายของการพูดไว้ดังนี้

ความหมายของการพูดนั้นมีนิยามที่เป็นไปในทางเดียวกันว่าเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความคิด ระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป หรือมากกว่านั้น ซึ่งเป็นการใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกันเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่สื่อความหมายโดยใช้สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูด คือ สีหน้าท่าทางประกอบการพูดให้เข้าใจซึ่งกันและกัน (Croft, 2004; กมลวรรณ โดมศรีฟ้า, 2551; ธูพร ตันตระกูล, 2555) ซึ่งสอดคล้อง เจนจิรา ชัยปาน และคณะ (2556) ให้คำจำกัดความของการพูดว่า เป็นพฤติกรรมการสื่อสารที่ประกอบด้วยเสียงและรหัสต่าง ๆ เพื่อการสื่อความรู้สึกและความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังเข้าใจและตอบสนองให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน เช่นเดียวกับ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) ที่กล่าวว่า การพูด คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมเป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป การพูดจะไม่มี ความหมาย หากผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวที่พูด ดังนั้น การพูดสื่อสารต้องมีทั้งผู้พูดและผู้ฟัง (Brown, 1993; Wilson, 1983: 5) ซึ่งสอดคล้อง Bailey (2005) ให้คำจำกัดความของการพูดว่า เป็นการเปล่งเสียงออกมาเพื่อให้เกิดความหมาย การพูดเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้พูด ผู้ฟัง และข้อมูล

จากการศึกษาความหมายของการพูดข้างต้น พบว่า การพูด หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสารโดยใช้ภาษาเป็นสื่อกลางจากผู้พูดไปยังผู้ฟัง ซึ่งผู้พูดต้องเลือกใช้น้ำเสียง ท่าทางให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อให้ผู้ฟังสามารถรับรู้ข้อมูล ข่าวสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.2 ความสำคัญของทักษะการพูด

การพูดนับว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญที่จะพัฒนาความสามารถให้เกิดความคล่องแคล่ว ความถูกต้อง และแม่นยำในการสื่อสาร และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องขึ้นอยู่กับความสนใจ และความพยายามของผู้พูดแต่ละคน เพราะแต่ละคนย่อมมีภูมิหลัง และความสนใจในการพูดภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความสำคัญของการพูดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ด้านการศึกษา การพูดเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ ถ้าหากผู้เรียนไม่สามารถพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากพอก็จะส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในด้านการอ่านและการเขียน (Diane and Timothy, 2017) นอกจากนั้นการพูดและความสามารถด้านการอ่านและการเขียนนั้นยังมีความเชื่อมโยงกันอีกด้วย (Catts and Kamhi, 1999) การพูดเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการอ่านและการเขียน การพูดจึงมีบทบาทที่มีคุณภาพต่อความเป็นอยู่ของชีวิตของผู้เรียนที่ดี อีกทั้งการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนเป็นฐานนั้นก็ขึ้นอยู่กับ การพูด (Herrington, Reeves, and Oliver, 2014) ดังนั้นการพูดจึงเป็นทักษะทางภาษาที่ครูต้องการใช้สอนกับผู้เรียน (Kamil, 2017)

ด้านการดำรงชีวิตประจำวัน การพูดเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างราบรื่น และทำให้เกิดความสำเร็จในชีวิตในด้านต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย นอกจากน้ำเสียงที่ทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามแล้วหน้าตาท่าทางของผู้พูดจะทำให้เกิดความเข้าใจดียิ่งขึ้น (สุทธิวรรณ อินทกนก, 2559) ดังนั้นการพูดจึงเป็นการสื่อสารที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพสูง เช่น การพูดคุยตกลงกันในการปฏิบัติหน้าที่การงาน การพูดเพื่อประนีประนอมการขัดแย้งกัน เป็นต้น (ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์, 2559)

ด้านการสร้างมนุษยสัมพันธ์ การพูดช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์ในการเข้าสังคม และรู้จักสร้างความสัมพันธ์ต่อกันพึงพาอาศัยซึ่งกันและกันจึงจะอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข (สุทธิวรรณ อินทกนก, 2559) เช่น การพูดอวยพรในงานวันเกิดย่อมก่อให้เกิดความซาบซึ้งแก่เจ้าของวันเกิด การพูดต้อนรับในโอกาสเยี่ยมชมน้อมก่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้มาเยี่ยม (กองทัพ เคลือบพณิชกุล, 2542; พาทีนี ไทยะจิตต์ วิเศษ ชาญประโดน และโสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล, 2549)

ด้านการประกอบอาชีพ บางอาชีพจำเป็นต้องอาศัยการพูดเป็นหลักสำคัญ เช่น นักกฎหมาย นักบริหาร นักธุรกิจ และครูอาจารย์ หรือแม้ประกอบอาชีพอื่น ๆ (สุทธิวรรณ อินทนน, 2559) หากมีความสามารถทางการพูดสูงจะประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น ๆ (กองทัพ เคลือบพนิชกุล, 2542; พาทีนี ไทยะจิตต์ และคณะ, 2549)

ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ การพูดต่อหน้าที่สาธารณชนจะช่วยเสริมสร้างบุคลิกลักษณะของผู้พูดให้เด่นชัด ให้อรรถกิริยาท่าทางที่เหมาะสมในการปรากฏตัวต่อหน้าผู้ฟังเป็นจำนวนมาก เช่น การวางท่าทาง การเดิน การยืน การนั่ง การเคลื่อนไหวต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งจะสร้างความเคยชินและทำให้ผู้พูดมีบุคลิกภาพที่ดีติดตัวตลอดไป (สุทธิวรรณ อินทนน, 2559)

จากการศึกษาความสำคัญของการพูด สรุปได้ว่า การพูดมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสื่อสารที่ใช้ในการดำเนินชีวิตที่สามารถถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสาร ความคิด ความรู้สึกได้อย่างรวดเร็ว กล่าวได้ว่า การพูดนับว่าเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญและเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร นอกจากนี้การพูดยังมีความสำคัญในการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ

2.2.3 องค์ประกอบของการพูด

การเรียนรู้ทักษะการพูดมีองค์ประกอบของการพูดที่เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรคำนึงถึง ดังนั้น การพูดจะประสบความสำเร็จย่อมต้องมีองค์ประกอบเพื่อนำไปสู่การพูดเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจากการศึกษาค้นคว้าจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับองค์ประกอบของการพูดได้ดังนี้

ผู้พูด (speaker) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ความรู้สึก ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของผู้พูดให้ผู้ฟังได้รับรู้โดยการรู้จักใช้ภาษา เสียงอากัปกริยา เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจง่าย แจ่มแจ้งและรวดเร็ว (ฉัตรลักษณ์ เอกนิยน์, 2548, อ้างถึงใน รวิวงศ์ ศรีทองรุ่ง, 2540 ; วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) รวมทั้งสามารถจัดเนื้อหาและเนื้อเรื่องให้ตรงกับความคาดหวัง ตลอดจนความต้องการของผู้ฟังได้ (นันทา ชุนภักดี, 2529) อีกทั้งยังต้องวิเคราะห์และสังเกตพฤติกรรมของผู้ฟัง เพื่อเป็นข้อมูลในการเตรียมหรือปรับสารที่นำเสนออีกด้วย (ลัดดา แพรภัทร พิศุทธิ์, 2548)

สารหรือเนื้อหาที่พูด (massage) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่แสดงถึงเรื่องราวหรือข้อมูลที่มีความหมายและแสดงออกมาโดยใช้ภาษาหรือสิ่งอื่น เช่น สัญลักษณ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกัน สารอาจจะแสดงอยู่ในคำพูด ตัวอักษร ข่าว หรือกิริยาท่าทางที่แสดงออกมาก็ได้ (นันทา ชุนภักดี, 2529; วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) ผู้พูดควรพูดเรื่องที่ตนเองถนัด และมีความรู้ใน

ด้านนั้น มีการเตรียมลำดับและดำเนินเรื่องให้เป็นไปอย่างถูกต้อง (กฤษณี ไทยะวณิช, 2545; รวีวงศ์ ศรีทองรุ่ง, 2540)

ผู้ฟัง (audience) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่แสดงถึงผู้ที่รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากผู้พูด (จันทิมา พรหมโชติกุล, 2530) ผู้ฟังจะรับรู้เรื่องราวของผู้พูดได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความสนใจ ระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าใจภาษา (กฤษณี ไทยะวณิช, 2545; รวีวงศ์ ศรีทองรุ่ง, 2540) ผู้รับสารที่อาจจะเป็นบุคคลคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ และต้องสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเรื่องที่ได้อ่านได้ฟังนั้น มีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด (ลัดดา แพรภทพิศุทธิ์, 2548)

สื่อหรือช่องทางติดต่อ (medium หรือ channel) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่แสดงถึงสิ่งที่ช่วยถ่ายทอดความรู้และความคิดของผู้พูดไปยังผู้ฟัง เช่น น้ำเสียง สีหน้า กิริยาท่าทาง แสงสว่าง รวมทั้งโสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ หากผู้พูดใช้สื่อได้เหมาะสมกับเนื้อหาที่พูด ย่อมทำให้การพูดในครั้งนั้นๆ ประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น (พาทีนี ไทยะจิตต์ และคณะ, 2549; ลัดดา แพรภทพิศุทธิ์, 2548) ทั้งนี้ วีระเกียรติ รุจิรกุล (2556) ได้กล่าวถึงความหมายของสื่อ หรือเครื่องมือในการสื่อความหมายไว้ว่า เป็นสิ่งที่ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด หรือความต้องการของผู้พูดไปให้ผู้ฟัง เครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีควรจะช่วยให้การสื่อสารสะดวกรวดเร็วและชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น น้ำเสียง สีหน้า แววตา กิริยาท่าทาง รวมทั้งโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ เช่น รูปภาพ เครื่องเสียง ภาพยนตร์ เป็นต้น

ผลที่เกิดจากการพูดหรือการตอบสนอง (speech result หรือ feedback/response) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่แสดงถึงการพูดทุกชนิดต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้น (ถิรลักษณ์ เอกนิยน์, 2548, อ้างถึงใน รวีวงศ์ ศรีทองรุ่ง, 2540) ผู้พูดสามารถสังเกตได้จากปฏิกิริยาตอบสนอง ตอบสนองของผู้ฟัง เช่น การปรบมือ ยิ้ม หัวเราะ ผงกศีรษะ (วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) ซึ่งผู้พูดสามารถสังเกตและตีความหมายจากปฏิกิริยาตอบสนองนั้นได้โดยไม่ยาก (พาทีนี ไทยะจิตต์ และคณะ, 2549)

ภาษา (Language) เป็นองค์ประกอบของการพูดที่เป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดการสื่อสาร ต้องเลือกใช้คำให้เหมาะสม เข้าใจง่าย การออกเสียงถูกต้องตามอักขรวิธี มีการใช้สำนวนประกอบ การพูด (สุทธิวรรณ อินทนก, 2559) ซึ่งสอดคล้อง Harris (1994) และ Oller (1979) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับ องค์ประกอบของทักษะการพูดที่คล้ายคลึงกันว่าต้องประกอบไปด้วยการออกเสียง (Pronunciation) โครงสร้างไวยากรณ์ (Grammar) คำศัพท์ (Vocabulary) ความคล่องแคล่วในการพูด (Frequency) และความสามารถเข้าใจคำพูดของผู้อื่น (Comprehension)

จากการศึกษาองค์ประกอบการพูด สรุปได้ว่า การพูดจำเป็นต้องมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ คือ ผู้พูด สาระ ผู้ฟัง สื่อหรือช่องทางติดต่อ การตอบสนอง และภาษา ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 ส่วนนี้จะสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ถ้าหากขาดส่วนใดส่วนหนึ่ง การสื่อความหมายจะไม่เกิดขึ้น อีกทั้งการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารตลอดจนการมีความรู้ หรือประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง นอกจากนั้นต้องคำนึงถึงหน้าที่ของการพูดในการสื่อสารให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

2.2.4 จุดมุ่งหมายของการพูด

การพูดเป็นการสื่อสารข้อมูลออกมาเป็นคำพูดไปยังผู้รับสารซึ่งการพูดในแต่ละครั้งล้วนมีจุดมุ่งหมายของการพูดที่ชัดเจน ผู้พูดจึงจำเป็นต้องรู้จุดมุ่งหมายอย่างชัดเจนและตรงประเด็นที่ต้องการสื่อสาร การพูดนั้นจะประสบความสำเร็จย่อมต้องมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำไปสู่การพูดเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

การพูดทุกชนิดต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้นภายหลังการพูด (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550; รวินวงศ์ ศรีทองรุ่ง, 2540) ซึ่งมีความแตกต่างกันในด้านรูปแบบ (Form) หน้าที่การใช้ภาษา (Function) และแนวการสอนพูด (Teaching approach) (Richards, 2008) โดยจากการศึกษาค้นคว้าจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการพูดได้ดังนี้

การพูดเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือการเข้าสังคม (Talk as interaction) มีจุดมุ่งหมายของการพูดที่มุ่งเน้นไปที่การพบปะพูดคุยกับเพื่อน การคุยอย่างเป็นกันเอง การใช้ภาษาอย่างสุภาพกับคู่สนทนา (Richards, 2008)

การพูดแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร (Talk as transaction) มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปที่การรับหรือส่งข้อมูล เช่น การขอข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับสินค้า การเช็คอินของโรงแรม การสั่งอาหารในร้านอาหาร (Richards, 2008)

การพูดเพื่อแสดงความสามารถ (Talk as performance) มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปที่ทั้งสารและผู้รับสารหรือผู้ฟังเพื่อให้ข้อมูลซึ่งเป็นการพูดคนเดียวในที่สาธารณะมากกว่าการพูดสนทนา เช่น การประกาศ การนำเสนอ การพูดสุนทรพจน์ ผู้พูดจำเป็นต้องมีทักษะเฉพาะสำหรับการพูดชนิดนี้ เช่น รูปแบบการพูดและลำดับการพูดที่เหมาะสม การรักษาความสนใจของผู้ฟังไว้ คำพูดในการเปิดหรือปิดคำกล่าว เป็นต้น (Richards, 2008)

การพูดเพื่อให้เกิดความรู้ มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปสู่การพูดเพื่อบอกเล่าข้อความรู้และข้อเท็จจริง ถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ หรือเรื่องราวเพื่อสนองความต้องการของผู้พูดและผู้ฟัง

ได้รับทราบเรื่องราวต่าง ๆ (วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) เช่น การพูด อธิบาย อภิปราย เล่าเหตุการณ์ และรายงาน เป็นต้น (วัชร เกิดคำ, 2543)

การพูดเพื่อโน้มน้าวใจ มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปสู่การพูดเพื่อชักจูงผู้ฟังให้เห็นประโยชน์ คล้อยตาม และปฏิบัติตามความคิด ความเชื่อ หรือความรู้สึกของผู้พูด หรือชี้แจงให้เห็นโทษหาก ไม่ปฏิบัติตาม (วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) เช่น พูดเชิญชวนให้เข้าร่วมกิจกรรม พูดเชิญ ชวนให้บริจาค พูดขายสินค้า และพูดหาเสียง เป็นต้น (วัชร เกิดคำ, 2543)

การพูดเพื่อความบันเทิง มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปสู่การพูดเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ฟังในด้านความสนุกสนาน ตลกขบขันเบิกบาน (วีระเกียรติ รุจิรกุล, 2556) เช่น การเล่านิทาน การเล่าเรื่องขำขัน และการเล่าเรื่องสั้น เป็นต้น (วัชร เกิดคำ, 2543)

การพูดเพื่อจรรโลงใจ มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปสู่การพูดที่ชี้ให้เห็นถึงคุณค่าและความงาม ความดีที่ก่อให้เกิดความรู้สึกและยกระดับจิตใจ หรือทำให้เกิดความเบิกบานใจ (สุทธิวรรณ อินทนก, 2559) รวมทั้งการขัดเกลาจิตใจ ก่อให้เกิดวิจรรณญาณหรือสติปัญญา ตัดสินว่าอะไรดี อะไรชั่ว อะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ฟังได้นำไปปฏิบัติทำให้ชีวิตมีคุณค่า เจริญก้าวหน้า เกิดความสุขแก่ตน ครอบครัวและสังคม เช่น การกล่าวสวดดี ปาฐกถาธรรม พระบรมราโชวาท ภาษิต ข้อคิด และคำคม เป็นต้น (วัชร เกิดคำ, 2543)

การพูดเพื่อค้นหาคำตอบ มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นไปสู่การพูดที่ผู้พูดต้องการคำตอบจากผู้ฟัง โดยผู้พูดมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้ฟังช่วยคิดหาคำตอบ ช่วยคิดหาวิธีการแก้ปัญหา เช่น ครูตั้งคำถามให้นักเรียน การประชุมปรึกษาหารือ เป็นต้น (วัชร เกิดคำ, 2543; สหไทย ไชยพันธ์, 2555)

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของการพูด สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการพูดเป็นการกำหนด ประเด็นหรือเป้าหมายที่ผู้พูดต้องการสื่อสารเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจน และไม่ให้เกิด ความสับสนจากจุดมุ่งหมายของการสื่อสารในเรื่องต่าง ๆ

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ จุดมุ่งหมายของผู้วิจัยสำหรับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร (Talk as transaction) ที่มุ่งเน้นไปที่การรับหรือส่งข้อมูล เช่น การบอกความชอบและความไม่ชอบ การสั่งอาหารในร้านอาหาร การถามทางและบอกตำแหน่ง

2.2.5 ทักษะย่อยของทักษะการพูด

ทักษะการพูดเป็นความสามารถในการสื่อสารที่แบ่งออกเป็นทักษะย่อย ๆ ได้ โดยธรรมชาติของการพูดนั้นความสามารถในการพูดที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะพื้นฐานที่แสดงถึงประสิทธิภาพของการพูดในด้านโครงสร้างภาษา องค์ประกอบของการพูด ชนิดของการปฏิสัมพันธ์ และความสัมพันธ์

ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการผลิตคำพูด ผู้พูดสามารถแสดงทักษะการพูดได้แตกต่างกันนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถที่เป็นทักษะย่อยเหล่านี้ (Widdowson, 1998) จากการศึกษาองค์ประกอบและทักษะย่อยของทักษะการพูดจากแนวคิดของนักการศึกษาและนักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้ดังนี้

ทักษะมหภาค เป็นทักษะย่อยที่กล่าวถึงผู้พูดให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของหน่วยภาษาที่มีขนาดใหญ่ซึ่งมี 5 ทักษะย่อย คือ 1) ความสามารถในการใช้หน้าที่ของภาษาสำหรับการพูดตามสถานการณ์กับคู่สนทนา และวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการใช้รูปแบบทางภาษาระดับภาษา ความหมายโดยนัย ความซ้ำซ้อนของภาษา ข้อตกลงร่วมทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ กฎของการสนทนา และการมีปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบแบบตัวต่อตัว 3) ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์และการสื่อสาร เช่น การจับใจความสำคัญ เหตุการณ์และความรู้สึก การให้ข้อมูล การสรุปใจความและการให้ตัวอย่าง 4) ความสามารถในการแสดงสีหน้า ท่าทาง ภาษากาย และอวัจนภาษาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ภาษาพูด และ 5) ความสามารถในการพัฒนาและใช้กลยุทธ์การพูดต่าง ๆ เช่น การเน้นคำสำคัญ การตีความจากบริบท การขอความช่วยเหลือ และการประเมินว่าคู่สนทนาเข้าใจถูกต้องหรือไม่ (Brown, 2004; ธนกร สุวรรณพฤติ, 2558)

ทักษะจุลภาค เป็นทักษะย่อยที่กล่าวถึงการผลิตภาษาจากหน่วยคำย่อย ๆ หรือกลุ่มของคำสั้น ๆ เช่น หน่วยเสียง หน่วยคำ กลุ่มคำที่ต้องใช้ร่วมกันหรือกลุ่มคำวลี ซึ่งทักษะจุลภาคประกอบด้วย 11 ทักษะ คือ 1) พูดถึงความแตกต่างระหว่างหน่วยเสียงที่แตกต่างกัน 2) พูดถึงกลุ่มคำของภาษาที่มีความยาวแตกต่างกัน 3) พูดถึงรูปแบบการเน้นเสียงหนักเบา โครงสร้างจังหวะภาษาพูด และการใช้เสียงสูง-ต่ำในระดับประโยค 4) พูดถึงรูปแบบการลดรูปของคำศัพท์และวลี 5) พูดถึงปริมาณหรือจำนวนคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการใช้ภาษา 6) พูดถึงความคล่องแคล่วด้วยอัตราความเร็วที่แตกต่างกัน 7) พูดถึงการตรวจสอบการพูดของตนเองโดยใช้เครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่หลากหลาย 8) พูดถึงการใช้ประเภทของคำในหน้าที่ต่าง ๆ ระบบภาษา การเรียงคำในระดับประโยค รูปแบบ 9) พูดถึงการพูดอย่างเป็นธรรมชาติโดยเลือกใช้วลี และโครงสร้างประโยคที่เหมาะสม 10) พูดถึงการแสดงออกโดยสื่อถึงความหมายเฉพาะในรูปแบบการพูดที่แตกต่างกัน และ 11) การใช้คำเชื่อมต่าง ๆ ในการพูด (Brown, 2004; ธนกร สุวรรณพฤติ, 2558)

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดทักษะย่อยของทักษะการพูดตามหน้าที่ทางภาษาโดยใช้ทักษะจุลภาคเป็นแนวทางในการศึกษาข้อมูลและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ในการทำวิจัยซึ่งประกอบด้วย 1) การเน้นเสียงหนักเบา 2) ความคล่องแคล่วด้วยอัตราความเร็วที่แตกต่างกัน

3) การเลือกใช้วลีที่เหมาะสม 4) การใช้ประเภทของคำในหน้าที่ต่าง ๆ 5) การแสดงออกโดยสื่อถึงความหมายเฉพาะในรูปแบบการพูดที่แตกต่างกัน และ 6) การใช้คำเชื่อมต่าง ๆ ในการพูดสื่อสาร

2.2.6 การสอนทักษะการพูด

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งการสอนทักษะการพูดนั้นอาจจะแบ่งเป็นขั้นตอนตามระดับจากง่ายไปหายาก การสอนทักษะการพูดในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นการสื่อสารให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อสารตามสถานการณ์จริงและมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ในส่วนนี้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการสอนทักษะการพูดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

