

ผลการใช้เพลงและเกมที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านนาหลวงจังหวัดแม่ฮ่องสอน

นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2561

**The Effects of Using Songs and Games on English Speaking Ability
and English Vocabulary Learning of Prathom Suksa VI Students
at Ban Wanaluang School in Mae Hong Son Province**

Ms. Ararat Konjumba



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2018

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการใช้เพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง
จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ชื่อและนามสกุล นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา

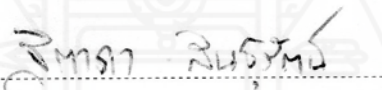
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขันติถาวร
2. รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง

วิทยานิพนธ์นี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2561

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

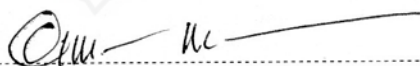

(อาจารย์ ดร.ฐิตาภา สินธุรัตน์)

ประธานกรรมการ



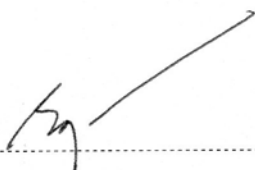
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขันติถาวร)

กรรมการ



(รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง)

กรรมการ



(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา รุ่งโรจน์วิเศษ)

ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลการใช้เพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง
จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ผู้วิจัย นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา รหัสนักศึกษา 2552101079

ปริญญา ศีษศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เข็มขันติถาวร

(2) รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถทางการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม
และ (2) เปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน
และหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง
อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการ
สุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเพลงและ
เกม แบบทดสอบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ การ
วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้ t-test

ผลการวิจัยพบว่าความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05 และความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลัง
เรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ กิจกรรมเพลง กิจกรรมเกม ความสามารถทางการพูด ความรู้ด้านคำศัพท์

Thesis title: The Effects of Using Songs and Games on English Speaking Ability and English Vocabulary Learning of Prathom Suksa VI Students at Ban Wanaluang School in Mae Hong Son Province

Researcher: Ms. Ararat Konjumba; **ID:** 2552101079;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction);

Thesis advisors: (1) Dr. Sita Yiemkuntitavorn, Assistant Professor; (2) Dr. Areerug Mejang, Associated Professor; **Academic year:** 2018

Abstract

The purposes of this research were (1) to compare the effects of using songs and games on English speaking ability of prathom suksa VI students before and after learning by using song and games; and (2) to compare the effects of using songs and games on English vocabulary Learning of prathom suksa VI students before and after learning by using song and games

The research sample consisted of 20 Prathom Suksa VI students of Ban Wanalaung School in Mae Hong Son Province during the first semester of the 2017 academic year, obtained by cluster sampling. The instruments used in this study were lesson plans by using songs and games, an achievement speaking ability test and an achievement English vocabulary learning test. The data were analyzed using mean, standard deviation and compare English vocabulary posttest and English vocabulary retention after two weeks, using t-test.

Research findings indicated that the effects of using songs and games on English speaking ability, achieved a higher score in the posttest than in the pretest significantly at the .05 level. And the effects of using songs and games on English vocabulary learning, achieved a higher score in the posttest than in the pretest significantly at the .05 level.

Keywords: Songs, Games, English speaking ability, English vocabulary learning

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขันติถาวร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และ รองศาสตราจารย์ ดร. อาริรักษ์ มิแจ้ง ที่กรุณาให้คำปรึกษา เสนอแนะตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อคิดที่ดี นับตั้งแต่เริ่มต้น จนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณนงคราญ บัวระหงษ์ คุณรติรัตน์ ภาสุพิพัฒน์กุล และคุณ เทียนชัย เสถจินดารัตน์ ที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาอังกฤษ ได้ พิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือในการทดลองผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช เพื่อนนักศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ทุกท่านที่ได้ กรุณาให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดมา

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ที่ให้ความร่วมมือและตั้งใจเป็นอย่างดีในการทดลองเพื่อเก็บ ข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณแด่ บุพการี ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณที่ได้ให้การศึกษาอบรม และช่วยเหลือผู้วิจัยจนสามารถประสบความสำเร็จในการศึกษาจนถึงวันนี้

อรารัตน์ ก้อนจำปา

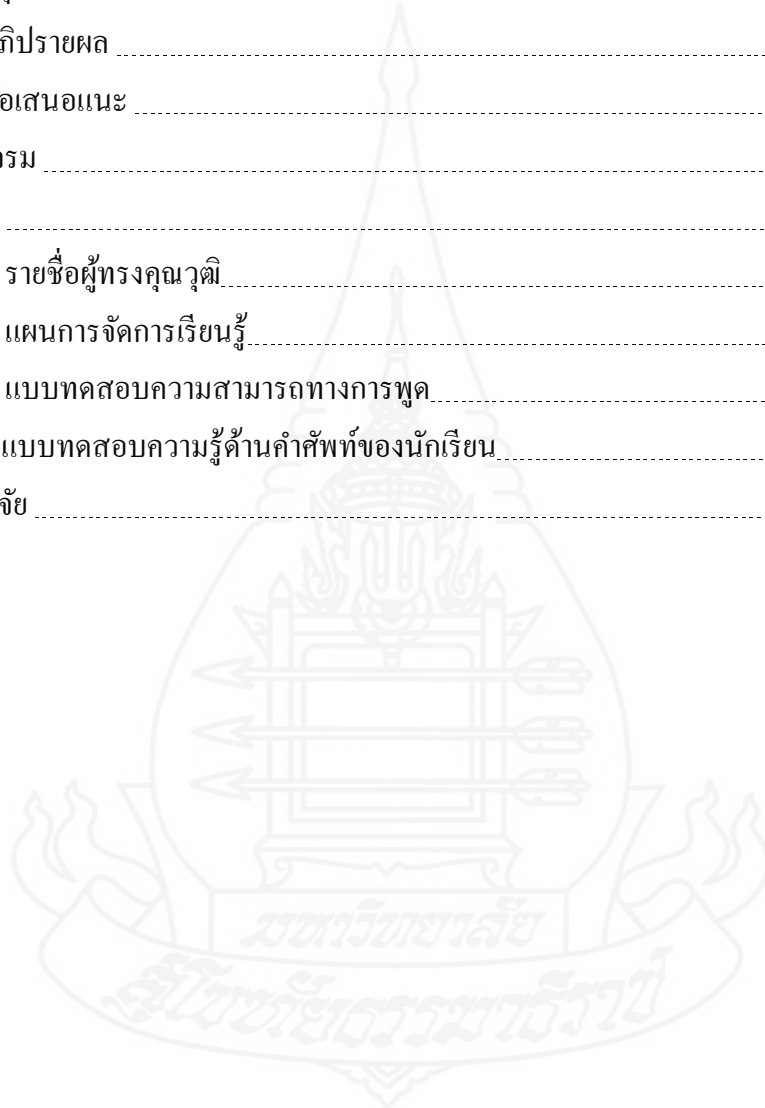
พฤษภาคม 2561

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
กิจกรรมเพลง	10
กิจกรรมเกม	17
ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและการพัฒนา	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	43
รูปแบบการวิจัย	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44
การเก็บรวบรวมข้อมูล	50
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	55
สรุปการวิจัย	55
อภิปรายผล	57
ข้อเสนอแนะ	60
บรรณานุกรม	61
ภาคผนวก	68
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	69
ข แผนการจัดการเรียนรู้	72
ค แบบทดสอบความสามารถทางการพูด	93
ง แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน	102
ประวัติผู้วิจัย	112



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1	
เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง อำเภอปางมะผ้า	
จังหวัดแม่ฮ่องสอน.....	47
ตารางที่ 4.1	
ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น	
ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกม.....	53
ตารางที่ 4.2	
ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	
ก่อนและหลังได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม.....	54