2.2.6.1 หลักการสอนทักษะการพูด

กรอบแนวคิดหลักการสอนทักษะการพูดมีกระบวนการต่าง ๆ ที่สำคัญ ทักษะการพูดเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องมีความรู้ และความเข้าใจในหลักการสอนได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งมีนักการศึกษาต่าง ๆ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับหลักการสอนทักษะการพูดไว้ดังนี้

หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับความรู้ความสามารถ 3 ประการ คือ

1) ความรู้ด้านกลไกภาษา (Mechanics) ได้แก่ การออกเสียงไวยากรณ์ และคำศัพท์ เป็นความสามารถในการใช้คำได้ถูกต้องและเรียงลำดับคำได้ถูกต้องด้วยการออกเสียงที่ถูกต้อง 2) ความรู้ด้านหน้าที่ทางภาษา (Function) เพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการแลกเปลี่ยนข้อมูล และ 3) ความรู้ด้านสังคมวัฒนธรรมและบรรทัดฐาน (Social and cultural rules and norms) ซึ่งประกอบด้วยความรู้ คือ มีความรู้ด้านการผลิตกันพูด ความเร็วในการพูด การเว้นช่วงการพูดระหว่างผู้พูด บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพูด (Mackey, 2002) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nunan (2003) หลักการสอนทักษะการพูด หมายถึง การสอนให้ผู้เรียนสร้างเสียงและรูปแบบของคำพูด การออกเสียงหนักเบาของคำศัพท์ รูปแบบการออกเสียงสูง-ต่ำในระดับประโยค การออกเสียง การเลือกคำและประโยคที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม ผู้ฟัง สถานการณ์ และเรื่องที่พูด การจัดระเบียบความคิดให้เป็นลำดับอย่างมีความหมายและมีเหตุผล รวมถึงการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วในการพูด นอกจากนี้การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นสัมพันธ์กับความถูกต้องในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ซึ่งต้องควบคู่ไปกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาและความถูกต้อง (Hymes, 1972; Larsen-Freeman, 2000; Littlewood, 1981) นอกจากนี้ (Canale and Swain, 1980) ได้เพิ่มเติมจากแนวคิดของ Hymes (1972) โดยสรุปความสามารถที่จำเป็นในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพไว้

4 ประการ ประกอบด้วย ความสามารถด้านไวยากรณ์ (Grammatical) ด้านวาทกรรม (Discourse) ด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม และด้านการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic) (Bailey, 2005; ฐปทอง กว้างสวาสดี, 2549)

หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Johnson and Johnson, 1987) กิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและพัฒนาเป็นกลุ่มที่มีโครงสร้างของการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม (Kagan and High, 2002) กิจกรรมกลุ่มนั้นสำคัญต่อการเริ่มใช้ภาษาของผู้เรียนที่ประหม่าหรือขาดความมั่นใจในการพูดต่อหน้าสาธารณชนขนาดใหญ่ กิจกรรมกลุ่มขนาดเล็ก ๆ นั้น สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษาและกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกล้าลองผิด ลองถูกในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาใหม่ ๆ (Calderón, Slavin, and Sánchez, 2011)

หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงกับความหมายและบริบทในการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้เรียนจะมีพัฒนาการทางภาษาด้วยการใช้ภาษาในชีวิตจริง (Harmer, 2003; Nunan, 1989) สอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมของ Vygotsky ที่ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า วิธีที่ดีที่สุดที่จะเรียนรู้และสอนภาษาคือการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Chaiklin, 2003)

จากการศึกษาหลักการสอนทักษะการพูดดังกล่าว สรุปได้ว่า หลักการสอนทักษะการพูดเป็นกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทางด้านกลไกทางภาษา หน้าที่ทางภาษา เลือกรูปแบบและประโยคที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม โดยครูผู้สอนเป็นผู้นำเสนอความรู้ทางภาษาและการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่แตกต่างกันซึ่งเป้าหมายมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพูดได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง

2.2.6.2 แนวคิด ทฤษฎีการสอนทักษะการพูด

ในการสอนทักษะการพูดนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการแสดงทักษะการพูดมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้โดยผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันผ่านกิจกรรมสื่อสารอย่างมีความหมายเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาพูดสื่อสารให้ประสบความสำเร็จซึ่งต้องอาศัยจากแนวคิด ทฤษฎีการสอนทักษะการพูด โดยนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอไว้ดังนี้

Communicative Language Teaching: CLT เป็นทฤษฎีการสอนภาษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถตามสถานการณ์ในการใช้ภาษาจริงมากกว่ามุ่งเน้นการสอนรูปแบบหรือ

โครงสร้างภาษาเพียงอย่างเดียว (Barraja-Rohan, 1997; Harmer, 2007; Wong and Waring, 2010) เน้นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง การใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านกิจกรรมทางภาษา เกม สถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น มีหลักการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่พยายามให้มีความใกล้เคียงกับการเรียนรู้ภาษาแม่ให้มากที่สุดซึ่งเป็นการเรียนรู้ภาษาอย่างมีความหมายมากกว่าการท่องจำ (Celce-Murcia, 2001; Hedge, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Chomsky (1995) กล่าวถึงความสามารถในการที่จะเข้าใจภาษา (Competence) และความสามารถในการแสดงออกทางภาษา (Performance) ซึ่งมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน แต่จะต้องมีความสามารถที่จะเข้าใจภาษาก่อนจึงจะมีความสามารถในการแสดงออกทางภาษา เช่นเดียวกันกับ Canale (2014) ได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยได้สรุปจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยของนักวิชาการศึกษาหลายท่านว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นวิธีการสอนมากกว่าเป็นระเบียบวิธีที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งหมายความว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสามารถสอนด้วยวิธีการและเทคนิคที่หลากหลาย (Brown, 2000; Harmer, 2003) ทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ หน้าที่หลักของภาษาคือการสื่อสาร และการให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาด้วยการมีส่วนร่วมในการสื่อสารในสถานการณ์จริง ทักษะที่สัมพันธ์กับการเรียนการสอนแนวนี้คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ส่วนไวยากรณ์ (การเขียนและการพูด) ยังคงมีความสำคัญ แต่จุดต่างที่ไวยากรณ์นั้นจะสอนในบริบทของการสื่อสารที่มีความหมายมากกว่า การแยกสอนไวยากรณ์ต่างหาก

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีสอนทักษะการพูดข้างต้น สรุปได้ว่า แนวคิด ทฤษฎี การพูดเป็นแบบแผนการจัดการเรียนการสอนการพูดที่ครูผู้สอนศึกษาวิธีการสอนให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคมโดยเน้นเรื่องของความหมายมากกว่ารูปแบบทางภาษา ให้ความสำคัญกับผู้เรียนด้านการสื่อสาร คล่องแคล่วมากกว่าความถูกต้องของการใช้ภาษา

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิด ทฤษฎีการสอนทักษะการพูดแบบ Communicative Language Teaching ของ Barraja-Rohan, Harmer and Wong & Waring (Wong and Waring, 2010) ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถตามสถานการณ์ในการใช้ภาษาจริงมากกว่ามุ่งเน้นการสอนรูปแบบหรือโครงสร้างภาษาเพียงอย่างเดียว เน้นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง การใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านกิจกรรมทางภาษา เช่น กิจกรรมเกมโดยทำร่วมกับกลุ่มเพื่อนเพื่อสร้างผลผลิตของการพูดออกมา

2.2.7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด

การสอนทักษะการพูดนั้นเป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงที่มีโอกาสพบในชีวิตประจำวัน และยังให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์ ขั้นตอนการสอนทักษะการพูดให้ความสำคัญกับการใช้ภาษามากกว่าวิธีใช้ภาษา นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญในเรื่องความคล่องแคล่วและความถูกต้องอีกด้วย โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดในประเด็นต่าง ๆ ไว้ดังนี้

ขั้นก่อนการพูด (Pre-speaking) เป็นขั้นที่ผู้สอนให้การสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรู้ทางภาษา เช่น คำศัพท์ ประโยค การออกเสียง และความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่พูด (Goh, 2007) ซึ่งมี 3 ลักษณะกิจกรรม คือ 1) กิจกรรมการวางแผนเป็นการเตรียมความพร้อมทั้งด้านความถูกต้องและความคล่องแคล่วของการใช้ภาษาก่อนการพูด โดยให้ผู้เรียนวางแผนสิ่งที่จะพูด 2) กิจกรรมสนับสนุนก่อนการพูด ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์และข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่พูด ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการลดความวิตกกังวลของผู้เรียน และ 3) ปักจียบ่อนทางภาษาที่ใช้สื่อสารจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงจูงใจในชั้นเรียนภาษาที่มีความท้าทายด้านความสามารถการพูด เช่น บทสนทนาจากภาพยนตร์ การรายงานข่าวบันเทิง เป็นต้น (Wang, 2014) ซึ่งตามแนวคิดของ Millrood (2001) ได้ใช้คำถามเพื่อสนับสนุนแนวคิดเกี่ยวกับหัวข้อการพูดซึ่งในกิจกรรมก่อนการพูดนี้ ผู้สอนควรกำหนดรายละเอียด 4 ประการ คือ 1) หัวข้อการพูดของบทเรียน 2) จุดประสงค์การพูดของบทเรียน 3) คุณลักษณะของผู้ฟัง และ 4) รูปแบบของการพูด

ขั้นระหว่างการพูด (While-speaking) เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ความสนใจทั้งการใช้ภาษาที่ถูกต้องและความคล่องแคล่วในการพูด แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนควรมุ่งเน้นความคล่องแคล่วในการพูดก่อนในขั้นฝึกก่อน แล้วจึงมุ่งเน้นด้านความถูกต้องของการใช้ภาษาของผู้เรียน กิจกรรมสื่อสารที่ช่วยพัฒนาความคล่องแคล่วในการพูด เช่น กิจกรรมช่องว่างข้อมูล (Information gaps) เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันโดยการพูดสื่อสารเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่หายไปของตนเอง (Ismaili and Bajrami, 2016) กิจกรรมแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นการกำหนดให้ผู้เรียนร่วมมือกันแก้ปัญหาโดยใช้ภาษาอังกฤษ และการพูดเชิงสังคม (Social monologue) เป็นการให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ นอกจากนี้ผู้สอนควรให้ผู้เรียนฝึกพูดเกี่ยวกับหัวข้อเดิมหลาย ๆ ครั้ง ทำให้การพูดมีความเร็วมากขึ้นและการพูดแบบไม่มั่นใจน้อยลง เนื่องจากผู้เรียนต้องจดจำคำศัพท์จำนวนมากและนำมาใช้โดยอัตโนมัติในการพูด ซึ่งมีความกดดันด้านเวลาและภาระด้านความจำ

การลดความตึงเครียดในบางส่วนของกิจกรรม ช่วยให้ผู้เรียนพูดได้คล่องมากขึ้น (Wang, 2014) ซึ่งตามแนวคิดของ Millrood (2001) ได้เสนอแนวทางให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการพูดสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน เช่น กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมการแก้ปัญหา หรือกิจกรรมเกมสื่อสาร

ชั้นหลังการพูด (Post-speaking) เป็นชั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถพูดทั้งด้านรูปแบบและความหมายของภาษา เน้นกิจกรรมด้านความหมายของภาษาก่อนแล้วจึงเป็นกิจกรรมที่เน้นรูปแบบภาษาโดยใช้กิจกรรมสื่อสาร คือ 1) กิจกรรมเน้นหลักภาษา 2) กิจกรรมแก้ไขภาษาด้วยตนเอง และ 3) การให้ผลย้อนกลับและแก้ไขการใช้ภาษา (Wang, 2014) เช่นเดียวกับกับ Ellis (2003) เห็นว่า ชั้นนี้ควรมีกิจกรรมที่มีอิสระมากขึ้น รวมไปถึงกิจกรรมเกมทางภาษา และกิจกรรมคู่เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่คาดหวังไว้ ซึ่งตามแนวคิดของ Millrood (2001) เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการสะท้อนความคิด โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อการแสดงการพูดสื่อสารของตนเอง หลังจากการทำกิจกรรมการพูดที่ผ่านมาแล้ว และศึกษาวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการพูด รวมถึงแนวคิดด้านเนื้อหาการพูด ซึ่งการพูดสื่อสารเป็นการบูรณาการกับทักษะอื่นนอกเหนือจากการผลิตภาษาพูด

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีโอกาสฝึกการใช้ภาษาเพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ และดำเนินการสอนอย่างเป็นขั้นตอนเริ่มจากการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน กำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอน หลังจากนั้นให้ความรู้ทางด้านภาษาไม่ว่าจะเป็น คำศัพท์ และรูปประโยคทางภาษาที่ใช้ในการแสดง และให้ผู้เรียนมีการฝึกใช้ภาษา พร้อมทั้งให้เวลาในการเตรียมตัวก่อนการพูด และสอบพูดปากเปล่าในช่วงท้ายสุดของการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูด 3 ขั้นตอน คือ 1) ชั้นก่อนการพูด (Pre-Speaking) 2) ชั้นระหว่างการพูด (While-Speaking) และ 3) ชั้นหลังการพูด (Post-Speaking) เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเกมกระดานมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.2.8 ประโยชน์ของทักษะการพูด

การพูดเป็นกระบวนการถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสาร ความรู้สึก ความคิด โดยใช้ภาษาเป็นสื่อกลางจากผู้พูดไปยังผู้ฟัง รวมทั้งการพูดยังเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน นอกจากนี้การพูดด้วยถ้อยคำยังทำให้เกิดการสร้างสังคมขึ้นอีกด้วย ดังนั้นการพูดจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง ถ้าเราพูดด้วยภาษาที่สุภาพก็ทำให้ผู้ฟังต้องการสื่อสารกับเรา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น

และง่ายต่อการเข้าถึงอีกด้วย ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการพูดภาษาอังกฤษในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ด้านการเดินทาง เป็นประโยชน์ของการพูดภาษาอังกฤษที่สามารถใช้ในการเดินทาง เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่พูดกันทั่วโลก การรู้ภาษาจะช่วยให้คุณสื่อสารได้เมื่อคุณเดินทางไปต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าคุณไม่ได้พูดภาษาของประเทศที่คุณกำลังเดินทางไปและพวกเขาาก็ไม่ได้พูดภาษาแม่ หรือภาษาถิ่นของคุณด้วย ตัวอย่างเช่น หากคนจีนเดินทางไปยังประเทศสเปน แต่เธออาจไม่รู้จักภาษาสเปนและผู้ชายในประเทศสเปนอาจไม่รู้จักการสื่อสารด้วยภาษาจีน อย่างไรก็ตามหากทั้งสองฝ่ายพูดภาษาอังกฤษได้เล็กน้อยก็สามารถสื่อสารกันได้เรื่องง่าย ๆ เช่น การชำระเงินค่าห้องที่โรงแรม การสั่งอาหารที่ร้านอาหาร หรือขอเส้นทาง จะง่ายกว่ามากเมื่อเดินทาง หากคุณสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ นอกจากนี้สิ่งต่าง ๆ เช่น บ้าย เครื่องจำหน่ายตั๋ว และแผนที่ส่วนใหญ่จะมีภาษาอังกฤษเขียนอยู่ด้วย ดังนั้นการพูดภาษาอังกฤษจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารเมื่อเราต้องเดินทางไปยังต่างประเทศ และใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารนั่นเอง (Larock, 2019)

ด้านการทำงาน เป็นประโยชน์ของการพูดภาษาอังกฤษที่สำคัญในปัจจุบันเป็นยุคแห่งโลกาภิวัตน์ เนื่องจากความสามารถของอินเทอร์เน็ตในการเชื่อมต่อกับประเทศต่าง ๆ และผู้คนมากมาย ซึ่งหมายความว่าบุคคลที่มาจากประเทศหนึ่งสามารถทำงานทำในอีกประเทศอื่นที่มีภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักและอาจให้ค่าจ้างหรือสวัสดิการที่ดีกว่าของพวกเขาเอง การรู้ภาษาอังกฤษสามารถทำให้ผู้คนมีโอกาสทำงานในต่างประเทศและมีวิถีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าที่พวกเขาเคยมีในประเทศบ้านเกิด ดังนั้นการพูดภาษาอังกฤษจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการทำงานกับบริษัทที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และเปิดโอกาสความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษอีกด้วย (Larock, 2019)

ด้านการศึกษา เป็นประโยชน์ของการพูดภาษาอังกฤษที่มีผู้เรียนจำนวนมากทั่วโลกเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองทั้งในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และมักใช้ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ แม้ว่าภาษาอังกฤษจะไม่ใช่ภาษาราชการของประเทศไทย แต่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการพูดสื่อสารเพื่อใช้ในการศึกษา (Larock, 2019)

จากการศึกษาประโยชน์ของทักษะการพูดข้างต้น สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการพูดมีอย่างหลากหลายในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา ด้านการทำงาน ด้านการเดินทาง ประโยชน์เหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่พูดเพื่อมุ่งเน้นในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ สามารถใช้กริยาอาการท่าทาง และน้ำเสียงในการพูดเพื่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน

2.2.9 การวัดและประเมินผลทักษะการพูด

การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้นสามารถวัดได้ทั้งก่อนและหลังเรียน นอกจากนี้ยังสามารถเกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ระหว่างการเรียนการสอน ทั้งนี้ควรเลือกให้เหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนด้วย โดยนักวิชาการศึกษาหลายท่านได้กล่าวเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลทักษะการพูดไว้ดังนี้

ในด้านการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อวัดและประเมินผลทักษะการพูด มีดังนี้

- 1) การออกเสียง 2) ความคล่องแคล่ว 3) คำศัพท์ 4) ไวยากรณ์ 5) ความเข้าใจได้ (Harris, 1969)
- 6) กิจกรรมการเรียน (Brown, 2004) 7) การสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Thornbury, 2008)
- 8) ท่าทาง (Phuphanpet, 2004) 9) ทักษะการสนทนา และ 10) ด้านเนื้อหา (Knight, 1992)

ในด้านแนวทางการให้คะแนนการวัดและประเมินทักษะการพูดมี 2 วิธี คือ 1) การให้คะแนนแบบรวม (Holistic rubric) หมายถึง การวัดผลว่าระดับความสามารถในการพูดโดยให้คะแนนผลรวมเมื่อผู้เรียนมีความสามารถตามคำอธิบาย (Description) ของเกณฑ์ (Montgomery, 2000) (Brown, 2004) ข้อดีของการให้คะแนนประเภทนี้ คือ รวดเร็วและเพียงพอสำหรับการทดสอบความคืบหน้าอย่างไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตามควรมีผู้ประเมินมากกว่าหนึ่งคนเพื่อที่จะแยกแยะความแตกต่างที่มีนัยสำคัญ (Thornbury, 2008) และ 2) การให้คะแนนแบบวิเคราะห์ (Analytic rubric) คือ การให้คะแนนความสามารถในการพูดแบบแยกเกณฑ์เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การออกเสียง การเลือกใช้คำ ความสมบูรณ์ในการทำกิจกรรม ระดับของถ้อยคำ ความคล่องแคล่ว และไวยากรณ์ (Brown, 2004) เช่นเดียวกับกับ Thornbury (2008) มีการให้คะแนน 2 ประเภทสำหรับการประเมินความสามารถในการพูด ได้แก่ การให้คะแนนแบบองค์รวม (Holistic rubric) ซึ่งสามารถให้คะแนนได้อย่างรวดเร็วและเพียงพอสำหรับการทดสอบความคืบหน้าอย่างไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตามควรมีผู้ประเมินมากกว่าหนึ่งคนเพื่อที่จะแยกแยะความแตกต่างที่มีนัยสำคัญ ในทางกลับกันการให้คะแนนการวิเคราะห์ (Analytic rubric) เป็นการให้คะแนนที่ต้องใช้เวลานานกว่าการให้คะแนนแบบองค์รวม และบังคับให้ผู้ทดสอบทำคะแนนตามปัจจัยต่าง ๆ จำเป็นต้องเลือกเกณฑ์ที่เหมาะสมเพื่อประเมินประสิทธิภาพการพูดอย่างยุติธรรมและน่าเชื่อถือ

นอกจากนี้ การทดสอบและวัดความสามารถในการพูดของผู้เรียนนั้น ยังมีการวัดทักษะการพูดแบบไม่เป็นทางการโดยใช้มาตรวัดสังเกตการณ์ผู้เรียนและตรวจสอบการทำกิจกรรมนั้นซึ่งเป็นการวัดผลแบบไม่เป็นทางการ มีลักษณะง่าย ในทางกลับกันการวัดทักษะการพูดแบบเป็นทางการจะมีรูปแบบการทดสอบอย่างมีโครงสร้างที่หลากหลายตามรูปแบบกิจกรรมนั้น ๆ เช่น การสัมภาษณ์

แบบอิสระ การอธิบายรูปภาพ การถ่ายโอนข้อมูล การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอปากเปล่า รวมทั้งการวัดทักษะการพูดโดยการประเมินตนเองโดยให้ผู้เรียนรู้เกณฑ์ล่วงหน้า และให้ข้อมูลย้อนกลับเมื่อพบความบกพร่องการพูดไปยังผู้เรียน เช่นเดียวกันกับ Ur (1996) อธิบายว่า การสร้างการทดสอบทักษะการพูดนั้นทำให้ผู้เรียนทราบถึงระดับของความรู้ ความเข้าใจของตนเองว่าจำเป็นต้องเรียนรู้เรื่องใดเพิ่มเติม การวัดผลจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะวัดและประเมินเพื่อจุดประสงค์บางอย่างของการสอน เช่น การให้คะแนนปลายภาค การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมบางอย่าง ขณะเดียวกัน Brown (2004) กล่าวว่า การวัดความสามารถในการพูดของผู้เรียนมี 5 ประเภท คือ 1) การเลียนเสียงเป็นการวัดความสามารถในการออกเสียง 2) การพูดอย่างสั้นเป็นการวัดความสามารถทางภาษา 3) การโต้ตอบเป็นการวัดความสามารถการโต้ตอบในบทสนทนาสั้น ๆ เช่น การพูดคุยนั่งคุยกับเพื่อน 4) การพูดอย่างมีปฏิสัมพันธ์เป็นการวัดความสามารถการโต้ตอบในบทสนทนาที่ผลัดเปลี่ยนกันพูด และ 5) การพูดคนเดียวเป็นการวัดความสามารถในลักษณะการพูดคนเดียว เช่น การพูดรายงาน การพูดในที่สาธารณะ (อัจฉรา วงศ์โสธร, 2538)

ในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดการวัดและประเมินผลทักษะการพูดโดยใช้ Speaking Rubric (Adapted from Bill Heller by Cherice Montgomery, 2000) และนำเกณฑ์การประเมินการพูดของ Oller (1979) มาปรับใช้เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการพูด ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนการพูดนั้นแบ่งเป็น 5 ด้าน และแบ่งตามมาตราส่วน 4 ระดับ ดังนี้คือ

ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
การออกเสียง	4	ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียงได้เหมือนกับเจ้าของภาษา
	3	ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญ สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้ โดยผู้ฟังไม่ต้องใช้ความพยายาม
	2	ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อยแต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญ แต่ผู้ฟังต้องพยายามตั้งใจฟังเพื่อให้ได้ใจความที่ถูกต้อง

ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
	1	ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ผู้ฟังหรือเจ้าของภาษาไม่สามารถเข้าใจได้
ความคล่องแคล่ว	4	พูดได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลเป็นไปอย่างราบรื่น
	3	ขณะพูดมีความล้งเลอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลหยุดชะงักลง
	2	ขณะที่พูดต้องหยุดคิดเป็นระยะ พูดแล้วล้งเล ย้ำคำพูดเดิมบ่อย ๆ ทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลไม่คล่องแคล่วทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสารเท่าที่ควร
	1	หยุดบ่อยครั้งในขณะที่พูดทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลไม่คล่องแคล่ว ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสาร
คำศัพท์	4	ใช้คำศัพท์ปริมาณมากในวงกว้างและหลากหลาย ใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถสื่อสารได้ถูกต้องชัดเจนและเป็นที่น่าสนใจ
	3	ใช้คำศัพท์กว้างและหลากหลายมากขึ้น มีคำบางคำที่มีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจนบ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้
	2	ใช้คำศัพท์มากขึ้นแต่คำบางคำมีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจน มีการใช้คำเดิมอยู่บ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้
	1	ใช้คำศัพท์ในวงจำกัดและไม่เพียงพอทำให้สื่อความหมายไม่ถูกต้อง

ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนการพูด (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
ความถูกต้องทาง ไวยากรณ์	4	ใช้ไวยากรณ์ภาษาถูกต้องหรือผิดน้อยมาก
	3	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดบ้าง แต่สื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจ ได้
	2	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดมาก แต่สื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจ ได้
	1	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดเสมอทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจ
ความสามารถในการ เข้าใจ	4	สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของข้อความที่สนทนาได้เป็นอย่างดี เมื่อมีคนถามคำถามหรือขัดจังหวะสามารถพูดต่อไปได้ โดยไม่ติดขัด
	3	สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของเรื่องที่สนทนา เมื่อมีคนถามคำถาม หรือขัดจังหวะจะพูดติดขัดบ้างเล็กน้อยแต่สามารถพูด ต่อไปได้ เข้าใจเมื่อผู้พูดพูดหัวข้อที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถสนทนาไปกับคู่สนทนาได้
	2	พูดแล้วผู้ฟังสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนา ได้แต่ไม่เข้าใจรายละเอียด ของข้อความ เมื่อมีคนถาม คำถามหรือขัดจังหวะอาจจะพูดติดขัดหรือหยุดบ้าง เล็กน้อยแต่ สามารถพูดต่อไปได้ไม่เข้าใจเมื่อผู้พูดพูด หัวข้อที่ยากหรือมีความหลากหลายแต่สามารถสนทนาไป กับคู่สนทนาได้บ้าง
	1	พูดแล้วผู้ฟังไม่เข้าใจ ไม่สามารถพูดต่อได้เมื่อมีคนถาม คำถามหรือขัดจังหวะ ไม่สามารถเข้าใจเมื่อพูดหัวข้อที่ ยากหรือมีความหลากหลาย เข้าใจเฉพาะหัวข้อง่าย ๆ เท่านั้น

จากการศึกษาการวัดและประเมินผลทักษะการพูด สรุปได้ว่า การวัดและการประเมินผล หมายถึง การให้คะแนนการใช้ภาษาพูดของผู้เรียนโดยการเชื่อมโยงระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหาของบทเรียนซึ่งทำให้ผู้สอนทราบถึงประสิทธิผลการสอนและความคาดหวังการบรรลุ จุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 กิจกรรมเกมกระดาน

กระบวนการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้สอน และผู้เรียนโดยมีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความน่าสนใจสอดคล้องกับความต้องการ และ วัตถุประสงค์ของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน กิจกรรมเกมกระดานเป็นรูปแบบของ สื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนให้ความสนใจและใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้ กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ในหลายประเด็นเพื่อใช้ในการศึกษาและเป็นข้อมูลสำคัญที่นำไปใช้ในการ เรียนการสอนด้วยกิจกรรมเกมกระดาน ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่องความหมายของกิจกรรมเกม กระดาน องค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดาน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมกระดาน ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมกระดาน และการใช้กิจกรรมเกมกระดานใน การส่งเสริมทักษะการพูด

2.3.1 ความหมายของกิจกรรมเกมกระดาน

กรอบแนวคิดความหมายของเกมมีค่านิยมและบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียน การสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น อีกทั้งผู้เรียนจะได้รับ ความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย กิจกรรมเกมกระดานจึงเป็นรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ อีกประการหนึ่งซึ่งมีนักการศึกษาต่าง ๆ ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

ความหมายของเกมนั้นมีนิยามที่เป็นไปในทางเดียวกันว่าเป็นการเล่น หรือกิจกรรมที่เป็น อิสระ ซึ่งอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือมากกว่า 1 คน โดยต้องอยู่ภายใต้กฎ กติกา แบบแผนการเล่นที่ ชัดเจน (Drumheller, 1976; สุจริต เพียรชอบ, 2531) มีระบบกลไกเกมเป็นตัวเสริม เช่น การสุ่ม หรือเรื่องของโชค (fate and luck) (Brathwaite and Schreiber, 2009) ผู้เรียนต้องตัดสินใจทำ อย่างใดอย่างหนึ่งอันมีผลออกมาในรูปของการแพ้ การชนะ (กาญจนา ไชยพันธุ์, 2549) โดยกระบวนการในการเล่นกำหนดให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมตามกฎ กติกา และมีการนำเนื้อหา ข้อมูล วิธีการเล่นและผลจากการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด (ทิตนา แคมมณี, 2555; สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2551)

ในส่วนของความหมายของเกมกระดาน หมายถึง กิจกรรมของการเล่นเกมที่มีส่วนร่วมโดยมุ่งเน้นการนำไปสู่สถานการณ์บางอย่างโดยมีเงื่อนไขภายใต้กฎเกณฑ์เพื่อให้กิจกรรมเกมกระดานมีประสิทธิผลมากขึ้นโดยได้รับการยอมรับว่าสามารถจัดกิจกรรมนั้นเป็นไปได้อื่น สิ่งเหล่านี้สามารถแสดงได้โดยการให้คะแนนจำนวนหนึ่งและสร้างขอบเขต และข้อจำกัดที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎที่ได้กำหนดไว้ (Suits, 1990) ซึ่งสอดคล้องกับ Costikyan (1994) ให้คำจำกัดความไว้ว่า กิจกรรมเกมกระดานเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม เรียกว่า ผู้เล่นทำการตัดสินใจเพื่อวางแผนผ่านตัวเดินเกมหรือหมากในการแสวงหาเป้าหมาย อีกทั้ง Suits (1990) และ Costikyan (1994) ได้ให้คำนิยามความหมายของเกมกระดานไว้ว่า กิจกรรมเกมกระดาน หมายถึง ชุดของวัตถุที่ถูกกำหนดไว้มาจับคู่กับระบบเกมที่ควบคุมกับสิ่งที่ผู้เข้าร่วม เรียกว่า ผู้เล่นที่สามารถดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง (Hunsucker, 2016) โดยการดำเนินการเล่นเกมจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์หรือตัวหมากของเกมวางตามพื้นที่บอร์ด หรือกระดานที่ใช้เล่นสามารถเคลื่อนหรือย้ายในพื้นที่ซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมนั้น (วารสาร ล้อมประมัตตนา และกันตมถน ธรรมวัฒนา, 2560) โดยมีจำลองสถานการณ์มาสู่รูปแบบบอร์ดหรือกระดาน ตัวอย่าง เช่น เกมจำลองปัญหาความขัดแย้งหรือเกมเศรษฐกิจ เป็นต้น (ทิตสนา แชมมณี, 2555)

จากการศึกษาความหมายของเกมกระดานข้างต้น พบว่า กิจกรรมเกมกระดานหมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมแบบกิจกรรมกลุ่มที่มีกระบวนการในการเล่นที่กำหนดให้ผู้เล่นดำเนินการกิจกรรมตามกฎ และกติกาที่กำหนดไว้โดยใช้หมากในการแสวงหาเป้าหมาย

2.3.2 องค์ประกอบของเกมกระดาน

กิจกรรมเกมกระดานเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ โดยจากการศึกษาค้นคว้าจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเกมกระดานได้ดังนี้

บอร์ด หรือกระดาน (board) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เป็นฐานศูนย์กลางซึ่งมักจะใช้กระดานที่มีลักษณะแข็ง แบนบาง หรือบางครั้งก็เป็นพลาสติกหรือกระดาษที่ใช้กับกระดานได้ กิจกรรมเกมแบบนี้เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นทุกคนได้เห็นผู้เล่นแต่ละคนได้วางหมากไว้ตรงตำแหน่งใดบนกระดานบ้าง และกระดานจะวางอยู่ตรงกลางโต๊ะ และตลอดทั้งเกมผู้เล่นสามารถผลัดกันและปรับเปลี่ยน (Ertl, Kopp, and Mandl, 2005)

ตัวหมากของผู้เล่น (player token) เป็นหมากที่ทำหน้าที่ตัวละครในการเล่นของผู้เล่นที่แสดงการเป็นตัวแทนผู้เล่นหรือผู้เล่นเอง มักใช้สีเพื่อแยกความแตกต่างของผู้เล่น ในบางครั้งจะมี

การใช้ตัวเลขตัวละครเพื่อแสดงถึงผู้เล่น นอกจากนี้หลายเกมยังมีผู้เล่นที่แตกต่างกัน บางเกมก็มีผู้เล่นเพียงคนเดียว แต่มีสีที่แสดงถึงพวกเขาในเกม

การ์ด (cards) การ์ดในเกมจะเป็นแหล่งข้อมูลที่จะมีคุณสมบัติพิเศษซ่อนอยู่โดยในเกมอาจจะทำให้เป็นข้อมูลลับหรือเปิดเผยซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมหรือข้อตกลงระหว่างผู้เล่นโดยปกติแล้วการ์ดจะถูกสับเพื่อให้แน่ใจว่ามีการสุ่มตามลำดับ แต่บางเกมต้องการให้ผู้เล่นวางไพ่ตามลำดับเฉพาะที่จะดึงออกมาในช่วงเวลาที่กำหนดระหว่างเกม เช่น เกม Arkham Horror ได้กำหนดรายการสิ่งของของไพ่แต่ละใบด้วยของวิเศษหรืออื่น ๆ (Launius and Wilson, 2005)

ตัวหมากพิเศษอื่น ๆ (other tokens) ในหลาย ๆ เกมจะมีการนำตัวหมากอื่นเข้าไปในเกมที่จะเป็นหมากที่มีมูลค่าหรือคุณสมบัติพิเศษที่จะเป็นตัวเลือกเพิ่มในเกม (Hunsucker, 2016) ตัวหมากนี้มักใช้กับรูปแบบของการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน เช่น เกม Agricola เป็นเกมที่ตอนเริ่มต้นของแต่ละเกม มีโอกาสในการหยิบสุ่มการ์ดทรัพยากรบางอย่างหรือคุณสมบัติพิเศษจะถูกวางไว้บนกระดานพร้อมให้ผู้เล่นใช้ในระหว่างกลับ อย่างไรก็ตามหากไม่ได้ใช้ทรัพยากรจากสุ่มการ์ดก่อนหน้านี้ ทรัพยากรเหล่านี้จะยังคงอยู่บนกระดานและทรัพยากรใหม่ ทรัพยากรจะถูกเพิ่มเข้าไปในอุปทานทำให้ผู้เล่นมีแรงจูงใจที่จะนำพวกเขาไปสู่ปัจจุบันตัวหมากเดินอนุญาตเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจได้อย่างรวดเร็วว่าพวกเขาสามารถหาทรัพยากรได้มากเพียงใดโดยดำเนินการกับพื้นที่นั้น ๆ (Scaife and Rogers, 1996)

จากการศึกษาองค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดานที่กล่าวมาข้างต้น ในงานวิจัยนี้ได้ใช้กิจกรรมเกมกระดานซึ่งเป็นกิจกรรมเกมชนิดหนึ่งที่เหมาะสมจะนำมาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการตัดสินใจจากข้อมูลที่มีอยู่เปรียบเสมือนเหตุการณ์จากสถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะได้คิดและจำลองสถานการณ์ในกิจกรรมเกม ผู้เรียนสามารถควบคุมการเล่นเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเกมนั้นจริง ๆ โดยจะมีกระดาน หรือบอร์ดเป็นสื่อ และนำเอาคำศัพท์ที่เคยสอนมาไว้ในกระดานแล้วพูดประโยคเป็นภาษาอังกฤษที่ใช้กลไกการเดินหมากด้วยลูกเต๋า

2.3.3 ประเภทของกิจกรรมเกมกระดาน

กิจกรรมเกมกระดานสามารถแบ่งหมวดหมู่เป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะ กฎ กติกา และรูปแบบการเล่นได้ 10 ประเภท (GameHubHQ, 2018; Moe, 2021) ประกอบด้วย

1. Roll and Move Games เป็นเกมกระดานที่มีการทอยลูกเต๋า (หรือการหมุนวงล้อ หรือหยิบไพ่) เพื่อดำเนินการเล่นในแต่ละรอบ หรือเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่คุณจะเคลื่อนที่ในกระดาน

ผู้เล่นอาจแข่งขันการเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย หรือเคลื่อนที่ไปรับ หรือแย่งชิงสิ่งของ อาจจะมีหมายถึงของรางวัล หรือสมบัติในเกมนั้น ๆ ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดการทอยลูกเต๋าแล้วเคลื่อนที่ไปบนกระดาน ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Roll and Move ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Monopoly, The Game of Life, Clue, Candyland, Sorry!, Camel Up, The Magic Labyrinth, Xia: Legends of a Drift System, Zombies, Talisman, Snake and Ladder เป็นต้น

2. Secret Identity Games เป็นเกมกระดานที่ว่าด้วยการหลอกลวง ผู้เล่นในเกมจะใช้วิธีการโกหก หลงล่อเพื่อปิดบังตัวตนที่แท้จริงของเขา และมีหลายเกมที่ผู้เล่นบางคนจะร่วมมือกัน อาจจะมีเพื่อหลอกลวง เพื่อเล่นบางคนให้หลงกล หรือต้อนให้ผู้เล่นบางคนเปิดเผยตัวตนที่พยายามปิดบังไว้ โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นที่สามารถปกปิดตัวตน หรืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของตนเอง (ตามที่เกมกำหนด) ไว้ได้นานที่สุดมักจะเป็นผู้ชนะ ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Secret Identity ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Secret Hitler, Mafia, One Night Ultimate Werewolf, The Chameleon, Code Names, Battlestar Galactica, Two Rooms and a Boom, The Resistance, Spyfall, Deception: Murder in Hong Kong, The Thing: The Infection at Outpost 31, Donner Dinner Party เป็นต้น

3. Combat Games เป็นเกมกระดานที่ว่าด้วยการต่อสู้ เพื่อแย่งชิงสิ่งของ รางวัล หรือสมบัติ การต่อสู้นั้นอาจจะทำเพื่อโค่นล้มอีกฝ่ายให้ตาย หรือออกไปจากเกม เกมกระดานประเภทนี้ผู้เล่นจะต้องวางแผนที่จะกำจัด หรือล้างแค้นผู้เล่นอีกฝ่ายให้ได้ ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Combat ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk, Diplomacy, King of Tokyo, Chess, War of the Ring, Checkers, Stratego, Paths of Glory, Star Wars: Rebellion, Coup, Twilight Struggle เป็นต้น

4. Deck-Building Games or Card Games เป็นเกมกระดานที่ผู้เล่นเริ่มต้นเล่นเกมด้วยการ์ดจำนวนหนึ่ง หรือ ทรัพยากร หรือสิ่งของสำคัญในเกม ซึ่งเรียกว่า Deck ที่จะเปลี่ยนแปลง และพัฒนาเพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลาของเกม ผู้เล่นมุ่งเน้นไปที่การสร้างและปรับแต่ง Deck ของตนเองเพื่อให้ได้มูลค่า และประโยชน์สูงสุด ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Deck-Building ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Dominion, Roll for the Galaxy, Clank!, Legendary: A Marvel Deck Building Game, Mage Knight, Concordia, Star Realms, Above and Below เป็นต้น

5. Puzzle Games เป็นเกมกระดานที่ผู้เล่นต้องไขปริศนาที่อาจจะเกี่ยวกับตัวเลข การจดจำ รูปแบบการผสมผสานของข้อมูลหรือภาพต่าง ๆ และการเรียงเรียง หรือจัดลำดับ ตัวอย่าง

เกมกระดานประเภท Puzzle ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Sagrada, Qwixx, Labyrinth, Patchwork, Azul, Potion Explosion, Q-Bitz, Santorini, Torres, Domino เป็นต้น

6. Party Games เป็นเกมกระดานที่มีองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด คือ ความเรียบง่าย และการเข้าถึงง่าย ให้ความสนุกสนาน และสามารถเข้าใจกฎกติกาได้อย่างง่ายดายด้วยคำอธิบายที่น้อยที่สุด เป็นเกมที่มักเล่นระหว่างสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือครอบครัว มีอุปกรณ์ไม่มาก การเล่นเกมต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Party ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Apples to Apples, Cards Against Humanity, Trivial Pursuit, Scattogories, The Chameleon, Joking Hazard, Secret Hitler, Coup, Telestrations, Code Names, Mysterium, Dixit เป็นต้น

7. Cooperative Games หรือเกมกระดานแบบร่วมมือ เป็นเกมกระดานที่มีความตรงข้ามกับ เกมกระดานประเภท Worker Placement โดยสิ้นเชิง เพราะนอกจากจะไม่มีการแข่งขันเพื่อแย่งชิงสิ่งของ หรือของรางวัลในเกมแล้ว ยังต้องอาศัยความร่วมมือของผู้เล่นเกมแต่ละคนในการร่วมมือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จให้ถึงเป้าหมายในเกม ทุกคนต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อชัยชนะ ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Cooperative ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Pandemic, Forbidden Island, Forbidden Desert, Lord of the Rings, Arkham Horror, Mole Rats in Space, Mysterium, Spirit Island เป็นต้น

8. Worker Placement Games เป็นเกมกระดานที่มีลักษณะเหมือนการเล่นเก้าอี้ดนตรี ที่เล่นช้าลง และเล่นอย่างมีกลยุทธ์มากยิ่งขึ้น โดยคุณจะต้องเดินไปให้ถึงจุดที่คุณจะต้องไป หรือเก็บเอาพื้นที่จุดต่าง ๆ บนกระดานมาอยู่ในอานัติของคุณให้มากที่สุดก่อนที่ผู้เล่นคนอื่นจะแย่งชิงไป ไม่ต่างจากการแย่งชิงเก้าอี้ หากแต่เปลี่ยนเป็นอาณาเขตบนกระดานแทน ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Worker Placement ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Agricola, Keydom, Stone Age, Lords of Waterdeep, Caverna: The Cave Farmers, Mint Works, Le Harve, Cytosis, Raiders of the North Sea, Viticulture, Charterstone เป็นต้น

9. Area Control Games เป็นเกมกระดานที่ว่าด้วยการจัดสันปันส่วน และปกป้องดินแดน หรืออาณาจักรของตนเองจากการแย่งชิง หรือรุกรานจากผู้เล่นคนอื่นภายในเกม ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Area Control ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk, Star Wars: Rebellion, Twilight Struggle, Blood Rage, Scythe, El Grande, Eclipse, War of The Ring, Carcassone, Smash Up เป็นต้น

10. Legacy Games เป็นเกมกระดานเกมแนวใหม่ที่นำตื่นเต้น และมีการถกเถียงกันมากที่สุด เรื่องราวในเกมมีผลต่อเนื่องในระยะยาว ตัวละครมีชีวิต และสามารถตายได้ และการกระทำ

ในเกมมีผลกระทบร้ายแรง การเล่นเกมเหล่านี้ซ้ำแล้วซ้ำอีกกับคนคนเดียวกัน แต่ประสบการณ์จะเป็นเกมใหม่ทุกครั้ง ตัวอย่างเกมกระดานประเภท Legacy ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk Legacy, Pandemic Legacy Seasons One and Two, Seafall, Gloomhaven, Charterstone, Ultimate Werewolf Legacy, Android: Netrunner, First Martians: Adventures on the Red Planet, Quickfight: A Legacy Game เป็นต้น

จากการศึกษาประเภทของกิจกรรมเกมกระดานที่กล่าวมาข้างต้น ในงานวิจัยนี้เลือกใช้เกมกระดานที่เหมาะสมในการใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษจำนวน 3 เกม คือ 1) เกม Snake and Ladder เป็นเกมกระดานที่มีการทอยลูกเต๋าเพื่อดำเนินการเล่นในแต่ละรอบไปยังเส้นชัย และนำไปปรับใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนเรื่อง Likes and dislikes 2) เกม Flippity boardgame เป็นเกมกระดานที่มีการทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่คุณจะเคลื่อนที่ในกระดาน ผู้เล่นอาจแข่งขันการเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย และนำไปปรับใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนเรื่อง Ordering food และ 3) เกม Domino game เป็นเกมกระดานที่ผู้เล่นเรียงต่อกันกับโดมิโนอีกตัวโดยจะต้องสัมพันธ์กันซึ่งตัวโดมิโน 1 ตัวจะมีสองด้าน ด้านซ้ายจะเป็นรูปภาพ และด้านขวาจะเป็นคำบรรยายทิศทางโดยดูจากแผนที่ที่จัดเตรียมไว้ และนำมาวางต่อกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดตัวโดมิโน ผู้เล่นที่เหลือตัวโดมิโนในมือน้อยที่สุด คือ ผู้ชนะ และนำไปปรับใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนเรื่อง Asking for and giving directions โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ และดำเนินการสอนอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.3.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด

การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาได้สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ดังนี้

ขั้นก่อนสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนจะทำก่อนการจัดการเรียนรู้ครูควรศึกษาเกมที่เลือกหรือสร้างเกมก่อนเป็นลำดับแรก โดยคำนึงถึงความสอดคล้องในด้านจุดประสงค์ เป้าหมายของการเรียนรู้ เนื้อหาในรายวิชา (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้จะต้องตระหนักว่าจุดประสงค์ของการใช้เกมเป็นไปเพื่อฝึกฝนกระบวนการให้เกิดทักษะที่มุ่งหวังโดยอาศัยกลไกเกม

ความสนุกสนานและการแข่งขันเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เพื่อเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหา และเพื่อการเรียนรู้ในบริบทสถานการณ์ต่าง ๆ (ทิตนา แชมมณี, 2555) แล้วเตรียมวางแผน เกม อุปกรณ์ ทบทวน กฎกติกาในเกมให้เข้าใจก่อนการจัดการเรียนการสอน และที่สำคัญควรสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน โดยการเรียนรู้ให้เน้นการพัฒนาผู้เรียนที่จะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง พัฒนาสื่อที่สามารถใช้ได้ทั้งในหรือนอกห้องเรียนเพื่อสร้างเสริมบรรยากาศของการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559) ผู้สอนจะต้องมีความตระหนักว่าในการเล่นเกมนั้นไม่ใช่เพียงเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องประเมินถึงผลการเรียนรู้ทางภาษาที่เกิดขึ้นด้วย เช่น การออกเสียงในคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ เป็นต้น (รูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2558)

ขั้นระหว่างสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้ในระหว่างการสอนจะประกอบไปด้วยขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นสอน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนจะเป็นขั้นที่ผู้สอนจะมีการแนะนำวิธีการเล่นเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) โดยผู้สอนมีการสาธิตในการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง (ทิตนา แชมมณี, 2554) และขั้นสอนเป็นขั้นที่ดำเนินการเล่นเกม โดยที่ผู้สอนจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตการณ์พฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนให้ความช่วยเหลือและจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) ในการเล่นเกมให้เป็นการเล่นอย่างมีขั้นตอน และบางครั้งจะต้องมีการควบคุมกำหนดระยะเวลาในการเล่นด้วย ในระหว่างที่เล่นผู้สอนจะต้องมีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการสะท้อนผลการเรียนรู้อภิปรายต่อไป (ทิตนา แชมมณี, 2554)

ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วผู้สอนควรให้มีการอภิปรายผลสะท้อนความรู้สึก นึกคิดจากการเล่นเกม เน้นการมีส่วนร่วมในการอภิปรายสะท้อนความนึกคิดของตนเองที่สังเกต ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น สามารถสรุปจากวัตถุประสงค์ของการใช้เกม เช่น ประเด็นในด้านทักษะวิธีการในระหว่างการเล่นเกม ประเด็นความเข้าใจในเนื้อหาทางด้านภาษาหรือ การรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในเกม เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนคิดจากการเล่นเกม (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) เป็นการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมผ่านกระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ (ทิตนา แชมมณี, 2555)

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีโอกาสฝึกการใช้ภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ และดำเนินการสอนอย่างเป็นขั้นตอนเริ่มจากการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน กำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอน หลังจากนั้นให้ความรู้ทางด้านภาษาไม่ว่าจะเป็น คำศัพท์ และรูป

ประโยคทางภาษาที่ใช้ในการแสดง และให้ผู้เรียนมีการฝึกใช้ภาษาผ่านกิจกรรมเกมกระดาน พร้อมทั้งให้เวลาในการเตรียมตัวก่อนการพูด และสอบพูดปากเปล่าในช่วงท้ายสุดของการจัดการเรียนการสอน ควรมีการให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นผ่านการอภิปราย หลังจากนั้นให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในด้านการใช้ภาษาให้เหมาะสม ผู้วิจัยได้จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นก่อนสอนกิจกรรมเกมกระดาน (Pre-Board Game) 2) ขั้นระหว่างการสอนกิจกรรมเกมกระดาน (During-Board game) และ 3) ขั้นสรุปหลังกิจกรรมเกมกระดาน (After-Board game) เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีประโยชน์ทั้งผู้สอนและผู้เรียนอย่างเท่าเทียมกัน กิจกรรมเกมกระดานเป็นกระบวนการที่ได้ใช้ภาษาจริง สร้างความสนุกสนานและเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว นอกจากนี้กิจกรรมเกมกระดานเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาในทักษะการพูด ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมกระดานในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ด้านผู้เรียน การใช้เกมกระดานกับการพูดภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ที่สามารถสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งเป็นแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารสำหรับการดำเนินชีวิตประจำวัน การสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการใช้สื่ออุปกรณ์ของเกมกระดานได้จริง และการแสดงความสามารถทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้เกมกระดานยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการรับรู้ สร้างความสนุกสนาน สร้างความบันเทิง สร้างจินตนาการในการออกแบบสร้างสรรค์ รวมทั้งสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์ เนื่องจากผู้เรียนสามารถค้นพบความสนใจภายในตนเอง ทั้งนี้เกมกระดานยังเป็นการตอบสนองของกลุ่มการแข่งขัน และยังมีประโยชน์ด้านสุขภาพ ด้านการผ่อนคลาย และคลายความเครียดได้อีกด้วย (Rodilla, 2012)

ด้านผู้สอน การใช้เกมกระดานกับการพูดภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ที่เป็นตัวช่วยในการกระตุ้นผู้เรียนให้ได้รับการตอบสนองเชิงบวกและเชิงรุกอย่างมาก แรงจูงใจของผู้เรียนจะมีมากขึ้น ถ้าผู้สอนใช้เกมกระดานในชั้นเรียน แต่ในทางกลับกันผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ผู้เรียนจะไม่ค่อยได้รับความสนใจ มีความเป็นไปได้ที่ผู้เรียนที่จะเป็นแบบนี้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด และขึ้นอยู่กับสื่อการเรียนการสอนที่จัดเตรียมไว้อีกด้วย นอกจากนี้เกมกระดานยังเป็นการพัฒนาผู้สอนใน

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน การใช้เกมกระดานในการส่งเสริมและสนับสนุนความรู้ นอกเหนือจากหนังสือเรียน และเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนเป็นผู้ควบคุมดูแลชั้นเรียนแทน

จากการศึกษาประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานข้างต้น สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการใช้เกมกระดานในการจัดการเรียนการสอนมีประโยชน์กับทั้งตัวผู้เรียนและผู้สอน ประโยชน์เหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาภาษาในทักษะพูดเพื่อมุ่งเน้น ในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ สามารถโต้ตอบเป็นบทสนทนาสั้น ๆ ได้

2.4 ความพึงพอใจ

2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ อันเนื่องมาจากหากผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดาน แล้วย่อมส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายและประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความสุขในการเรียนการสอนอีกด้วย ทั้งนี้ได้ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจนั้นนิยามที่เป็นไปในทางเดียวกันว่าเป็นความรู้สึกนึกคิด การแสดงออกทางอารมณ์ ความสนใจ มองเห็นความสำคัญและทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็น ผลจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมาย ตามความต้องการของบุคคล หรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ (Wallerstein, 1971: 256; ชรีณี เดชจินดา, 2535: 6; พัทธวรินทร์ เลียงนวล, 2556: 68; สง่า ภูมรงค์, 2540; สุกานดา สาลี, 2555: 8) โดยเป็นสิ่งที่ปฏิบัติร่วมกันหรือได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติโดยได้รับผลตอบแทน รวมทั้งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัย สิ่งเร้า หรือแรงจูงใจ ทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ (ปริญา จเรรัชต์ และคณะ, 2546: 3) ปัจจัยที่สร้างความพึงพอใจได้นั้นต้องเป็นปัจจัยพิเศษนอกเหนือไปจากที่ผู้อื่นมี และควรหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดสิ่งที่นำไปสู่ ความไม่พึงพอใจอันเป็นผลกระทบต่อการตัดสินใจของบุคคล (Herzberg, Bernard & Barbara, 1959: 186) ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน แต่สามารถคาดเดาได้จากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล (Wallerstein, 1971: 256)

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจข้างต้น พบว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด การแสดงออกทางอารมณ์เมื่อได้รับความสำเร็จตามวัตถุประสงค์จากปัจจัย

สิ่งเร้า หรือแรงจูงใจต่าง ๆ ในสิ่งที่ตนเองคาดหวังโดยความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน

2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

การสร้างความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานนั้นเป็นการปรับพฤติกรรมของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกรักใคร่ แสดงออกทางอารมณ์ในทิศทางบวกโดยให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด การตัดสินใจ และเมื่อผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมก็ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนซึ่งต้องอาศัยแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ โดยนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอไว้ดังนี้

ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (Human basic need) เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบระหว่างตัวตนที่เป็นอยู่กับตัวตนในอุดมคติหรือตัวตนที่ต้องการ (Maslow, 1943 อ้างใน นัจญ์มีย์ สะอะ, 2550: 63-64) เช่นเดียวกับกับ Maslow (1970) กล่าวว่าบุคคลนั้นมีความต้องการอยู่เสมอในขณะที่ความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกไม่สิ้นสุด ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองจะไม่เป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมอื่น ๆ ต่อความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองซึ่งความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน (วิชัย เหลืองธรรมชาติ, 2531: 9) ลักษณะความต้องการของมนุษย์จะพัฒนาไปตามลำดับขั้นจากความต้องการเบื้องต้นที่ต้องได้รับการตอบสนองเสียก่อน แล้วจึงจะเกิดความต้องการอื่น ๆ ที่อยู่ในระดับสูงขึ้นไปความต้องการที่สำคัญ 5 ระดับ (Maslow, 1943 อ้างถึงใน นัจญ์มีย์ สะอะ, 2550: 63-64, อนิซวัง แก้วจางค์, 2552: 66-68) ดังนี้

1. ความต้องการขั้นพื้นฐาน (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ รวมทั้งที่อยู่อาศัย เป็นต้น
2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่อยากมีชีวิตความเป็นอยู่ที่มั่นคง และปลอดภัยจากอันตรายทั้งหลายทั้งทางกายและทางจิตใจ รวมทั้งความมั่นคงในการปฏิบัติงาน เช่น การที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งชอบอยู่ในสังคมที่สงบ มีระเบียบวินัย และมีกฎหมายคุ้มครอง
3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เป็นความต้องการที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เพื่อให้รู้สึกว่าคุณค่าตนเองไม่โดดเดี่ยว อ้างว้าง หรือถูกทอดทิ้ง รวมถึงความต้องการความรักและความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เช่น ความรักใคร่ชอบพอกัน ความอยากมีเพื่อน ความเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น

4. ความต้องการมีเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) เป็นความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญ ได้รับชื่อเสียงเกียรติยศ หรือความภาคภูมิใจเมื่อประสบผลสำเร็จ รวมถึงความต้องการการยอมรับนับถือจากผู้อื่น

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงที่บุคคลมักต้องการโอกาสที่จะทำให้ตนเองประสบความสำเร็จด้วยความสามารถ ทักษะ และศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่เพื่อความสำเร็จในชีวิต รวมถึงบุคคลที่ถูกจูงใจด้วยความต้องการความสมหวังที่ท้าทายความสามารถ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า แนวคิดและทฤษฎีของความพึงพอใจเป็นกระบวนการสังเกตพฤติกรรมความต้องการของผู้เรียนที่มีความพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมาจากแรงจูงใจ แรงกระตุ้นให้แต่ละบุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาทั้งทางบวกและทางลบขึ้นอยู่กับได้รับการเสริมแรงไปทางใด และนำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละบุคคล

2.4.3 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การวัดความพึงพอใจของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องทำหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมเพื่อพัฒนาและปรับปรุงความบกพร่องในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนควรศึกษาวิธีการวัดความพึงพอใจให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการศึกษาหลายท่านได้กล่าวเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี (กวียา เนาวประทีป, 2553: 7; ปริญญา จเรรัตน์ และคณะ, 2546: 5; ภนิดา ชัยปัญญา, 2541: 11) ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยผู้สอนจะออกแบบแบบสอบถามที่ต้องการทราบความคิดเห็นกับกลุ่มที่ตนเองต้องการศึกษาเพื่อวัดความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ โดยมีลักษณะที่เป็นคำตอบแบบเลือกตอบหรือการตอบคำถามแบบอิสระ และวิธีการนี้เป็นวิธีที่นิยมใช้ในการวัดความพึงพอใจในรูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตรวัดความพึงพอใจโดยมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงโดยผู้สอนต้องสอบถามด้วยการสนทนากัน มีการสัมภาษณ์และพูดคุยกับกลุ่มที่ต้องการศึกษา วิธีการนี้เป็นวิธีที่ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีที่ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่ต้องการศึกษา วิธีการนี้เป็นวิธีที่ใช้เวลาค่อนข้างมาก และต้องสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กริยาท่าทาง

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นกระบวนการสังเกตพฤติกรรม การวัดความรู้สึกรู้สึกหรือทัศนคติของแต่ละบุคคลที่เป็นกลุ่มที่ต้องการศึกษาเพื่อศึกษาความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ โดยแต่ละวิธีการวัดความพึงพอใจนั้นขึ้นอยู่กับผู้ที่ต้องการศึกษา และมีความเหมาะสมกับกลุ่มที่ต้องการศึกษาอย่างมีระเบียบแบบแผนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและตรงกับวัตถุประสงค์

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักการศึกษาจำนวนมากได้ให้ความสนใจศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับ 1) ทักษะการพูด และ 2) การส่งเสริมทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน งานวิจัยนี้ได้ศึกษาผลงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.5.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

งานวิจัยในประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับทักษะการพูด ได้มีผู้ทำการศึกษาวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

กมลวรรณ โดมฟ้า (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษากิจกรรมการพูดเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารโดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนเลิศหล้าถนนกาญจนาภิเษก (หลักสูตรภาษาอังกฤษ) จำนวน 20 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสาร จำนวน 6 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังการทดลอง แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แบบสังเกตพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมประมวลผลสำเร็จรูป SPSS ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ทัชชกร สุขะวันดี (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ (E1/E2) กำหนดเกณฑ์ 75/75 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์ก่อนเรียนกับหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์โดยใช้กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษชนิดเติมคำกับทดสอบปฏิบัติ จำนวน 37 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์รายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ (E1 /E2) เท่ากับ 81.50/79.20 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.56$)

วาสิตา สวางค์ทะ (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดแพร่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาความเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาในปีการศึกษา 2560 ในจังหวัดแพร่จำนวน 21 คน งานวิจัยนี้ได้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพภายใน 13 สัปดาห์ โดยใช้เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย แบบทดสอบการสื่อสารภาษาอังกฤษ, เกณฑ์การให้คะแนน, แบบประเมินตนเอง, แบบสอบถามเรื่องการตระหนักรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์ในการสื่อสารภาษาอังกฤษและการสัมภาษณ์กลุ่มเจาะจง ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการทดสอบการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษและการทำแบบสอบถามเรื่องการตระหนักรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์ในการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนได้นำมาวิเคราะห์โดยการทดสอบแบบ Wilcoxon Signed Rank Test, ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน นอกจากนี้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากแบบประเมินตนเองและการสัมภาษณ์แบบเจาะจง ได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้คำร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังจากแบบทดสอบการสื่อสารภาษาอังกฤษและแบบสอบถามเรื่องการตระหนักรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าอิทธิพลเฉลี่ยที่ 3.66 ซึ่งหมายถึงมีค่าอิทธิพลมาก นอกจากนี้ยังได้รายงานทัศนคติแง่บวกต่อการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่นด้วย

รสสุคนธ์ โทอุบล (2562) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างคือผู้เรียนที่เรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของสถาบันสอนภาษาเมืองไทย จำนวน 20 คน ดำเนินการทดลองด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นก่อนกิจกรรมบทบาทสมมติ 2) ขั้นกิจกรรมบทบาทสมมติ และ 3) ขั้นหลังกิจกรรมบทบาทสมมติ ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 2) แผนการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน 3) แบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 4) แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

โชคชัย เตโซ (2562) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้องมหานที โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ระดับประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 33 คน ได้มาจากการสุ่มตามความสะดวกและใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นข้อสอบคู่มือที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 4) แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานโดยภาพรวมมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้และด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ

สรุปผลการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดพบว่า ทักษะย่อยของทักษะการพูดโดยจัดทำแบบฝึก แผนการสอน และแบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ ดังปรากฏในงานวิจัยของ กมลวรรณ โดมฟ้า (2551); ทักษกร สุขะวันดี (2559); วาสิดา สวางค์ทะ (2560); รสสุคนธ์ โทอุบล (2562); โชคชัย เตโซ (2562) ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

งานวิจัยในต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับทักษะการพูด ได้มีผู้ทำการศึกษาวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

Alfi (2015) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนโดยใช้เกมการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ MTs N Ngemplak และใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมการวิจัยคือ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน 2) การสัมภาษณ์ และ 3) แบบทดสอบ ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) แบบทดสอบหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน คือ 48.18 ขณะที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียน คือ 75.6 ความแตกต่างของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คือ 27.42 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการพูดของนักเรียนดีขึ้น

Saputro, Suparno, and Sulistyowati (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนโดยใช้แผนผังความคิดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการจัดทำแผนผังความคิด และเพื่ออธิบายประสิทธิผลของการทำแผนผังความคิดในการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนมัธยมปลายแห่งหนึ่งของรัฐโบลาลี ในการศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในห้องเรียนซึ่งดำเนินการ 2 วงรอบ แต่ละรอบประกอบด้วย การวางแผน การดำเนินการ การสังเกตและบันทึก และการสะท้อนผล การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต สัมภาษณ์ และประเมินทักษะการพูดของนักเรียนหลังการทดสอบ การวิเคราะห์ข้อมูลตามประเภทข้อมูล ดังนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการโต้ตอบ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า (1) การใช้แผนผังความคิดสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้ ดังจะเห็นได้จากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เพิ่มขึ้นจาก 2.5 ในการสอบก่อนเรียนเป็น 2.75 ในหลังการทดสอบวงรอบที่ 1 และ 3.01 ในหลังการทดสอบวงรอบที่ 2 และ (2) การใช้แผนผังความคิดส่งผลดีต่อสถานการณ์ในห้องเรียน การนำแผนผังความคิดไปใช้ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์เชิงบวกในชั้นเรียนและเพิ่มความกระฉับกระเฉงของนักเรียนในการพัฒนาการพูดอีกด้วย

Arista (2018) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดผ่านเกม Hot Potatoe Game ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกม Hot Potatoe และสามารถพัฒนาทักษะการพูด การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียน

มัธยมปลายแห่งหนึ่งของรัฐเฮลเวเทีย ปีการศึกษา 2561/2562 จำนวน 32 คน ซึ่งงานวิจัยนี้ ดำเนินการเป็น 2 รอบ โดยแต่ละรอบประกอบด้วย การวางแผน การดำเนินการ การสังเกต และการสะท้อนกลับ การวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาคั้งนี้ คือ การประยุกต์ใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ข้อมูลเชิงคุณภาพถูกนำมาใช้จากการสัมภาษณ์และการสังเกต ข้อมูลเชิงปริมาณนำมาจากการทดสอบการพูดจากข้อมูลเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ในการทดสอบก่อนมี 31, 25% (จากนักเรียน 10 คนจากทั้งหมด 32 คน) ที่ได้คะแนน ≥ 75 ในกลุ่มหลังการทดสอบวงรอบที่ 1 มี 53, 125% (จากนักเรียน 17 คนจากทั้งหมด 32 คน) ที่ได้คะแนน ≥ 75 ภายหลังการทดสอบวงรอบที่ 2 มี 81, 25% (จากนักเรียน 26 คนจากทั้งหมด 32 คน) ที่ได้คะแนน ≥ 75 การพัฒนาทักษะการพูดจากหลังการทดสอบวงรอบที่ 1 ถึงหลังการทดสอบวงรอบที่ 2 เท่ากับ 28, 125% และจากการทดสอบก่อนถึงหลังการทดสอบวงรอบที่ 2 คือ 50% ของคะแนนนักเรียนซึ่งส่วนใหญ่ดีขึ้นจากการทดสอบครั้งแรกกับการทดสอบที่สาม จากข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น กระตือรือร้น และสนใจในกระบวนการสอน จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนด้วยการใช้ Hot Potatoe Game ในระดับที่สูงขึ้น

Shalihah (2020) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ค้นหาความสามารถของนักศึกษาในการพูดที่เน้นคำศัพท์และการออกเสียงโดยใช้การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Action Learning) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน โดยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งประกอบด้วย 2 วงรอบ ซึ่งแต่ละรอบ ประกอบด้วย การวางแผน การดำเนินการ การสังเกต และการสะท้อนผล การรวบรวมข้อมูลหลังจากให้คะแนนความสามารถในการพูดเกี่ยวกับคำศัพท์และการออกเสียงผ่านการทดสอบวินิจฉัยและการทดสอบของรอบที่ 1 และ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนของนักเรียนดีขึ้นจากการทดสอบ d ไปจนถึงการทดสอบรอบที่ 1 และการทดสอบรอบที่ 2 และการพัฒนาโดยรวมของนักเรียนคะแนนจากการทดสอบ d จนถึงการทดสอบรอบที่ 2 เท่ากับ 83.3 % สรุปได้ว่าการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงนั้นสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในการช่วยเหลือนักเรียนในการพูดในระดับ และการเรียนรู้ นี้ได้นำไปใช้อย่างประสบความสำเร็จและสามารถเพิ่มความสามารถในการพูดของนักเรียนอีกด้วย