ญ

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย 6



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2545) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, น. 8) กล่าวไว้ใน หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตราที่ 22 การจัดการศึกษาต้องยึดว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มาตราที่ 23 การศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษา ตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา และมาตราที่ 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ใช้ ป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้คิดเป็น ทำเป็น ใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้ สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่ง สอดคล้องหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น. 2) ที่ได้ กำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับ โลก

หากกล่าวถึงการเตรียมความพร้อมด้านความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก แล้วภาษาอังกฤษถือได้ว่าเป็นภาษาที่สำคัญเป็นอย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้น ภาษาอังกฤษถือได้ว่า มีความสำคัญสำหรับคนไทยมากกว่าในอดีต เนื่องจากวิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นสากล เป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้าน เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ทำให้มีการติดต่อสื่อสารกับชาวต่างประเทศมากขึ้น ซึ่งถือว่าภาษาอังกฤษ นั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การ สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลาย

ทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.190) นอกจากนี้ ประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอย่างเต็มตัว ตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2558 ซึ่งประชาคมอาเซียนนั้นใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางการ และภาษากลาง ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน

เมื่อมองย้อนกลับมาในส่วนของจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของประเทศไทยนั้น ในส่วนของจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในการพูด นั้นยังถือว่าไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังที่ เกศรา อินทนนท์ (2556, น. 19) ได้กล่าวว่าการพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหา นั่นคือ คนไทยส่วนมากเรียนภาษาอังกฤษมาเป็นระยะเวลาหลายปี แต่ก็ยังไม่สามารถพูดหรือสนทนากับชาวต่างชาติได้อย่างคล่องแคล่ว ทั้งที่คร่ำเคร่งกับการเรียนภาษาอังกฤษมาอย่างหนัก แต่เด็กรุ่นใหม่ก็ยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ตามสถานการณ์ในสภาพความเป็นจริงได้ ซึ่งอาจจะเนื่องมาจากการที่นักเรียนไม่มีโอกาสฝึกหรือใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และนักเรียนไม่ได้รับการพัฒนาทักษะการพูดอย่างเพียงพอ เนื่องจากกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนไม่เอื้อต่อการฝึกการพูดอย่างจริงจัง ดังที่ อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ (2555) ได้กล่าวว่า นักเรียนส่วนมากยังไม่ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนไม่มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนและนอกห้องเรียนทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อและไม่เกิดความเพลิดเพลินในสิ่งที่เรียนรู้ เพราะบรรยากาศในห้องเรียนเน้น ที่ตำราเรียนมากเกินไป สาเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านการพูดไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ในด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี เดียวร์ตันกุล (2552, น. 17) ที่ได้กล่าวว่าการรู้คำศัพท์ถือเป็นหนทางให้เกิดความเข้าใจ และความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ยิ่งนักเรียนรู้คำศัพท์และรู้ความหมายของคำศัพท์มากเท่าไร ความมั่นใจในการพูดก็จะยิ่งมากขึ้นเท่านั้น และการรอบรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจะเป็น ตัวแปรที่ช่วยส่งเสริมให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

หากกล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนที่จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในด้านการพูดนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสนำภาษาไปใช้ในห้องเรียนอย่างสูงสุด และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพื้นฐานความสนใจ และธรรมชาติของนักเรียนจะสามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้ (Cameron, 2001 and Pinter, 2006) ดังที่ อัจฉริย์ คงอมรสายชล (2552, น. 3) ได้กล่าวว่าการที่นักเรียนไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้เนื่องจากการโอกาสในการฝึกทบทวนและการฝึกใช้ภาษาในชีวิตประจำวันมีน้อย ครูจึงจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมการฝึกพูดให้เหมาะสมกับวัย และเนื่องจากในปัจจุบันแนวโน้ม ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น จะเน้นให้นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อความหมายได้ ดังนั้นศูนย์กลางของการเรียนจึงอยู่ที่ตัว

นักเรียนเป็นสำคัญ บทเรียนจะความหมายต่อนักเรียนมากขึ้น หากนักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกซึ่งความสามารถของตนและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งกิจกรรมเกม และเพลงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี และเป็นเครื่องมือที่ทำให้ให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข เพลิดเพลิน สนุกสนาน ไม่ตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สกุด สุขศิริ (2550) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game – Based Learning ถือว่าการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการในการเรียน ทั้งในแง่ของความจำและความเข้าใจ เนื่องจากการเล่นเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดความสนุกสนานในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และส่งผลให้การเรียนประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ กิจกรรมเกมและเพลง เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ใช้อย่างกว้างขวางในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เกิดความผ่อนคลายและลดระดับความกดดันในการเรียนในขณะเดียวกันเมื่อนักเรียนเกิดความผ่อนคลาย ก็จะทำให้ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ซึ่งจะนำไปสู่การรับรู้และการเรียนรู้ภาษาที่ดีขึ้น ทั้งนี้กิจกรรมเกมและเพลง ยังช่วยให้ผู้เรียนภาษาที่สองเรียนรู้เรื่องของคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ พัฒนาด้านการสะกดคำ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเรียนได้ดี ซึ่งอัจฉริย์ คงอมรสายชล (2552, น. 4) ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้เกมและเพลงในการเรียนภาษาที่สองว่าการใช้กิจกรรมเกม และเพลงสื่อที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมความสามัคคีในชั้นเรียน และช่วยในการเรียนรู้เกือบทุกหลักสูตร ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่ทำให้ให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนภาษา และนำไปสู่ระดับความมั่นใจสูงขึ้น

นอกจากนี้ กิจกรรมเพลงยังเป็นกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ในชั้นเรียน และสามารถสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ได้ การร้องเพลงเป็นจังหวะจะทำให้เกิดการเรียนรู้ภาษาโดยนักเรียนจะสามารถพูดเป็นประโยคได้แทนที่จะพูดเป็นคำๆ และมีจังหวะ และการเว้นจังหวะอย่างเป็นธรรมชาติ ดังที่ แฮริส (Haris, 2017, p. 2) ได้กล่าวว่า เพลงสามารถทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนรู้และช่วยเพิ่มความสามารถในการฟังและการพูด เพราะเมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับการฟังเพลงภาษาอังกฤษแล้วนักเรียนจะเข้าใจคำศัพท์ ประโยคต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ มิลลิงตัน (Millington, 2011, p. 136) ได้กล่าวว่า เพลงสามารถช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย นักเรียนมักจะคิดว่าเพลงเป็นความบันเทิงมากกว่าการเรียน ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านบทเพลงจึงเป็นสิ่งที่สนุกสนานและมีความสุข ทั้งนี้ มาริส กาสุวรรณ (2556, น. 6) ที่ได้ศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมเพลงภาษาอังกฤษต่อการเรียนรู้และความคงทนของคำศัพท์และความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนบ้านต้นปรัง อำเภอวังวิเศษ จังหวัดตรัง ในปีการศึกษา 2555 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีผลคะแนนความคงทนในความสามารถด้านการพูดเพิ่มขึ้นจากคะแนนหลังเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความคล่องแคล่ว และความสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเพลงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสิทธิผลของการเรียน นอกจากนี้ นิฮาดา (Nihada, 2016, pp. 40 -54) ได้ศึกษาผลการใช้เพลงต่อเด็กและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายได้แก่นักเรียนอายุระหว่าง 7 – 8 ปี ในโรงเรียนประถมศึกษาของเมืองทูซลา (Tuzla) พบว่า เพลงได้รับการชื่นชมจากคุณลักษณะการสอนทางวัฒนธรรมและความบันเทิง และเป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาที่มีคุณค่า และสามารถใช้ในการสอนและพัฒนาทางภาษาได้ทุกๆ ด้าน นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า เพลงมีอิทธิพลเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนและเหมาะสำหรับนักเรียนที่มีความแตกต่างในการเรียนรู้ ช่วยสร้างแรงจูงใจและช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอย่างกระตือรือร้นและประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ นูเวีย (Nuvia, 2016, p. 2) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เพลงในการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก ผลการวิจัยพบว่า เพลงเป็นสื่อในการปรับปรุงการออกเสียงของนักเรียนและสามารถพัฒนาการออกเสียงของนักเรียนให้ดีขึ้นได้ ทั้งยังส่งเสริมแรงจูงใจในการพูดของนักเรียน และเพลงยังสามารถเสริมสร้างความทรงจำของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