Suryani, Suarnajaya, and Pratiwi (2020) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดอุปสรรคในการพูดภาษาอังกฤษนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเมืองซิงารางาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษและเพื่อศึกษาการรับรู้ของครูต่องปัจจัยที่เป็นอุปสรรค ต่อนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ครูและนักเรียนที่มีผลต่องปัจจัยที่ทำให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและแบ่งปัจจัยที่มีผลต่อนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษออกเป็น 12 ปัจจัยซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นหลัก คือ 1) ปัจจัยทางอารมณ์ และ 2) ปัจจัยทางความรู้ ความเข้าใจ ผลการวิจัยปรากฏว่า ปัจจัยหลัก 2 ประเด็น ได้แก่ ปัจจัยทางอารมณ์และปัจจัยทางความรู้ความเข้าใจดูเหมือนจะยับยั้งนักเรียนในการเรียนรู้ที่จะพูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ รวมทั้งปัจจัยย่อยทั้งหมดที่จัดอยู่ในประเภทปัจจัยทางอารมณ์พบว่าเป็นปัจจัยที่ยับยั้งนักเรียนในการพูดอีกด้วย นอกจากนี้นักเรียนยังได้รับอิทธิพลมากขึ้นจากปัจจัยทางอารมณ์เป็นปัจจัยหลักประการแรกที่ขัดขวางนักเรียนในการเรียนรู้ที่จะพูดภาษาอังกฤษ จากผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าครูผู้สอนเห็นด้วยในเชิงบวกว่า ปัจจัยย่อยดังกล่าวข้างต้นนั้นสามารถยับยั้งนักเรียนในการเรียนรู้ที่จะพูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด กล่าวสรุปได้ว่า การพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่มีความสำคัญและได้รับความสนใจจากนักวิจัยในต่างประเทศอย่างกว้างขวางเพื่อหาแนวทางมาพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยอาศัยหลักการ แนวคิด ทฤษฎีด้านการเรียนการสอนภาษา รวมทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานได้มีผู้ทำการศึกษาวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

Rizky (2015) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาประสิทธิภาพของการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 80 คน งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยแบ่งเป็นสองกลุ่มซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คนและกลุ่มควบคุมจำนวน 40 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ แบบทดสอบการพูดปากเปล่าก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยปรากฏ

ว่า 1) เกมกระดานมีประสิทธิภาพโดยดูจากค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นจาก 67.05 เป็น 76.20 และ 2) หลังจกการใช้เกมกระดานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนใช้เกมกระดาน

Yong and Yeo (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้ของเกมกระดานเพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักศึกษาที่มีความสามารถทางการพูดในเกณฑ์ต่ำกว่าเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวัดระดับความวิตกกังวลของการพูดภาษาอังกฤษ และเพื่อศึกษาผลกระทบของเกมกระดานที่มีต่อประสิทธิภาพการพูดโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการช่าง เมืองมะละกา จำนวน 60 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แบบสอบถามปัจจัยของความกังวลต่อการพูดภาษาอังกฤษทั้งในและนอกห้องเรียน 2) แบบทดสอบการพูด และ 3) เกมกระดาน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) เกมกระดานช่วยจัดความวิตกกังวลของการพูด และสร้างการเรียนรู้เชิงบวกระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ในระหว่างรอบเกม นักเรียนสามารถควบคุมและพัฒนาความมั่นใจในตนเอง และ 2) หลังจกการใช้เกมกระดานมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนใช้เกมกระดานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Bayuningsih (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมบันไดงูในการพัฒนาทักษะการพูด งานวิจัยนี้ได้พบว่านักเรียนไม่ค่อยพูดในระหว่างทำกิจกรรมการพูด และบางคนก็ใช้ภาษาภาษาในระหว่างทำกิจกรรมอีกด้วย และใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สาขาวิชาคหกรรม จำนวน 38 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน 2) แบบทดสอบการพูด 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ และ 4) แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยปรากฏว่า การใช้เกมกระดานแบบบันไดงูช่วยพัฒนาทักษะการพูดโดยดูผลค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นจาก 69.5 เป็น 79.2 จกผลการวิจัยหลังการใช้กิจกรรมทำให้เกมบันไดงูเป็นกิจกรรมที่ดีสำหรับการพัฒนาทักษะการพูด

Maulana (2019) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมบันไดงูในการพัฒนาทักษะการพูด งานวิจัยนี้พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการขาดความรู้ทางความคิดในการสื่อสาร เวลาในการฝึกฝนนั้นไม่เพียงพอภายในห้องเรียน นักเรียนไม่มีความมั่นใจ กลัวพูดไม่ได้บ้าง กลัวพูดผิดบ้าง และนักเรียนก็ไม่ให้ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย งานวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แบบทดสอบการพูด 2) แบบ

สังเกตพฤติกรรม 3) แบบสัมภาษณ์ และ 4) เอกสารประกอบการเรียนการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลของแบบทดสอบการพูดหลังการใช้เกมกระดานมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนใช้เกมกระดาน

จำรัส จันเทศ (2562) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบ พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากการใช้บอร์ดเกม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอาสาสมัครระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม 3) แบบทดสอบคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานและสถิติที่เป็นแบบอิสระ (t-test dependent) ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ผลการประเมิน ประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้บอร์ดเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นและมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่าง จากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรม เกมกระดาน กล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน ส่งเสริมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษในทักษะการพูด สามารถเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ สามารถสื่อสารและสร้างความมั่นใจ ในการพูดของผู้เรียน สร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้และทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม กระดานสะท้อนให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษและการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานก็ตาม ล้วนเป็นการส่งเสริม ทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการทดลองมีตั้งแต่ ผู้เรียนระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษาซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ผู้เรียนมี

ความสามารถในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่เพิ่มสูงขึ้นเหมือนกันโดยเฉพาะการส่งเสริมทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนานในการเล่นเกมที่รอบด้านทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นอกจากนี้งานวิจัยที่ผ่านมาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษยังไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย นักและมักจะใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นระดับอุดมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ ทั้ง ๆ ที่กิจกรรมนี้มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งในด้านการเตรียมพร้อมความรู้ทางภาษาระหว่างการเล่น ผู้เรียนจะมีความพยายามจดจำเรียนรู้หลักภาษาหรือคำศัพท์ให้ได้มากที่สุดเพื่อที่จะนำไปใช้ในกระบวนการเล่นเกมให้บรรลุภารกิจภายในเกมให้ได้ กิจกรรมเกมกระดานจึงเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงไปพร้อมกับการเล่นอย่างมีความสุข เกิดความรู้สึกท้าทายและความสนุกสนาน มีอิสระทางความคิดและมีความกล้าลองผิดลองถูกด้วยตนเอง ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนที่สามารถสื่อสารได้ใช้ในชีวิตจริงอย่างมั่นใจและเป็นธรรมชาติ จึงนำไปสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัยได้ว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) ที่ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One group pretest-posttest design โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานและ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

การกำหนดขอบเขตและรูปแบบการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 556 คน แบ่งเป็น 13 ห้องเรียน ได้แก่ ห้อง ม. 1/1 – ม. 1/13

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variables) ได้แก่ กิจกรรมเกมกระดาน

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

2.2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมเกมกระดาน

3. ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) โดยกำหนดทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบเรียนละ 55 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นการทดสอบก่อนเรียน

(Pre-test) 2 คาบเรียน ชั้นการทดลอง 6 คาบเรียน และชั้นการทดสอบหลังเรียน (Post-test) 2 คาบเรียน

4. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) รูปแบบการวิจัยคือ One Group Pretest Posttest Design คือการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยมีการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์ และองอาจ นัยพัฒน์, 2551)

T_1	X	T_2
-------	---	-------

แผนภาพที่ 2 รูปแบบการวิจัย

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน (Post-test)

การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อนำข้อมูลไปสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 3 ส่วน คือ 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษ 3) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยมีรายละเอียดในขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในการสอนจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมทั้งคำอธิบายรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำหรับออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นที่สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการสอนเพื่อให้นักเรียนมีทักษะการสื่อสารในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกแสดงความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพูดภาษาอังกฤษ แล้วนำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางภาษาหลาย ๆ ท่านมาสังเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความหมายของการพูด ความสำคัญของทักษะการพูด องค์ประกอบของทักษะการพูด จุดมุ่งหมายของการพูด ทักษะย่อยที่เกี่ยวข้องกับการพูด การสอนทักษะการพูด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด ประโยชน์ของทักษะการพูด และการวัดและประเมินผลทักษะการพูด

3. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน แล้วนำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางภาษาหลาย ๆ ท่านมาสังเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความหมายของกิจกรรมเกมกระดาน องค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดาน การใช้กิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูด และประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยแบ่งรายละเอียดออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2) การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และ 3) การศึกษานำร่อง โดยมีรายละเอียดตามหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน
- 1.2 แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
- 1.3 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
- 1.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดาน

2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 บทเรียน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

1) ศึกษาโครงสร้างหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด วิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและเนื้อหาสาระ และเป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสม

2) ศึกษาหน้าที่ภาษา (Language functions) จากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 เล่ม ได้แก่ 1) Move It 2) New World และ 3) Your Space ซึ่งศึกษาในส่วนที่ใช้สอนในภาคเรียนที่ 2 แล้วนำมาสังเคราะห์สำหรับใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน โดยคัดเลือกหน้าที่ภาษาที่หนังสือเรียนทุกเล่มมีตรงกันหรือใกล้เคียง จำนวน 3 หัวข้อ ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การสังเคราะห์หน้าที่ภาษาสำหรับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน

หนังสือเรียน Move It	หนังสือเรียน New World	หนังสือเรียน Your Space	ผลการสังเคราะห์
Likes and dislikes	To express likes and dislikes	Talking about likes and dislikes	Likes and dislikes
Ordering food	To order food	Ordering food	Ordering food
Talking about position	To talk about places and locations	Asking the way and giving directions	Asking for and giving directions

การวิเคราะห์หน้าที่ภาษาดังรายละเอียดในตารางที่ 11 นั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกหน้าที่ภาษาที่หนังสือเรียนทุกเล่มมีตรงกันหรือใกล้เคียง จำนวน 3 หัวข้อ และได้ปรับเปลี่ยนชื่อให้เหมาะสม ดังนี้
1) Likes and dislikes 2) Ordering food และ 3) Asking for and giving directions จากนั้นจึงใช้เป็นหัวข้อสำหรับออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.2 ขั้นตอนออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยยึดตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอน
ทักษะพูด แล้วปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 3 แผน แต่ละแผนใช้เวลาสอน 2 คาบเรียน
คาบเรียนละ 55 นาที



ตารางที่ 4 หัวข้อและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และประเภทของการพูด

Topic	Learning Outcome	Active Learning Activity	Language contents/focus	Types of speaking	Evaluation	Materials
Likes and dislikes (2 periods)	- Students are able to use English for expression likes and dislikes.	Snakes and Ladders board game	1) <u>Vocabulary</u> - Free time activities 2) <u>Structure</u> - like/ love/ doesn't- don't like/hate + -ing	Talk as transaction	Individual (Oral Test)	- Power point - Video - Worksheet - Course book - board game - audio sound
Ordering food (2 periods)	- Students are able to use English for ordering food at a cafe.	Flippity board game	1) <u>Vocabulary</u> - Food and drink 2) <u>Language Function</u> - Greeting - Offering - Asking for the menu - Choosing the menu - Asking and telling prices	Talk as transaction	Individual (Oral Test)	- Power point - Video - Worksheet - Course book - board game - audio sound

ตารางที่ 12 หัวข้อและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และประเภทของการพูด (ต่อ)

Topic	Learning Outcome	Active Learning Activity	Language contents/focus	Types of speaking	Evaluation	Materials
Asking for and giving directions (2 periods)	- Students are able to use English for asking for and giving directions.	Domino game	1) <u>Vocabulary</u> - Places - Prepositions of place 2) <u>Language Function</u> - Asking for and giving directions	Talk as transaction	Individual (Oral Test)	- Power point - Video - Worksheet - Course book - board game - audio sound

2.1.3 ชั้นตรวจสอบคุณภาพ

1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 3 แผน ไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2) นำผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากการวิเคราะห์ได้ผลว่าค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงว่า เครื่องมือมีความเหมาะสมโดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| +1 หมายถึง | แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 หมายถึง | ไม่แน่ใจสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 หมายถึง | แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
- นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าสูตร ดังนี้

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปทดลองใช้ในชั้นศึกษานำร่อง

4) นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนำไปทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรง

2.2.2 ชั้นออกแบบ

ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษทางตรง โดยยึดหัวข้อตามแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food และ 3) Asking for and giving directions โดยให้ผู้เรียนแต่ละคู่จับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูด 1 หัวข้อ ใช้เวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที ใช้เวลาในการทดสอบการพูดตามสถานการณ์ที่จับสลากได้ 2 นาที แบบทดสอบมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ซึ่งจะนำคะแนนจากเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อคิดเป็นคะแนนของผู้เรียน

ตารางที่ 5 คุณลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ

Objectives	Detail	Number of items	Test type	Evaluation
To evaluate students' speaking performance	<ul style="list-style-type: none"> - Do pair work - Pick up a topic to make a conversation for role play - Give 2-3 minutes for preparation and 2 minutes for role play - Allow to use some objects if you need. <p>The provided topics:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Likes and dislikes 2) Ordering food 3) Asking for and giving directions 	1	Oral Test	<p>The rubrics for evaluating speaking performance</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Accuracy in Pronunciation (4) 2) Vocabulary (4) 3) Accuracy in Grammar (4) 4) Fluency (4) 5) Comprehension (4)
Total				20 points

2.2.3 ขั้นตรวจสอบคุณภาพ

1) นำแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในการทดสอบ

2) นำผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากการวิเคราะห์ได้ผลว่าค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงว่า เครื่องมือมีความเหมาะสมโดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าสูตร ดังนี้

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปทดลองใช้ในชั้นศึกษานำร่อง

4) นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนในการสร้างเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ใช้ในการให้คะแนนในแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ มีดังนี้

2.3.1 ขั้นวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพูดภาษาอังกฤษโดยศึกษาความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ จุดมุ่งหมาย ทักษะย่อย กิจกรรมการสอน ขั้นตอนการสอน ประโยชน์ และเกณฑ์การประเมินผลเพื่อนำมาใช้ออกแบบเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

2.3.2 ชั้นออกแบบ

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินผลทักษะการพูดที่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาหลาย ๆ ท่านได้เสนอไว้ และออกแบบเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีองค์ประกอบในการให้คะแนนและระดับการให้คะแนน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
1) การออกเสียง (Accuracy in Pronunciation)	4	ออกเสียงถูกต้อง บางครั้งออกเสียงได้เหมือนกับเจ้าของภาษา
	3	ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญ สามารถเข้าใจข้อความที่จะสื่อสารได้โดยผู้ฟังไม่ต้องใช้ความพยายาม
	2	ออกเสียงผิดเพียงเล็กน้อยแต่ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของใจความสำคัญ แต่ผู้ฟังต้องพยายามตั้งใจฟังเพื่อให้ได้ใจความที่ถูกต้อง
	1	ออกเสียงผิดบ่อย ๆ ทำให้ผู้ฟังหรือเจ้าของภาษาไม่สามารถเข้าใจได้
2) ความคล่องแคล่ว (Fluency)	4	พูดได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลเป็นไปอย่างราบรื่น
	3	ขณะพูดมีความลังเลอยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลหยุดชะงักลง
	2	ขณะที่พูดต้องหยุดคิดเป็นระยะ พูดแล้วลังเล ย้ำคำพูดเดิมบ่อย ๆ ทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลไม่คล่องแคล่ว ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสารเท่าที่ควร
	1	หยุดบ่อยครั้งในขณะที่พูดทำให้การสนทนา/หรือการพูดให้ข้อมูลไม่คล่องแคล่ว ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจฟังข้อความที่สื่อสาร

ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
3) คำศัพท์ (Vocabulary)	4	ใช้คำศัพท์ปริมาณมากในวงกว้างและหลากหลาย ใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถสื่อสารได้ถูกต้องชัดเจนและเป็นที่น่าสนใจ
	3	ใช้คำศัพท์กว้างและหลากหลายมากขึ้น มีคำบางคำที่มีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจนบ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้
	2	ใช้คำศัพท์มากขึ้นแต่คำบางคำมีความหมายคลุมเครือไม่ชัดเจน มีการใช้คำซ้ำคำเดิมอยู่บ้างเล็กน้อย สามารถสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจได้
	1	ใช้คำศัพท์ในวงจำกัดและไม่เพียงพอทำให้สื่อความหมายไม่ถูกต้อง
4) ความถูกต้องทางไวยากรณ์ (Accuracy in Grammar)	4	ใช้ไวยากรณ์ถูกต้องหรือผิดน้อยมาก
	3	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดบ้าง แต่สื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้
	2	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดมาก แต่สื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้
	1	ใช้ไวยากรณ์ภาษาผิดเสมอ ทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจ
5) ความสามารถในการเข้าใจ (Comprehension)	4	สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของข้อความที่สนทนาได้เป็นอย่างดี เมื่อมีคนถามคำถามหรือขัดจังหวะสามารถพูดต่อไปได้โดยไม่ติดขัด
	3	สามารถเข้าใจและจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ เข้าใจรายละเอียดของเรื่องที่สนทนา เมื่อมีคนถามคำถามหรือขัดจังหวะจะพูดติดขัดบ้างเล็กน้อยแต่สามารถพูดต่อไปได้ เข้าใจเมื่อผู้พูดพูดหัวข้อที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถสนทนาไปกับคู่สนทนาได้

ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
	2	พูดแล้วผู้ฟังสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่สนทนาได้ แต่ไม่เข้าใจรายละเอียด ของข้อความ เมื่อมีคนถามคำถาม หรือขัดจังหวะอาจจะพูดติดขัดหรือหยุดบ้างเล็กน้อยแต่สามารถพูดต่อไปได้ไม่เข้าใจเมื่อผู้พูดพูดหัวข้อที่ยากหรือมีความหลากหลายแต่สามารถสนทนาไปกับคู่สนทนาได้บ้าง
	1	พูดแล้วผู้ฟังไม่เข้าใจ ไม่สามารถพูดต่อได้เมื่อมีคนถามคำถามหรือขัดจังหวะ ไม่สามารถเข้าใจเมื่อพูดหัวข้อที่ยากหรือมีความหลากหลาย เข้าใจเฉพาะหัวข้อง่าย ๆ เท่านั้น

2.3.3 ขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพ

1) นำเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้

2) นำผลการตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากการวิเคราะห์ที่ได้ผลว่าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงว่า เครื่องมือมีความเหมาะสมโดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าสูตร ดังนี้

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3) ปรับปรุงแก้ไขเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามคำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปทดลองใช้ในชั้นศึกษานำร่อง

4) นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการสร้างและพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมเกมกระดาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.4.1 ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา

ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามรูปแบบของ Likert (1996) เพื่อกำหนดกรอบการให้คะแนนในแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้

ความพึงพอใจระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ความพึงพอใจระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ความพึงพอใจระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ความพึงพอใจระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ความพึงพอใจระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2.4.2 ชั้นออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานเพื่อให้ผู้เรียนประเมินหลังจากเรียนจบทุกบทเรียนแล้ว โดยมีเนื้อหาการประเมินในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากชั้นวิเคราะห์เนื้อหา ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาการสอน 2) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดและประเมินผล และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทั้งนี้จะมีหัวข้อในการประเมินประเด็นละ 4 ข้อ โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 โครงสร้างเนื้อหาและรายการประเมินในแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

โครงสร้างเนื้อหา	รายการประเมิน
ด้านเนื้อหาการสอน	1. หัวข้อมีความเหมาะสมตรงตามความสนใจของนักเรียน
	2. เนื้อหาการสอนมีความง่ายเหมาะสมกับนักเรียน
	3. เนื้อหาการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
	4. เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 7 โครงสร้างเนื้อหาและรายการประเมินในแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน (ต่อ)

โครงสร้างเนื้อหา	รายการประเมิน
ด้านกระบวนการการจัดการเรียนรู้	1. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน
	2. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนอย่างเหมาะสม
	3. กิจกรรมการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
	4. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น
ด้าน การวัด และ ประเมินผล	1. แบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน
	2. แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน
	3. ระยะเวลาการเตรียมความพร้อมในการทดสอบมีความเหมาะสมเพียงพอ
	4. เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	1. การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
	2. การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
	3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้
	4. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในหมู่คณะ

2.4.3 ขั้นตรวจสอบคุณภาพ

1) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้

2) นำผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากการวิเคราะห์ได้ผลว่าค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงว่า เครื่องมือมีความเหมาะสมโดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| +1 หมายถึง | แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 หมายถึง | ไม่แน่ใจสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 หมายถึง | แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าสูตร ดังนี้

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3) ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การศึกษานำร่อง

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องของเครื่องมือแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป โดยมีการทดลอง 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One-to-one tryout)

ผู้วิจัยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยเลือกผู้เรียนที่มีผลการเรียนระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) โดยจับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูด 1 หัวข้อ ให้เวลาในการเตรียมตัวพูด 5 นาที ผู้วิจัยเป็นกรรมการการสอบให้คะแนน หลังจากนั้นได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานจำนวน 3 บทเรียน เมื่อดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้วจึงให้ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) โดยปฏิบัติตามขั้นการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมาเปรียบเทียบกัน มีรายละเอียดดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	9	15	6
2	10	16	6
3	6	13	7
ผลรวมของคะแนนเฉลี่ย	8.33	14.67	6.34
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	2.08	1.53	0.58

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า ในการทดลองใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับกลุ่มทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนเท่ากับ 8.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.08 และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบทักษะการพูดแบบตรงหลังเรียนเท่ากับ 14.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.53 จากการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 6.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

จากการทดลอง ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องและได้หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) คำสั่งในกิจกรรมเกมกระดานเข้าใจได้ยากและไม่ค่อยชัดเจนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย และต้องซักถาม ผู้วิจัยจึงแก้ไขคำสั่งโดยใช้ภาษาที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และชัดเจนมากยิ่งขึ้น
- 2) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่ต่อเนื่องกันจึงทำให้ผู้เรียนไม่ได้ตระหนักถึงเรื่องเวลาการเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบพูด ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนเวลาในแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาเพียงพอในการเตรียมความพร้อมสำหรับการพูด