โรงเรียนบ้านนาหลวง ตั้งอยู่เลขที่ 99 หมู่ 3 ตำบลถ้ำลอด อำเภอบางมะฝ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน นักเรียนที่เข้ามาเรียนใน โรงเรียนบ้านนาหลวงมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ทั้งชนเผ่ามูเซอแดง มูเซอดำ ไทยใหญ่ พื้นเมืองและกะเหรี่ยง และการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนบ้านนาหลวงยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะทักษะการพูด เนื่องจากการที่นักเรียนใช้ภาษาประจำเผ่าในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่นักเรียนเรียนรู้เป็นภาษาที่สาม จากการสังเกตในชั้นเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวงนักเรียนไม่มีความมั่นใจในการใช้ภาษาไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าพูดออกเสียง ไม่กล้าพูดโต้ตอบในชั้นเรียน มีความกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษ รวมถึงขาดความมั่นใจในตัวเอง เมื่อมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการพูดในการจัดการเรียนรู้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูน้อยมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนไม่เอื้อต่อการฝึกความสามารถทางการพูดของนักเรียนอย่างจริงจัง ตลอดจนการใช้กิจกรรมทางภาษาเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนน้อย ทำให้ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอบางมะฝ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอนนั้น ได้คะแนนในสาระการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารค่อนข้างต่ำ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

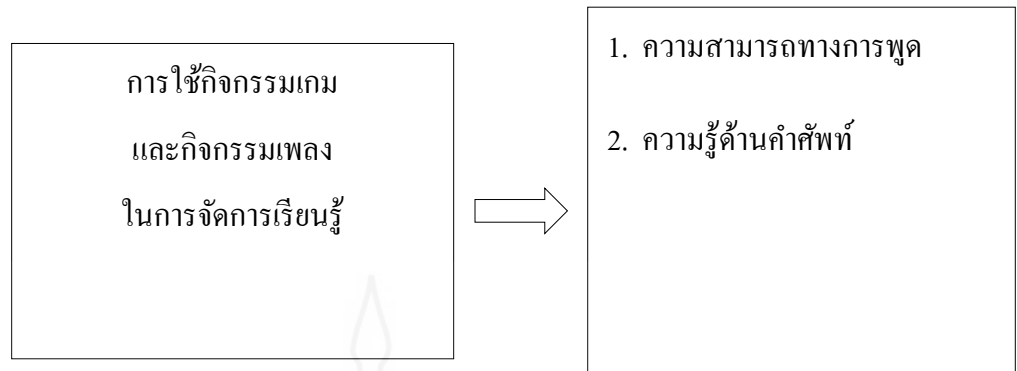
จากความสำคัญ ความเป็นมาและปัญหาในการวิจัยและพัฒนา ผู้วิจัยจึงใช้กิจกรรม เพลงและเกม เป็นกิจกรรมหลักเพื่อให้สอนนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุถึงคุณภาพผู้เรียนในระดับชั้นนี้ ว่า เมื่อผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน รวมถึงสามารถสื่อสารตามหัวเรื่องต่างๆ อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ได้ ถูกต้องตามหลักการอ่าน สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวง คำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ ทั้งคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิด ความสนใจ เพลิดเพลิน และไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งกิจกรรมเพลงและเกม ยัง ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น โดยช่วยพัฒนาทางด้านเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษของ นักเรียนก่อน จากนั้นจึงจะนำไปสู่ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และจึงจะพัฒนาความรู้ใน ด้านคำศัพท์ และเรื่องอื่นๆ ได้ในที่สุด