3.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small group tryout)

ผู้วิจัยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คน โดยจับสลากจากผู้เรียนที่มีผลการเรียนระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มละ 3 คนแบบคละความสามารถกัน แล้วทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) โดยจับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูด 1 หัวข้อ ให้เวลาในการเตรียมตัวพูด 5 นาที ผู้วิจัยเป็นกรรมการการสอบให้คะแนน หลังจากนั้นได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานจำนวน 3 บทเรียน เมื่อดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้ว จึงให้ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) โดยปฏิบัติตามขั้นการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมาเปรียบเทียบกัน มีรายละเอียดดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรม
เกมกระดานในการทดลองแบบกลุ่มเล็ก

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	5	11	6
2	13	18	5
3	12	17	5
4	9	15	6
5	6	12	6
6	9	13	4
7	13	17	4
8	8	14	6
9	5	12	7
ผลรวมของคะแนนเฉลี่ย	8.89	14.33	5.44
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	3.22	2.55	1.01

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่า ในการทดลองใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับกลุ่มทดลองแบบกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนเท่ากับ 8.89 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.22 และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบทักษะการพูดแบบตรงหลังเรียนเท่ากับ 14.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.55 จากการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 5.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01

จากการทดลอง ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องและได้หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) เวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไม่เพียงพอสำหรับผู้เรียนหลายกลุ่ม ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนเวลาจาก 5 นาที เป็น 3 นาที สำหรับการเตรียมตัวพูด และสอบพูดจริงใช้เวลา 2 นาที เพื่อให้มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อผู้เรียนทุกคน

2) ใช้เวลาค่อนข้างมากกับการจับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูดด้วยวิธีการเขียนบนกระดานให้นักเรียนสุ่มจับ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนวิธีการจับสลากหัวข้อโดยใช้แอปสุ่มผ่านทางโทรศัพท์มือถือ เพื่อความสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น

3.3 การทดลองแบบภาคสนาม (Field group tryout)

ผู้วิจัยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 44 คน ผู้วิจัยให้ผู้เรียนจับคู่เพื่อทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) โดยจับสลากเลือกหัวข้อที่จะพูด 1 หัวข้อ ให้เวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที และแบบทดสอบมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ซึ่งจะนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อคิดเป็นคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน หลังจากนั้นได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน จำนวน 3 บทเรียน เมื่อดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้ว จึงให้ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) โดยปฏิบัติตามขั้นการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมาเปรียบเทียบกัน มีรายละเอียดดังตารางที่ 18

ตารางที่ 10 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในการทดลองแบบภาคสนาม

ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน	ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	9	13	4	23	9	14	5
2	8	12	4	24	7	11	4
3	7	12	5	25	6	11	5
4	7	13	6	26	8	12	4
5	6	15	9	27	5	13	8
6	6	12	6	28	6	10	4
7	9	12	3	29	8	15	7
8	8	11	3	30	5	10	5
9	5	12	7	31	11	16	5
10	7	10	7	32	9	13	4
11	8	14	6	33	10	15	5
12	8	11	3	34	9	14	5

ตารางที่ 10 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน
ในการทดลองแบบภาคสนาม (ต่อ)

ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน	ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
13	10	16	6	35	8	13	5
14	11	17	6	36	10	13	3
15	9	13	4	37	8	14	6
16	11	17	6	38	12	18	6
17	10	18	8	39	9	16	7
18	5	13	8	40	10	15	5
19	7	14	7	41	9	11	2
20	9	15	6	42	10	16	6
21	8	14	6	43	8	12	4
22	7	12	5	44	7	11	4
ผลรวมของคะแนนเฉลี่ย					8.16	13.39	5.32
ผลรวมของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)					1.76	2.14	1.55

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า ในการทดลองใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับกลุ่มทดลองแบบภาคสนาม จำนวน 44 คน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนเท่ากับ 8.16 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.76 และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบทักษะการพูดแบบตรงหลังเรียนเท่ากับ 13.39 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.14 จากการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 5.32 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55

จากการทดลอง ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องและได้หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) สมาชิกของผู้เรียนบางคนภายในกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือกันในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงคอยกระตุ้นผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติภาระงานได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

2) ในระหว่างทำกิจกรรมเกมกระดาน ผู้เรียนบางคนไม่ทราบข้อผิดพลาดทางการใช้ไวยากรณ์ระหว่างการพูด ผู้วิจัยจึงปรับปรุงแก้ไขด้วยการบอกโครงสร้างการพูดเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนสังเกตและหาข้อผิดพลาดทางการใช้ไวยากรณ์ภาษาของตนเองแล้วนำมาวิเคราะห์ให้ถูกต้องร่วมกัน

3) ลำดับขั้นตอนในการทดสอบการพูดก่อนเรียน-หลังเรียนไม่ค่อยเป็นระบบเนื่องจากผู้เรียนมีจำนวนหลายกลุ่มจึงทำให้เกิดความวุ่นวายระหว่างการเตรียมความพร้อมและการทดสอบ เช่น นำแบบทดสอบการพูดไปบอกเพื่อนที่ยังไม่ได้ทดสอบ หรือมีเวลาเหลื่อมล้ำกันในการเตรียมตัวในการพูด ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนวิธีการจัดลำดับการสอบโดยให้ผู้เรียนจับสลากเลือกลำดับในการทดสอบ จากนั้นให้ผู้เรียนจับหัวข้อที่จะพูดตามลำดับที่ได้ซึ่งผู้วิจัยต้องจัดสรรอย่างเหมาะสมโดยคำนวณระยะเวลาให้แต่ละคนมีเวลาในการเตรียมความพร้อมคนละ 3 นาทีอย่างเท่า ๆ กันเพื่อความยุติธรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยจัดห้องสำหรับการทดสอบอีก 1 ห้องสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่ได้ทดสอบอยู่ในห้องเรียนนั้น เมื่อดำเนินการทดสอบเสร็จสิ้นแล้ว ไม่อนุญาตให้ผู้เรียนย้อนกลับเข้าไปในห้องเรียนอีกเพื่อป้องกันการบอกแนวข้อสอบกับเพื่อนที่ยังไม่ได้ทดสอบ

4) ด้านเวลาที่ใช้ในการทดลอง มีข้อจำกัดคือคาบเรียนที่ใช้ในการทำแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษใช้เวลาคนละ 5 นาที ซึ่งในรายวิชาที่สอนผู้วิจัยไม่ได้สอน 2 คาบเรียนติดกัน ผู้วิจัยจึงแก้ไขโดยการนัดทำแบบทดสอบนอกเวลาเรียนปกติ ซึ่งอาจส่งผลต่อความตั้งใจในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ วิธีการทดสอบ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 10 คาบเรียน คาบเรียนละ 55 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2 คาบเรียน ขั้นการทดลอง 6 คาบเรียน ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน จำนวน 3 บทเรียน และขั้นการทดสอบหลังเรียน (Post-test) 2 คาบเรียน

2. ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษและเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น หัวข้อในแบบทดสอบการพูดมี 3 หัวข้อ ได้แก่ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food 3) Asking for and giving directions โดยให้ผู้เรียนแต่ละคู่จับสลาก 1 หัวข้อ มีเวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที

และใช้เวลาทดสอบ 2 นาที และใช้เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นในการให้คะแนน

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานแบบออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 3 บทเรียน โดยปฏิบัติตามแผนการสอนที่ได้สร้างและพัฒนาไว้อย่างเป็นขั้นตอน

4. ผู้เรียนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษและเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีหัวข้อในการพูดมี 3 หัวข้อ ได้แก่ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food 3) Asking for and giving directions โดยให้ผู้เรียนแต่ละคู่จับสลาก 1 หัวข้อ มีเวลาในการเตรียมตัวพูด 3 นาที ใช้เวลาทดสอบ 2 นาที และใช้เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นในการให้คะแนน

5. ผู้วิจัยนำผลการสอบพูดก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน มาเปรียบเทียบคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน

6. ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากนั้นนำไปวิเคราะห์และแปลผลเพื่อสรุประดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมเกมกระดาน

สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้สถิติในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือวิจัย จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งถือว่าค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.5 มีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้โดยใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$ แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยใช้สูตรการคำนวณ t-test for dependent Samples ดังนี้

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}$$

เมื่อ d แทน ความแตกต่างของค่าแปรปรวนแต่ละคู่

n แทน จำนวนคู่

\bar{d} แทน ค่าเฉลี่ยของ d

S_d แทนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ d

3. การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยใช้สูตรการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

การหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$$S.D. = \frac{\sqrt{(x-x^2)}}{n-1}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทนคะแนนแต่ละตัวในกลุ่มข้อมูล

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนในกลุ่มข้อมูล

N แทน จำนวนทั้งหมด

4. การแปลความหมายระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยนำผลคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจไปเทียบกับเกณฑ์ของ Likert (Best, 1986) เพื่อแปลความหมายระดับความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายตามระดับค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยที่มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. นำเสนอผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน
2. นำเสนอผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำเสนอผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

ในการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 ซึ่งกำหนดว่า เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมเกมกระดานในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 44 คน เข้าทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งแบบทดสอบก่อนเรียนสำหรับงานวิจัยนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษทางตรง ประกอบด้วย คำถาม 1 คำถาม คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้กลุ่มตัวอย่างจับสลากหัวข้อจากจำนวน 3 หัวข้อ โดยให้ผู้เข้าสอบพูดเป็นบทสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับหัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างจับสลากมานั้น โดยมีเวลาให้เตรียมตัว 3 นาที และใช้เวลาในการสอบการพูด 2 นาที โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบการพูด จากนั้นผู้วิจัยจึงนำคะแนนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาผลต่าง (D) ของคะแนน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน ก่อนเรียนและ
หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D)

ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน	ผู้เรียน คนที่	คะแนน (20)		ผลต่างของ คะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	8	13	5	23	10	15	5
2	5	12	7	24	11	16	5
3	9	15	6	25	12	20	8
4	12	18	6	26	5	13	8
5	9	16	7	27	10	19	9
6	6	12	6	28	7	15	8
7	7	13	6	29	8	15	7
8	6	11	5	30	11	16	5
9	11	17	6	31	10	15	5
10	10	16	6	32	12	19	7
11	9	15	6	33	10	20	10
12	10	14	4	34	11	19	8
13	9	13	4	35	10	17	7
14	11	20	9	36	9	15	6
15	8	14	6	37	12	20	8
16	9	14	5	38	9	16	7
17	8	12	4	39	8	14	6
18	9	12	3	40	10	20	10
19	9	13	5	41	11	20	9
20	10	14	4	42	11	18	7
21	8	17	9	43	8	14	6
22	9	15	6	44	7	13	6
ผลรวมของคะแนนเฉลี่ย					9.18	15.57	6.41
ผลรวมของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)					1.81	2.64	1.67

จากตารางที่ 11 พบว่า คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน จำนวน 44 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยพบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนเท่ากับ 9.18 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.81 และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบทักษะการพูดแบบตรงหลังเรียนเท่ากับ 15.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.64 จากการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการพูดแบบตรงก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 6.41 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) เพื่อประเมินผลการทดลองการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ปรากฏผลดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมเกมกระดาน ด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่ (n=44)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. (D)	t	df	p-value
ก่อนเรียน	20	9.18	1.81	6.39	1.7	-24.90*	43	0.001
หลังเรียน	20	15.57	2.65					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 20 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเท่ากับ 15.57 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 9.18 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเท่ากับ 6.39 และค่าสถิติทดสอบ t มีค่าเท่ากับ -24.90 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. นำเสนอผลการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ในการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดว่า เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานโดยให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน หลังจากที่ได้รับแจ้งทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้แล้ว หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ปรากฏผลดังตารางที่ 21

ตารางที่ 13 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านเนื้อหาการสอน	4.07	0.71	มาก	②
1. หัวข้อมีความเหมาะสมตรงตามความสนใจของนักเรียน	3.86	0.77	มากที่สุด	10
2. เนื้อหาการสอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.05	0.71	มาก	7
3. เนื้อหาการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.25	0.61	มาก	1
4. เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.11	0.75	มาก	5
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.11	0.68	มาก	①
1. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน	4.20	0.63	มาก	2
2. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนอย่างเหมาะสม	4.20	0.67	มาก	2
3. กิจกรรมการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	3.95	0.71	มาก	9
4. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.09	0.71	มาก	6

ตารางที่ 13 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อ
กิจกรรมเกมกระดานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน (ต่อ)

ข้อความ	\bar{x}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านการวัดและประเมินผล	3.88	0.71	มาก	④
1. แบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	3.77	0.68	มาก	12
2. แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.16	0.71	มาก	4
3. ระยะเวลาการเตรียมความพร้อมในการทดสอบมีความเหมาะสมเพียงพอ	3.84	0.75	มาก	11
4. เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม	3.75	0.69	มาก	13
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.03	0.74	มาก	③
1. การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	3.98	0.76	มาก	8
2. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.11	0.72	มาก	5
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	3.86	0.77	มาก	10
4. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในหมู่คณะ	4.18	0.72	มาก	3
รวมเฉลี่ยทั้งหมด	4.02	0.71	มาก	

จากตารางที่ 13 พบว่า ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดาน ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.02, S.D. = 0.71) จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างเรียงลำดับจาก

มากที่สุดถึงน้อยที่สุด ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.11$, S.D.= 0.68) ลำดับที่ 2 ด้านเนื้อหาการสอน ($\bar{X} = 4.07$, S.D.= 0.71) ลำดับที่ 3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.74) และลำดับที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 3.88$, S.D.= 0.71)

จากการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมโครงการภาษาอังกฤษในแต่ละด้านพบว่า

1. ด้านเนื้อหาการสอน โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาการสอน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.07$, S.D. =0.71) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ (3) เนื้อหาการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=4.20$, S.D. =0.63) รองลงมา คือ ข้อ (4) เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=4.20$, S.D. = 0.67) และ ข้อ (2) เนื้อหาการสอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน ($\bar{X}=4.05$, S.D. =0.71) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ (1) หัวข้อมีความเหมาะสมตรงตามความสนใจของนักเรียน ($\bar{X}=3.86$, S.D. =0.77)

2. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$, S.D. =0.68) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ (5) กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน ($\bar{X}=4.25$, S.D. =0.61) รองลงมา คือ ข้อ (6) กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนอย่างเหมาะสม ($\bar{X}=4.11$, S.D. = 0.75) และ ข้อ (8) กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X}=4.09$, S.D. =0.71) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ (7) กิจกรรมการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X}=3.95$, S.D. =0.71)

3. ด้านการวัดและประเมินผล โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผล อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}=3.88$, S.D. =0.71) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ (10) แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ($\bar{X}=4.16$, S.D. =0.71) รองลงมา คือ ข้อ (11) ระยะเวลาการเตรียมความพร้อมในการทดสอบมีความเหมาะสมเพียงพอ ($\bar{X}=3.84$, S.D. = 0.75) และ ข้อ (9) แบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน ($\bar{X}=3.77$, S.D. =0.68) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ (12) เกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม ($\bar{X}=3.75$, S.D. =0.69)

4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ใน ระดับมาก($\bar{X}=4.03$, S.D. =0.74) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ (16) นักเรียนได้

พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในหมู่คณะ (\bar{X} =4.18, S.D. =0.72) รองลงมา คือ ข้อ (14) การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (\bar{X} =4.11, S.D. = 0.72) และ ข้อ (13) การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (\bar{X} =3.98, S.D. =0.76) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อ (15) นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ (\bar{X} =3.86, S.D. =0.77)

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบประเมินตอนที่ 2 ผู้เรียนได้ให้ข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน คือ เป็นกิจกรรมที่ดีมาก ควรจะจัดกิจกรรมเกมกระดานให้มากขึ้นระหว่างทำกิจกรรมแต่ละบทเรียน อยากให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานที่มีหัวข้ออื่น ๆ นอกเหนือจากหัวข้อจากบทเรียนที่ทำการทดลอง และจัดกิจกรรมให้สนุกและท้าทายความสามารถให้มากยิ่งขึ้น

การจากศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.02, S.D.= 0.71) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2



บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครรณสูตศึกษาวิทยาลัยที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 จำนวน 44 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 เพื่อมุ่งส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนซึ่งนำมาสู่การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ได้แก่ 1) Likes and dislikes 2) Ordering food และ 3) Asking for and giving directions

2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาแบบทดสอบเป็นวิธีการสอบพูดทางตรง ซึ่งแบบทดสอบดังกล่าวมีข้อคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างสอบโดยการพูดสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับหัวข้อที่สุ่มมา 1 หัวข้อจากทั้งหมด 3 หัวข้อ หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างได้หัวข้อเพื่อสอบการพูดแล้ว แต่ละคู่จะมีเวลาเตรียมตัวคนละ 3 นาทีเพื่อทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษดังกล่าว โดยมีเวลาคนละ 2 นาที

3. แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการประเมินแบบแยกส่วน 5 ด้าน คือ 1) ด้านการออกเสียง 2) ด้านความคล่องแคล่ว 3) ด้านคำศัพท์ 4) ด้านถูกต้องทางไวยากรณ์ และ

5) ด้านความสามารถในการเข้าใจ โดยเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 4 ระดับ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน เป็นการประเมินแบบแยกส่วน 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาการสอน 2) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดและประเมินผล และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert มี 5 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับที่ 1 หมายถึง น้อยที่สุด 2) ระดับที่ 2 หมายถึง น้อย 3) ระดับที่ 3 หมายถึง ปานกลาง 4) ระดับที่ 4 หมายถึง มาก และ 5) ระดับที่ 5 หมายถึง มากที่สุด และตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะในลักษณะคำถามแบบปลายเปิด แบบสอบถามมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: หรือค่า IOC) เท่ากับ 1.00

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเองกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 44 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอน ให้คำแนะนำและคำปรึกษาผู้เรียนด้วยตนเอง การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 55 นาที โดยใช้เวลาบทเรียนละ 2 คาบ โดยคาบเรียนที่ใช้นี้เป็นคาบเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 2 (อ21102) ก่อนเริ่มบทเรียนผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เป็นแบบทดสอบการสอบพูดทางตรง ซึ่งแบบทดสอบดังกล่าวมีข้อคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างสอบโดยการพูดสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับหัวข้อที่จับสลากมา 1 หัวข้อจากทั้งหมด 3 หัวข้อ หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างได้หัวข้อเพื่อสอบการพูดแล้ว แต่ละคู่จะมีเวลาเตรียมตัวคนละ 3 นาทีเพื่อทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษดังกล่าว โดยมีเวลาคนละ 2 นาที ต่อจากนั้นผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการ เรียนและข้อตกลงต่างๆ ในการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จนครบ 3 หน่วยการเรียน ซึ่งรูปแบบและขั้นตอนของกิจกรรมแต่ละหน่วยการเรียนแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน 1) ขั้นตอนการพูด (Pre-speaking) 2) ขั้นระหว่างการพูด (While- speaking) 3) ขั้นหลังการพูด (Post- speaking) และหลังจากทำ

แบบทดสอบจบครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกม กระดาน และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันกับก่อนเรียนที่ ประกอบไปด้วยแบบทดสอบการสอบการพูดทางตรงโดยผู้เรียนแต่ละคู่สุ่มจับสลากมา 1 หัวข้อจาก ทั้งหมด 3 หัวข้อ หลังจากทีกลุ่มตัวอย่างได้หัวข้อเพื่อสอบการพูดแล้ว แต่ละคู่จะมีเวลาเตรียมตัวคน ละ 3 นาทีเพื่อทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษดังกล่าว โดยมีเวลาคนละ 2 นาที เมื่อเสร็จสิ้นการ ทดลองผู้วิจัยได้นำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่า ทางสถิติ 1) ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม กระดานโดยใช้สถิติ t-test และ 2) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ กิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ของ Likert

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานที่มีต่อทักษะการ พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม กระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

1.1 กิจกรรมเกมกระดานเป็นรูปแบบเชิงบูรณาการซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับ ความสนุกสนาน ได้รับความตื่นเต้นและท้าทายในระหว่างการแข่งขัน และเป็นการเรียนรู้ผ่านการบูร ณาการเนื้อหาในกิจกรรมเกมกระดานนี้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะย่อยที่เกี่ยวข้องกับ การพูดภาษาอังกฤษจำนวน 6 ทักษะย่อย ได้แก่ 1) การเน้นเสียงหนักเบา 2) ความคล่องแคล่วด้วย อัตราความเร็วที่แตกต่างกัน 3) การเลือกใช้วลีที่เหมาะสม 4) การใช้ประเภทของคำในหน้าที่ต่าง ๆ

5) การแสดงออกโดยสื่อถึงความหมายเฉพาะในรูปแบบการพูดที่แตกต่างกัน และ 6) การใช้คำเชื่อมต่าง ๆ ในการพูดสื่อสาร ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมเกมกระดาน เนื่องจากการส่งเสริมทักษะการพูดและการฝึกปฏิบัติจริงด้วยกิจกรรมเกมกระดานสามารถกระตุ้นความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารได้โดยธรรมชาติ นอกจากนี้กิจกรรมเกมกระดานเป็นเกมที่มีความน่าสนใจและใช้อย่างแพร่หลาย อีกทั้งผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย สอดคล้องกับ Brown (2004) และ Suwannaprut (2015) กล่าวว่า ทักษะย่อยที่สามารถผลิตภาษาจากหน่วยคำ หรือกลุ่มของคำสั้น ๆ ซึ่งผู้พูดสามารถแสดงทักษะการพูดได้แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความสามารถที่เป็นทักษะย่อยต่าง ๆ ข้างต้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bayuningsih (2016) และ Maulana (2019) แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการขาดความรู้ทางความคิดในการสื่อสาร เวลาในการฝึกฝนนั้นไม่เพียงพอ อีกทั้งนักเรียนบางคนก็ใช้ภาษาก่อนของตนในระหว่างการทำกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษอีกด้วย ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดด้วยเกมบันไดงู โดยดูจากคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

1.2 หลักการสอนทักษะการพูดที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับผู้อื่นเป็นกิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือในการใช้ภาษาแก่ผู้เรียนทั้งด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ และรูปประโยคที่จำเป็น ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและเข้าใจความสามารถของการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว นอกจากนั้นยังสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Nunan (2003) ที่ได้กล่าวถึงหลักการสอนทักษะการพูดว่า ผู้สอนควรสอนให้ผู้เรียนออกเสียงหนักเบาของคำศัพท์ รูปแบบการออกเสียงสูง-ต่ำในระดับประโยค การเลือกคำและประโยคที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม ผู้ฟัง สถานการณ์ และเรื่องที่พูด รวมถึงการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วในการพูดอย่างถูกต้อง (Hymes, 1972; Larsen-Freeman, 2000; Littlewood, 1981) หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงกับความหมายและบริบทในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะมีพัฒนาการทางภาษาด้วยการใช้ภาษาในชีวิตจริง (Harmer, 2003; Nunan, 1989) สอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมของ Vygotsky ที่ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า วิธีที่ดีที่สุดที่จะเรียนรู้และสอนภาษาคือการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Chaiklin, 2003) และยังสอดคล้องกับ Johnson and Johnson (1987) ที่กล่าวว่า หลักการสอนทักษะการพูดมีความเกี่ยวข้องกับการกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือซึ่งเป็นกิจกรรมที่

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และสร้างความมั่นใจในการพูดอีกด้วย

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมากโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาการสอน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านการวัดและประเมินผล ตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานนั้นต้องคำนึงถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ เนื่องด้วยกิจกรรมเกมกระดานช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนี้กิจกรรมเกมกระดานที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร หน้าที่ทางภาษา และเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียน เมื่อกิจกรรมเกมกระดานมีความน่าสนใจ มีสีสันสดใสสวยงาม พร้อมทั้งองค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดานที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และง่ายต่อการเล่น มีความท้าทายในการเล่นแบบกลุ่มจึงเป็นที่น่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Rodilla (2012) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมเกมกระดานกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้นเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารในการดำเนินชีวิตประจำวัน การแสดงความสามารถทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง อีกทั้งกิจกรรมเกมกระดานยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการรับรู้ สร้างความสนุกสนานรวมทั้งสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์ และยังเป็นการตอบสนองของกลุ่มการแข่งขันที่ทำให้ผ่อนคลายและคลายความเครียดได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน และการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1. ผู้สอนควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมการพูดโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานให้มากขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาได้อย่างเต็มที่ และในขั้นก่อนทำกิจกรรมนั้นผู้สอนควรศึกษาและชี้แจงให้

นักเรียนเข้าใจกฎและกติกาในการทำกิจกรรมให้ชัดเจนเพื่อความสนุกสนานและเกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

2. ผู้สอนควรมีรางวัล หรือเกียรติบัตรให้นักเรียนเพื่อให้นักเรียนทั้งคนที่เก่งด้านการพูดภาษาอังกฤษ หรือมีความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมได้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและมีกำลังใจในการพัฒนาตนเองต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมุ่งเน้นกิจกรรมแบบออนไลน์ให้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมเกมแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบ ทั้งนี้เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จึงทำให้ผู้วิจัยควรออกแบบบรรยากาศภายในห้องเรียนอย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจด้วยกิจกรรมเกมแบบออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันให้มีความหลากหลายและสะดวกต่อการเรียนรู้

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเลือกหัวข้อสำหรับบทเรียนที่ตรงตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนโดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นก็จะช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมในด้านการจัดทำแผนการสอน สื่อการสอนเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี เนื่องจากในการจัดกิจกรรมเกมกระดานนั้นมีกฎและกติกาที่แตกต่างกันไปในแต่ละประเภทของเกมนั้น ๆ ดังนั้นผู้สอนควรเป็นโค้ชเพื่อชี้แนะแนวทาง และควบคุมชั้นเรียนให้เกิดบรรยากาศที่ดีมีคุณภาพให้มากที่สุด

4. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มขณะทำกิจกรรมเกมกระดานของผู้เรียน และควรแบ่งจำนวนผู้เล่นภายในกลุ่มให้มีความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนใช้ทักษะทางภาษาในการพูดภาษาอังกฤษให้มากที่สุดอย่างเท่าเทียมกัน

รายการอ้างอิง

- กมลวรรณ โดมศรีฟ้า. (2551). "การศึกษาการใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1." (วิทยานิพนธ์), ศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. (2558). **ภาษาอังกฤษไทยรั้งท้ายงบประมาณ** **ผิดจุด**. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://ditp.go.th>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์ จำกัด.
- กวิยา เนาวประทีป. (2553). "ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจของนักศึกษาโครงการปริญญาโททางการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์." วิทยานิพนธ์ปริญญาบัญชีมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กองทัพ เคลือบพนิชกุล. (2542). **การใช้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549). **กระบวนการกลุ่ม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กฤษณีย์ ไวทยะวณิช. (2545). **หลักการพูด**. กรุงเทพฯ: โอ เอสพรีนติ้ง เฮาส์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). **การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking)**. กรุงเทพฯ: ซีเค็สมิเดีย.
- จันทิมา พรหมโชติกุล. (2530). **วาทกรรม**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- จรัส จันท. (2562). "การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เจนจิรา ชัยปาน และคณะ. (2556). "ปัจจัยที่ส่งผลต่อความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลักสูตร สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล ชั้นปีที่ 4." ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล สาขาภาษาต่างประเทศ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- ชรีณี เดชจินดา. (2535). "ความพึงพอใจของผู้ประกอบการต่อนายก้าจัดกาออกุตสาหกรรม แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์สังคมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสิ่งแวดล้อม

อม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

ชูศรี วงศ์รัตน์ และองอาจ นัยพัฒน์. (2551). **แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองและสถิติวิเคราะห์:**

แนวคิดพื้นฐานและวิธีการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โชคชัย เตโช. (2562). "การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). **เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์.**

เข้าถึงเมื่อ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/romphruekj/article/view/82421>

Retrieved 5 มิถุนายน 2564

ถิรลักษณ์ เอกนัยน์. (2548b). "กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนันทบุรีวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน." สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทัชชกร สุขะวันดี. (2559). "การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจับคู่ร่วมมือบนทีกเสียงจากคอมพิวเตอร์." วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). "การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร." **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 23, 4: 187-199.

ทิตนา แคมมณี. (2545). **ศาสตร์การสอน.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แคมมณี. (2554). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.** (พิมพ์ครั้งที่ 10). พิมพ์ครั้งที่ 10: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แคมมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แคมมณี. (2557). **ปลุกโลกการสอนให้มีชีวิตสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษใหม่. ในเอกสารประกอบการประชุมวิชาการเรื่องอภิวินัยการเรียนรู้สู่จุดเปลี่ยนประเทศไทย.**

ธนกร สุวรรณพุดดิ. (2558). "การพัฒนารูปแบบการสอนกลยุทธ์การเรียนภาษาต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี." มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธวัชร ตันตระกูล. (2555). "การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการ

สนทนาภาษาอังกฤษ." รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2549). **การสอนภาษาอังกฤษ**. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2558). 200 **กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นัจญ์มีย์ สะอะ. (2550). "ผลของการเรียนแบบใช้ปัญหาทำเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยาศาสตร์ ลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ ศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

นันทา ขุนภักดี. (2529). **การพูด**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญสม ศรีศักดิ์. (2558). "การพัฒนาเครื่องมือประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551." (ครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต, ปริญญาเอก), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/50170>

ปริญญา จเรรัตน์, วิโรจน์ ฤทธิฤชัย, อานุกาฬ เสี่ยงสาย และแพรวพรรณ ชูช่วย. (2546). **ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้บริโภคสัตว์จังหวัดสุพรรณบุรี กิจกรรม นานาและพัฒนาอาชีพผลิตเสียบึงสัตว์เพื่อการจำหน่าย**. กองอาหารสัตว์ กรมปศุสัตว์.

ปาริชาติ พงษ์ไทย. (2549). "ผลของการใช้ชุดฝึกอบรม เรื่อง "การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544" สำหรับครูระดับประถมศึกษา โรงเรียนใน อำเภอนองหาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานี เขต 3", มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดท้ายวิธีสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

พัชรวรินทร์ เกลี้ยงนวล. (2556). "ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ Predict-Observe-Explain (POE) ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ทักษิณ.

พาทีนี้ ไทยะจิตต์, วิเศษ ชาญประโดน, และโสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล. (2549). **ภาษาไทย 1**. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลกรุ๊ป.

ไพฑูริย์ สีนารัตน์. (2557). **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวให้พ้นกับดักของตะวันตก**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ภณิดา ชัยปัญญา. (2541). "ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไร่นาสวนผสมภายใต้โครงการปรับ โครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- รวีวงศ์ ศรีทองรุ่ง. (2540). **การพูดเพื่อการประชาสัมพันธ์**. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.
- รสสุคนธ์ โทอุบล. (2562). "ผลของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย. (2563). **หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย สุพรรณบุรี**: กลุ่มงานบริหารงานวิชาการ โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย.
- ลัดดา แพรภักทพิศุทธิ์. (2548). **การพูด**. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- วชรวรรณ ปิยะรัตนมงคล. (2563). "การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วารสารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). "พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมนของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร." **วารสารวิจัยสังคม**, 40, 2: 107-132. เข้าถึงได้จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/socialresearchjournal/article/view/90922>.
- วัชรวิ เกิดคำ. (2543). **การพูด**. กรุงเทพฯ: เอมพันธ์.
- วาสิตา สวางค์ทะเล. (2560). "ผลการสอนแบบองค์รวมโดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดแพร่." **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, 10, 2: 273-291.
- วิชัย เหลืองธรรมชาติ. (2531). "ความพึงพอใจและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ของประชากรในหมู่บ้านอพยพโครงการเขื่อนรัชชประภา (เขื่อนหาลาน) จังหวัดสุราษฎร์ธานี." วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วีระเกียรติ รุจิรกุล. (2556). **ศิลปะการพูด**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ.
- ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์. (2559). **การพูดเพื่อการสื่อสาร**. อุตรธานี: โรงพิมพ์บ้านเหล่าการพิมพ์.
- ศิตา เขี่ยมขันติถาวร. (2560). **เรียนภาษาอังกฤษด้วยสื่อและกิจกรรมรอบตัว**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิรินันท์ โชติญาณนนท์. (2548). "การพัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ: ภาษาอังกฤษช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนกันตบุตร." กรุงเทพฯ : สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- สง่า ภู่องรงค์. (2540). "ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลในการปฏิบัติงานของศึกษาธิการอำเภอตามอำเภอตามอำนาจหน้าที่ของสำนักงานศึกษาธิการอำเภอ และความพึงพอใจของข้าราชการ

สำนักงานศึกษาธิการในเขตการศึกษา 7." วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2563). **รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.** เข้าถึงได้จาก Available from <http://www.niets.or.th>

สหไทย ไชยพันธ์. (2555). "แนวคิดทฤษฎีการพูดสื่อสารในสังคม."

สำเร็จ อ่อนสัมพันธ์. (2561). "การสร้างองค์การนวัตกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเทศไทย." *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8, 2: 257-270.

สุกานดา สาลี. (2555). **ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการด้านการขอลดหย่อนชั่วคราวผู้ต้องหาหรือจำเลยของศาลจังหวัดจันทบุรี.** เข้าถึงได้จาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcims/files//53930146/chapter2.pdf

สุจริต เพียรชอบ. (2531). **การพัฒนาการสอนภาษาไทย.** จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิวรรณ อินทกนก. (2559b). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร.** เข้าถึงเมื่อ 8 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://bit.ly/2YwTNBu>

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2551). **20 วิธีการจัดเรียนรู้.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

อนิชาวี แก้วจำนงค์. (2552). **หลักการจัดการ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: นาฏศิลป์ โฆษณา.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). "การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). **การทดลองและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Alfi, I. (2015). "Improving the students' speaking skills through communicative games for the grade VIII students of MTS N Ngemplak." Yogyakarta State University,

Arista, J. (2018). "Improving the students' speaking skill through hot potatoe game at the second grade of senior high school students." State Islamic University of North Sumatera Medan.

Bailey, K. M. (2005). **Practical English Language Teaching: Speaking.** New York: McGrawHill.

Barraja-Rohan, A.-M., & Pritchard, C. R. (1997). **Beyond talk: A course in communication & conversation for intermediate adult learners (Teacher's book).** Melbourne, Australia: Western Melbourne Institute of TAFE.

Bayuningsih, A. A. P. (2016). "Improving students' speaking ability using the snakes and

- ladders board game at the 11th grade of Saint pius x vocational high school Magelang." Sanata Dharma University.
- Best, J. W. (1986). **Research in Education**. พิมพ์ครั้งที่ 5. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Brathwaite, B., and Schreiber, I. (2009). **Challenges for game designers**. Course Technology PTR.
- Broughton, G., et al. (1980). **Teaching English as foreign language** New York: Routledge.
- Brown, H. (1993). **Principles of language learning and teaching**. San Francisco: San Francisco State University.
- Brown, H. D. (2000). **Principles of language learning and teaching**.
- Brown, H. D. (2004). **Language assessment: Principles and classroom practices**. White Plains, NY: Pearson Education.
- Calderón, M., Slavin, R., and Sánchez, M. (2011). "Effective instruction for English learners." **The Future of Children**: 103-127.
- Canale, M. (2014). **From communicative competence to communicative language pedagogy** *Language and communication*. Routledge.
- Canale, M., and Swain, M. (1980). "Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing." **Applied Linguistics**, 1: 1-47.
- Catts, H. W., and Kamhi, A. G. (1999). **Language and reading disabilities**. Needham Heights: MA: Allyn & Bacon.
- Celce-Murcia, M. (2001). "Language teaching approaches: An overview." **Teaching English as a second or foreign language**, 2: 3-10.
- Chaiklin, S. (2003). "The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction." **Vygotsky's educational theory in cultural context**, 1: 39-64.
- Chomsky, N. (1995). "Language and nature." **Mind**, 104, 413: 1-16.
- Costikyan, G. (1994). "I Have no words and I must Design." **Interactive Fantasy**, 2.
- Croft, R. S. (2004). **Communication theory**. La Grande: Eastern Oregon University Press.
- Diane, A., and Timothy, S. (2017). **Developing Literacy in Second-Language Learners: Report of the National Literacy Panel on Language-Minority Children and Youth**. พิมพ์ครั้งที่ 1st Edition. Routledge: New York.

- Drumheller, S. J. (1976). "Curriculum Making as a Game Designing Task." **Education Technology**, 12, 5: 13-17.
- Eduzone. (2014). การพัฒนาการศึกษาภาษาอังกฤษกับอนาคตของไทยในอาเซียน Available from <http://www.dilbilimarastirmalari.com/page/2/> Retrieved 28 June 2021
- Ellis, R. (2003). **Task-based language learning and teaching**. Oxford: Oxford University Press.
- Ertl, B., Kopp, B., and Mandl, H. (2005). **Effects of an individual's prior knowledge on collaborative knowledge construction and individual learning outcomes in videoconferencing**. Paper presented at the Computer support for collaborative learning: learning 2005: the next 10 years!, Taipei, Taiwan.
- GameHubHQ. (2018). **Types of Board Games**. Available from <https://gamehubhq.com/types-of-board-games> Retrieved 5 June 2021
- Goh, C. C. M. (2007). **Teaching Speaking in the Language Classroom** Singapore: SEAMEO Regional Language Centre.
- Harmer, J. (2003). **The Practice of English Language Teaching**. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.
- Harmer, J. (2007). **The practice of English language teaching**. Harlow: Pearson Longman.
- Harris, D. (1994). **Teaching English as a Second Language**. New York: McGraw-Hill Inc.
- Harris, D. P. (1969). **Testing English as a second language**. New York: McGraw-Hill.
- Hedge, T. (2008). **Teaching and Learning in the Language Classroom**. Oxford University Press: China.
- Herrington, J., Reeves, T. C., and Oliver, R. (2014). "Authentic learning environments." **Handbook of research on educational communications and technology**: 401-412.
- Herzberg, F., Bernard, M., and Barbara, B. S. (1959). **The motivation to work**. New York: John Wiley & Sons.
- Hunsucker, A. J. (2016). **Board Games as a Platform For Collaborative Learning**. Paper presented at the Meaningful Play 2016, Indiana University Bloomington.
- Hymes, D. H. (1972). **On communicative competence**. USA: Penguin Education, Penguin Books Ltd.

- Ismaili, M., and Bajrami, L. (2016). "Information gap activities to enhance speaking skills of elementary level students." **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, 232, 2016: 612-616. doi:10.1016/j.sbspro.2016.10.084
- Johnson, D. W., and Johnson, R. T. (1987). **Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning**. Prentice-Hall, Inc.
- Kagan, S., and High, J. (2002). "Kagan Structures for English Language Learners." **ESL Magazine**, 5, 4: 10-12.
- Kamil, A. B. (2017). "The effect of teaching methods and learning motivations on students' speaking skill." **JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)**, 5, 1: 1-8.
- Knight, B. (1992). "Assessing speaking skills: A workshop for teacher development." **ELT Journal**, 46, 3: 294-302. doi:10.1093/elt/46.3.294
- Larock, H. (2019). **Advantages of Speaking English**. Available from <https://www.the-classroom.com/advantages-speaking-english-8208325.html> Retrieved 25 June 2021
- Larsen-Freeman, D. (2000). **Techniques and principles in language teaching**. Oxford: Oxford University Press.
- Launius, R., and Wilson, K. (2005). **Arkham Horror: Fantasy Flight Games**.
- Littlewood, W. (1981). **Communicative language teaching: An introduction**. New York: Cambridge University Press.
- Mackey, A. (2002). "Beyond production: Learners' perceptions about interactional processes." **International Journal of Educational Research**, 37, 3-4: 379-394.
- Maslow, A. (1970). Human needs theory: Maslow's hierarchy of human needs. In R. F. Craven and C. J. Hirnle (Eds.), **Fundamental of Nursing: Human Health and Function** (3rd ed.). Philadelphia: Lippincott.
- Maulana, R. A. (2019). "The use of board game for improving students' English speaking ability." The state institute for Islamic studies of Bengkulu.
- Millrood, R. (2001). **Modular course in ELT methodology**. Moscow: Drofa.
- Moe, T. (2021). WHAT TYPES OF BOARD GAMES ARE THERE? DEFINING BOARD GAME CATEGORIES. Available from <https://tabletopbellhop.com/gaming-advice/board-game-types/> Retrieved 2 June 2021
- Montgomery C. (2000). **Speaking Rubric**. Available from <http://studylib.net/doc/>

7842761/speaking-rubric

- Nunan, D. (1989). **Designing tasks for the communicative classroom**. Cambridge University Press.
- Nunan, D. (1991). **Language Teaching Methodology: A Textbook for Teacher**. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Nunan, D. (2003). **Practical English Language Teaching**. New York: Mc Graw Hill.
- Oller, J. (1979). **Language Tests at School: A Pragmatic Approach**. London: Longman Group Ltd.
- Phuphanpet, U. (2004). "The effect of using oral activities to develop English speaking ability of the certificate vocational students." (Master's thesis), Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.
- Richards, J. C. (2008). "Growing up with TESOL." **English Teaching Forum**, 46, 1: 2-11.
- Rizky, A. A. (2015). "The effectiveness of using board games towards students' speaking skill." (Department of English education, Faculty of Tarbiyah and Teachers Training), State Islamic University Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia.
- Rodilla, R. H. M. (2012). **Playful learning in the EFL Class: The beneficial of board games and the LEGO serious play method**. Accessed 25 April 2021. Available from http://www3.uah.es/master_tefl_alcala/pdf/tfm/regina_mateos_rodillo.pdf
- Saputro, F., Suparno, and Sulistyowati, H. (2016). **Improving students' speaking by using mind mapping**. Sebelas Maret University.
- Sarkis, R. (2012). "Using Cognitive Strategies to Improve English Speaking Skill and Selfconfidence." **American Journal of Education Sciences**, 2, 4: 19-12.
- Scaife, M., and Rogers, Y. (1996). "External cognition: How do graphical representations work?" **International Journal of Human Computer Studies**, 45: 185-213.
- Shalihah, M. (2020). "Improving students speaking skill by using action Learning strategy in english lesson at the Eighthgrade students of mts. Muhammadiyah limbung." Muhammadiyah University of Makassar.
- Suits, B. (1990). **Grasshopper, Games, Life, and Utopia**. Boston: David R. Godine.
- Suryani, I., Suarnajaya, I. W., and Pratiwi, N. (2020). "Investigating the Inhibiting Factors in Speaking English Faced by Senior High School Students in Singaraja." **International Journal of Language Education**, 4, 1: 48-58.

- Thornbury, S. (2008). **How to teach speaking**. Malaysia: Pearson Education.
- Tribolet, C. (2012). "Using Cognitive Strategies to Improve English Speaking Skill and Selfconfidence." **American Journal of Education Sciences**, 2, 3: 36-40.
- Ur, P. (1996). **A course in language teaching**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vagias, W. M. (2006) **Likert-type scale response anchors**.
- Wallerstein, H. (1971). **Dictionary of psychology**. Maryland: Penguin.
- Wang, Z. (2014). "Developing accuracy and fluency in spoken English of Chinese EFL learners." **English language teaching**, 7, 2: 110-118.
- Widdowson, H. (1998). "Skills, abilities, and contexts of reality." **Annual Review of Applied Linguistics**, 18: 323-333.
- Wilson, S. (1983). **Living English Structure**. London: Longman.
- Wong, J., and Waring, H. Z. (2010). **Conversation analysis and second language pedagogy**. London, UK: Taylor & Francis.
- Yong, M. F., and Yeo, L. M. (2016). "Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners." **International Journal of Applied Linguistics & English Literature**, 5, 3: 261.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล และเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ที่ อว 8606 (นส) / 5613



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวสุสชา ทิพนนคร

ด้วย นางสาวปรีชาณูช บัวตัน รหัสประจำตัว 630620013 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง
"ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อธิกมาศ มากजूย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ อว 8606 (ร.ร.)/5612



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวศกุนี ศรีहरา

ด้วย นางสาวปรีชาบุษ บัวผัน รหัสประจำตัว 630620013 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจួយ)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ อว 8606 (ขส)/5611



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางตรีวัลย์ ประสานชีพ

ด้วย นางสาวปรียานุช บัวผ้น รหัสประจำตัว 630620013 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อธิตมาศ มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ อว 8606(พช)/5614



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอลดลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนครรชตศึกษาลัย

ด้วย นางสาวปรียานุช บัวผัน รหัสประจำตัว 630620013 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1" มีความประสงค์จะขอลดลงเครื่องมือวิจัยแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อธิมาส มากชัย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ อว 8606 (๑๕) / 5615



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนนครรณสูตศึกษาลัย

ด้วย นางสาวปริญษา ทั่วฝัน รหัสประจำตัว 630620013 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1" มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาค้นคว้าด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจួយ)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร. 034-218790

ภาคผนวก ข
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน
2. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ
3. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
4. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน



ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน

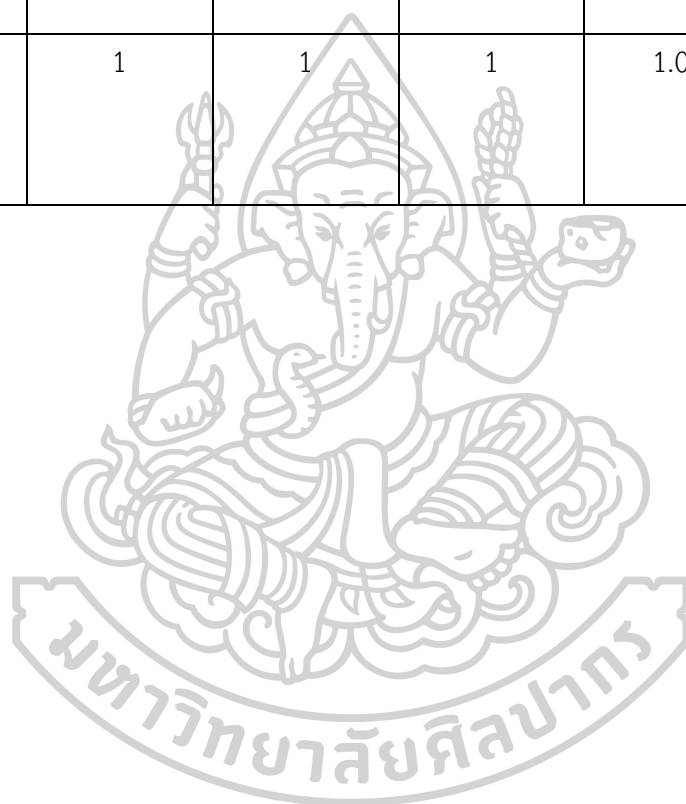
Topic/ Time	Learning Outcome	Active Learning Activity	Language contents/focus	Types of speaking	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
					1	2	3		
Likes and dislikes (2 periods)	- Students are able to use English for expression likes and dislikes.	Snakes and Ladders board game	1) <u>Vocabulary</u> - Free time activities 2) <u>Structure</u> - like/ love/ doesn't- don't like/hate + -ing	Talk as transaction	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
Ordering food (2 periods)	- Students are able to use English for ordering food at a cafe.	Flippity board game	1) <u>Vocabulary</u> - Food and drink 2) <u>Language Function</u> - Greeting - Offering - Asking for the menu - Choosing the menu - Asking and telling prices	Talk as transaction	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 14 คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน (ต่อ)

Topic/ Time	Learning Outcome	Active Learning Activity	Language contents/focus	Types of speaking	ผู้เรียนชาวนุ			ค่า IOC	แปลผล
					1	2	3		
Asking for and giving directions (2 periods)	- Students are able to use English for asking for and giving directions.	Domino game	1) Vocabulary - Places - Prepositions of place 2) Language Function - Asking for and giving directions	Talk as transaction	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการพูด
ภาษาอังกฤษ

หน่วยการ เรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
Likes and dislikes	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
Ordering food	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
Asking for and giving directions	1	1	1	1.00	สอดคล้อง



ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การให้คะแนน	ระดับคะแนน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
การออกเสียง (Accuracy in Pronunciation)	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ความคล่องแคล่ว (Fluency)	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
คำศัพท์ (Vocabulary)	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ความถูกต้องทางไวยากรณ์ (Accuracy in Grammar)	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ความสามารถในการเข้าใจ (Comprehension)	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความตรงเชิงเนื้อหาของประเมินความพึงพอใจที่มีต่อ
กิจกรรมเกมกระดาน

ด้านที่ประเมิน	ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
ด้านเนื้อหาการสอน	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านกระบวนการการจัดการเรียนรู้	5	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	6	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	7	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	8	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านการวัดและประเมินผล	9	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	10	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	11	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	12	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	13	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	14	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	15	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
	16	1	1	1	1.00	สอดคล้อง



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมกระดาน



Lesson plan 1

Teacher: Miss Preeyanutch Buapan Class: Mathayom Suksa 1 (grade 7th)
 Unit : 5 Out and about Subject: English 2 (E21102)
 Topic: Likes and dislikes Time: 2 period (110 mins.)

Standard 1: Language for communication

Standard: FL 1.2 Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Indicator: 5. Write to express their own feelings and opinions about various matters around them, various activities, as well as provide brief justifications appropriately.

Terminal Objective: To talk about likes and dislikes using “like/love/ don’t like/hate + v.(-ing)”	
Enabling Objectives:	
Information/Motivation	- To play a memory game.
Pre-speaking	- To identify “love, like, don’t like, hate” from the dialogue
While-speaking	- To ask and answer questions by using likes and dislikes from Snakes and Ladders game activity
Post-speaking	- To talk about likes and dislikes by using “like/love/ don’t like/hate + v.(-ing)”

Expected Behaviors: - To be confident in speaking about expression likes and dislikes by using “likes and dislikes”

- To collaborate with their friends in doing the activity

Teacher’s Personal Aim: - To increase students’ interaction

- To pay attention to students around the class

- To motivate students to talk about likes and dislikes

- To have a participation in the classroom

- To ask and answer questions by using Snakes and Ladders game activity

- To observe students' participation during the activity

Language components: 1. Grammar: Present Simple Tense

Form:

like: Subject + like (s) / love (s) + verb add (-ing).

Dislike: Subject + don't like/hate (s) + verb add (-ing).

Pronunciation: /s/

2. Functions (Reasons for communicating): Expression
likes and dislikes

3. Skills and Sub-skills (Specific for this lesson): speaking


Unit Specification:

Topic	Learning outcome	Activity	Language contents/focus	Vocabulary	Evaluation
Likes and dislikes (2 periods)	- Students are able to use English for expression likes and dislikes.	Snakes and Ladders board game	- like/ love/ don't like/hate + -ing	Free time activities	Individual (Oral Test) - Teacher's evaluation

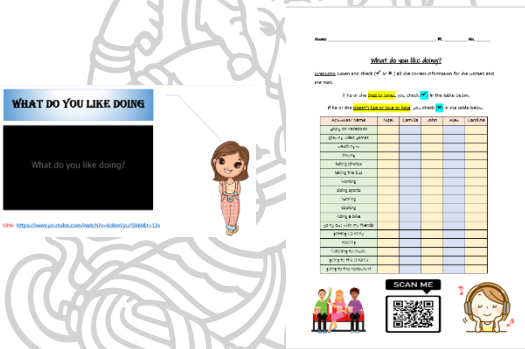


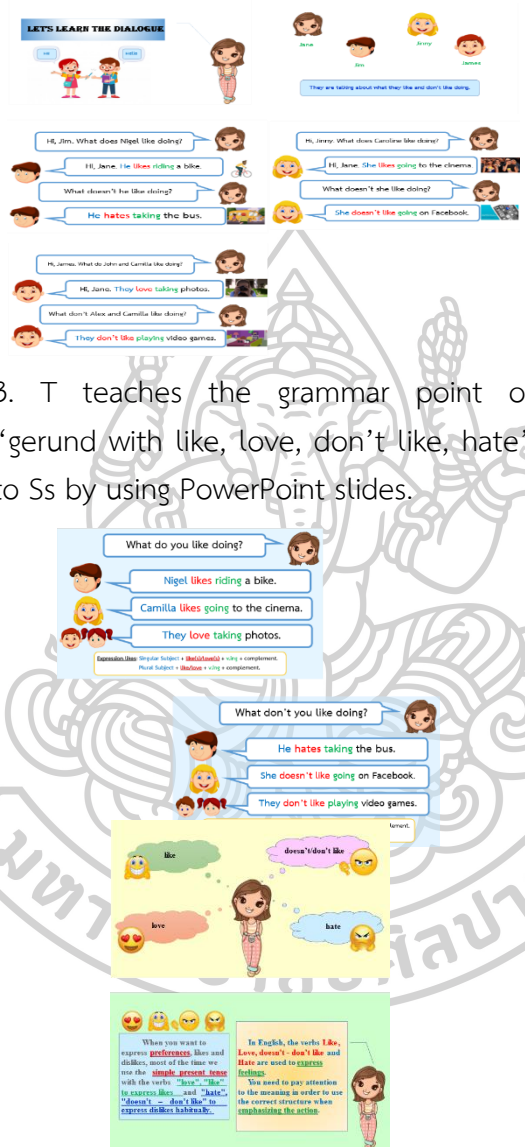
Teaching processes:

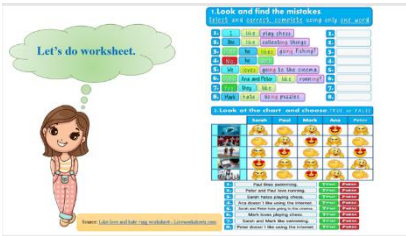
Materials: PowerPoint slides, Memory game, Snakes and Ladders board game, dices, Liveworksheets


Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
Information / Motivation (15 mins)	<p>Activity: Memory game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teacher greets students. 2. Teacher tells students “Before we learn a new lesson, we will play a game called Memory game”. 3. Teacher explains the rules and instructions to students.  <p><u>Instructions:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher shows the memory game and randoms a player to select two tiles. (One person selects two tiles.) - If the tiles match, the player gets a point and take another turn. - If the tiles don't match, the tiles turn back over, and the next player takes a turn. - Students have to memorize and match 	<p>T → Ss Ss → T W</p>	- Memory game

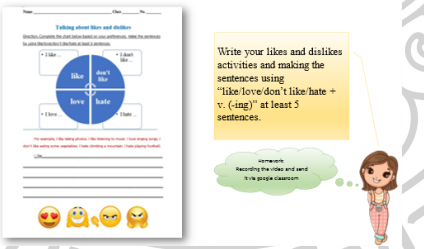
Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
	<p>the phrase with the correct picture from the matching game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students continue until all the tiles are matched. <p>4. Teacher lets students do the activity.</p> <p>“We are going to do the activity “Memory game”</p> <p>“Choose the picture tile with a phrase tile on the screen”</p> <p>“Memory and match again and again”</p> <p>“The game is over when all the tiles are matched.”</p> <p>Expected answer: turn over number, number ... match with number, free time activities, activities</p> <p>Expected response from Ss: Ss select the picture tile with the phrase tile, they can notice something about free time activities.</p> <p>Anticipated problem(s): time constraint</p>	Ss → T	
Pre-speaking (30 mins)	<p>Activity: What do you like doing?</p> <p><u>Instructions:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - listen to the audio and check (✓ or ✗) all the correct information for the women and the man. - Read the dialogue and repeat after teacher. - Notice the sentences on the dialogue. - Learn the rules. - Do exercises on the worksheet. <p>1. T plays the audio from YouTube about what you like doing and check (✓ or ✗) all the correct information for the women</p>	T → Ss	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint presentation - Audio from YouTube <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=6d6wVyuPBkM&t=12s</p> <ul style="list-style-type: none"> - Worksheets

Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
	<p>and the man.</p> <p>“I would like you to listen to each person talks about his or her likes and dislikes. And then, check (✓ or ✗) all the correct information for the women and the man.”</p> <p>“Okay, I will play the audio twice. Listen carefully.”</p> <p>“One more time.”</p> <p>“Check your answer together.”</p>  <p>2. T presents the dialogue about what you like doing.</p> <p>“What does Nigel like doing?, repeat after me.”</p> <p>“He likes riding a bike, repeat after me.”</p> <p>“The pronunciation of the final S in verb, the S is pronounced as /s/. Be careful not to create an extra syllable.”</p> <p>“All together repeat after me, one more time, likes /laɪks/.”</p> <p>“This left side, repeat after me.” “This right side, repeat after me.”</p> <p>“Everyone repeats this sentence together.”</p>	T → Ss	

Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
	<p>“Good job/ Well done.”</p>  <p>3. T teaches the grammar point of “gerund with like, love, don’t like, hate” to Ss by using PowerPoint slides.</p> <p>4. After Teacher presents the vocabulary, teacher lets students do exercises online by using Liveworksheets and then checks their understanding.</p>	<p>T → Ss</p> <p>IN</p>	

Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
	 <p>Expected response from Ss: Ss pay attention to the T's instruction, Ss know the meaning of the words and understand the grammatical rules of "gerund: Like love and hate + v. (-ing)".</p> <p>Anticipated problem(s): Ss don't listen to T, can't remember the meaning of the words and are confused about the grammatical rules.</p>		
While-speaking (30 mins)	<p>Activity: Snakes and Ladders board game "What do you like doing?"</p> <p>Instructions:</p> <ol style="list-style-type: none"> Teacher lets students do the activity by using snake and ladder game <p>"Please work in groups of six or seven students"</p> <p>"Each group will get a copy of the snake and ladder game board, download roll dice 3D app and counters."</p> <p>"Each player puts his/her counter on the space that says 'start here'."</p> <p>"Take it in turns to roll the dice. Move your counter forward the number of spaces shown on the dice."</p> <p>"If your counter lands at the bottom of a ladder, you can move up to the top of the ladder."</p>	<p>T → Ss</p> <p>Ss → T</p> <p>GW</p>	<p>- Snakes and Ladders board game</p> <p>- dices</p> <p>- counters</p>

Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
	<p>“If your counter lands on the head of a snake, you must slide down to the bottom of the snake.”</p> <p>“When a player lands on a space, the students to another asks them the ‘Do you like/love/hate ...?’ question on the square”</p> <p>“The player answers the question by making a true sentence with I + like/love/doesn't-don't like/hate + v.(ing).”</p> <p>“If a player can't say anything to say or makes a grammar mistake, they must go back to their previous square”</p> <p>“The first player who get to the space that says 'home' is the winner.”</p>  <p>Expect activity actively</p> <p>Anticipated problem(s): Some students don't participate</p>	s can do	

Phase	Content*	Class organization/ Interaction**	Teaching aid
Post-speaking (30 mins)	<p>Activity: Talking about likes and dislikes</p> <p><u>Instructions:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - T lets Ss write about their likes or dislikes activities in mind mapping form and make the sentences at least 5 sentences by using “like/love/don’t like/hate + v. (-ing)”. - T guides Ss who do not have ideas to write. - T asks Ss to record a video by using “like/love/don’t like/hate + v. (-ing)” at least 5 sentences. - Ss record their videos and submit it them via google classroom.  <p>Expected response from Ss: Ss focus on their work and create the new idea.</p> <p>Anticipated problem(s): Ss talk only word level and use subject and verb agreement incorrectly.</p>	T → Ss IN	<ul style="list-style-type: none"> - The mind mapping - Recording the video - Google classroom
Wrap-up (5 mins)	<p>Activity: Sum up</p> <p><u>Instructions:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teacher lets students summarize the lesson by answering the questions. <ul style="list-style-type: none"> - What is the vocabulary that you learned today? - What have you learned today? 	T → Ss Ss → T	



ภาคผนวก ง
ตัวอย่างกิจกรรมเกมกระดาน

What do you like doing?

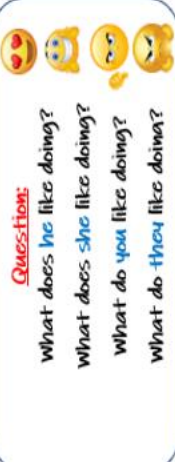
Snakes and ladders

love like don't like hate



HOME	30 He	29 She	28 Nick	27 Tony	26 David	25 Nok	24 Nida
16 He	17 I...	18 Peach	19 Mint	20 Jack	21 Jasmine	22 Ice	23 Mike
15 Alice	14 Lora	13 Tim	12 I...	11 He	10 First/Ford	9 Simon	8 Lita
START HERE	1 James/Jim	2 I...	3 They	4 Lisa	5 Katy	6 Tom	7 I...

Questions:
 What does he like doing?
 What does she like doing?
 What do you like doing?
 What do they like doing?

Answers:
 I/She/He/They like/likes
 I/She/He/They love/loves
 I/She/He/They doesn't/don't like
 I/She/He/They hate/hates
 + verb (-ing).





	Go straight on Main street. You will see the market at the corner. It's next to the market.		Go straight on Main street and turn the second left at West street. Go to the end of the street. It's on the right.
	Go straight on and turn the first left at the corner of school. Go along Middle street. It's next to the school.		Go straight on and turn the first right at Nita street. Go along this road. It's between the church and the pet shop.
	Go straight on and turn the first right at Nita street. Go along this road. It's behind the cinema and in front of zoo. It's on the left.		It's not very far from here. You will see the café. It's behind the café.
	It's not very far from here. It's near the school and in front of library. It's on your left.		Go straight on and turn the first left. Go along the street and turn the third right at roundabout. It's between clock tower and library.
	Go straight on Main street. Go past the school and go past the traffic light. It's opposite the police station.		Go straight on and turn the first right at the Nita street. You will see the hostel at the corner. It's behind there.
	Go straight on the Main street and turn the second left. Go past university and bus station. It's opposite the court.		It's not far from here. Go straight on Main street. It's at the corner and near the café. It's on the right.
	Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the third right at the roundabout. It's between the bakery and the beach.		Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the first right at roundabout. It's near the bank and opposite the garage.
	Go straight on and go past the hostel. You will see the cinema. It's between the theatre and the cinema. It's on the right.		Go straight on and turn second left at the West street. You will see the traffic light and crosswalk. It's opposite the museum.

	Go straight on Main street. Go past the airport. It's near the airport and opposite the hospital.		Go straight on Main street and turn second right at the North street. It's behind the market.
	Go straight on Main street. You will see the second traffic light. It's at the corner and in front of the temple.		Go straight on and turn the first left at the Middle street. You will see the roundabout. It's at the corner and next to the hospital.
	Go straight on Main street and turn the second left at the West street. It's on your right. It's between the university and the museum.		Go straight on Main street. Turn the first right. It's at the corner and opposite the hostel. It's on the left.
	Go straight on Main street and go past the hospital. It's at the corner and opposite the university.		Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the first right at the roundabout. It's between the court and the amusement park.
	Go straight on and turn the first left at the Middle street. You will see the crossroad, turn the third right at the roundabout and go past the restaurant. It's on the		Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the third right at the roundabout. It's the end of the road on the right.
	Go straight on and turn the second right at the North street. It's behind the theatre.		Go straight on Main street. You will see the market at the corner. It's opposite the market.
	Go straight on and turn the second left at the West street. You will see the post office at the corner. It's opposite it.		It's very near you now. It's in front of the football field.
	Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the second right at the roundabout. Go the end of the street. It's on the left.		Go straight on and turn the first left at the Middle street. Turn the first right at the roundabout. Go past the garage. It's on your right.



ภาคผนวก จ

ตัวอย่างแบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ

Pre-Posttest speaking test

Speaking task: Pair work (5 minutes)

In the Speaking test, this test includes 3 tasks that measure different aspects of your speaking ability. The test lasts approximately 5 minutes.

Task	Topic	Evaluation Criteria
1	Likes and dislikes	The rubrics for evaluating speaking performance (20 points) <ol style="list-style-type: none"> 1) Accuracy in Pronunciation 2) Vocabulary 3) Accuracy in Grammar 4) Fluency 5) Comprehension
2	Ordering food	
3	Asking for and giving directions	

For each task, you will be shuffled a particular topic and allowed the directions that given specific directions. After that you will have 3 minutes to prepare your speaking and then you will have 2 minutes to speak.


Task 1: Likes and dislikes

Directions: In this topic of the test, you will read the given information. You will make the dialogue with your partner for 3 minutes. After that you will speak for 2 minutes.




Task 2: Ordering food

Directions: In this topic of the test, you will read the given information. You will make the dialogue with your partner for 3 minutes. After that you will speak for 2 minutes.



PLAYBOY




CAFE & RESTO

2


MAIN DISHES

SPAGHETTI CARBONARA.....	฿150
SPAGHETTI BOLOGNESE.....	฿180
SPAGHETTI AGLIO OLIO.....	฿140
GRILLED CHICKEN STEAK.....	฿190
BEEF STEAK.....	฿220
CHICKEN SALAD.....	฿120
FRIED RICE WITH EGG.....	฿120




SNACK

SANDWICH.....	฿90
FRENCH FRIES.....	฿85
FRUIT SALAD.....	฿120
CARAMEL CAKE.....	฿120
PUDDING.....	฿100
VANILLA ICE CREAM.....	฿80



BEVERAGES

RED WINE.....	฿250
ORANGE JUICE.....	฿130
ICE TEA.....	฿150
MILK SHAKE.....	฿150
SODA.....	฿100



Task 3: Asking for and giving directions

Directions: In this topic of the test, you will read the given information. You will make the dialogue with your partner for 3 minutes. After that you will speak for 2 minutes.



Directions: Look at the map above. Then ask for and give directions to:

1. How to get to cinema
2. How to get to book store
3. How to get to post office
4. How to get to supermarket



ภาคผนวก ฉ
แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดาน



แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง: แบบประเมินความพึงพอใจฉบับนี้มีจำนวน 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้เรียนตามรายการประเมิน
ที่กำหนดให้ โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหาการสอน					
1. หัวข้อมีความเหมาะสมตรงตามความสนใจ ของนักเรียน					
2. เนื้อหาการสอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับ นักเรียน					
3. เนื้อหาการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ					
4. เกมกระดานช่วยส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ					
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้					
1. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจ เนื้อหาในบทเรียน					
2. กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาใน บทเรียนอย่างเหมาะสม					
3. กิจกรรมการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ					
4. กิจกรรมการสอนช่วยให้นักเรียนมีความ มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น					
ด้านการวัดและประเมินผล					
1. แบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับ ผู้เรียน					
2. แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน					
3. ระยะเวลาการเตรียมความพร้อมในการ ทดสอบมีความเหมาะสมเพียงพอ					
4. เกณฑ์การประเมินทักษะการพูด ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
1. การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ					
2. การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้					
4. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในหมู่คณะ					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ