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม

3. กรอบแนวคิดการวิจัย

กิจกรรมเพลงและเกม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมเพลง และกิจกรรมเกม ในการพัฒนา ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมและเพลงมีความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

4.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมและเพลงมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

5. ขอบเขตของการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในอำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1

5.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง ตำบลถ้ำลอด อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ปีการศึกษา 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

5.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถทางการพูด และความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง

5.3 ขอบเขตของเนื้อหา

5.3.1 ระยะเวลาในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง เป็นการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง

5.3.2 เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น เป็นคำศัพท์ และบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การทักทายและการแนะนำตัว การสอบถามและบอกข้อมูลส่วนบุคคล การพูดเกี่ยวกับความรู้สึก ทั้งนี้ ได้คัดเลือกบทเพลงและเกมที่จะใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมาจากหนังสือการจัดกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษ บทเพลงการสอนภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์การสอนภาษาอังกฤษ Super Simple Song โดยใช้เนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ประกอบไปด้วย การทักทาย การสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล การบอกความรู้สึก คำศัพท์เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน อาชีพ อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สัตว์เลี้ยง เครื่องแต่งกาย ครอบครัว และคำสั่ง

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 กิจกรรมเพลง หมายถึง กลวิธีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์โดยใช้เพลงเป็นเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยเพลงที่มีเนื้อเพลงเกี่ยวกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ประกอบไปด้วย การทักทาย ความรู้สึก คำศัพท์เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน อาชีพ อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สัตว์เลี้ยง เครื่องแต่งกาย ครอบครัว และคำสั่ง รวมไปถึงการแสดงท่าทางประกอบเพลงและการพูดเข้าจังหวะภาษาอังกฤษ (Chant)

6.2 กิจกรรมเกม หมายถึง กลวิธีจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ในระหว่างการเล่นเกมน ประกอบด้วยเกมกระดาน เกมจับคู่คำศัพท์ เกมพูดบรรยายภาพซึ่ง นักเรียนจะได้เรียนและแข่งขันกันภายในชั่วโมงเรียน

6.3 ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน การทักทาย การถาม – ตอบคำถาม Yes / No Question และการใช้ประโยคง่ายๆ ไม่ซับซ้อนในการอธิบายสิ่งที่เห็น โดยวัดได้จากการที่นักเรียนใช้ภาษาในการสนทนาโต้ตอบและพูดบรรยายภาพจากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6.4 ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการบอกความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำศัพท์จากรูปภาพได้อย่างถูกต้อง ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6.5 การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ กิจกรรมเพลงและเกมเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ โดยมีขั้นตอนในการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทาง ภาษาแบบ 2W3P ประกอบไปด้วย ชั้น Warm up ชั้น Presentation ชั้น Practice ชั้น Production และ ชั้น Wrap up

6.6 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง อำเภอ ปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ปีการศึกษา 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา แม่ฮ่องสอน เขต 1

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ได้แนวทางในการใช้กิจกรรมเพลงและเกมในชั้นเรียน

7.2 ได้แนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมเพลงและเกม เพื่อพัฒนาความสามารถ ทางการพูดภาษาอังกฤษ ความรู้ด้านคำศัพท์และความรู้ด้านภาษาอังกฤษอื่น ๆ

7.3 ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจะได้นำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ด้านต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยผลการใช้เพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดแม่ฮ่องสอนผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. กิจกรรมเพลง
 - 1.1 ความหมายของกิจกรรมเพลง
 - 1.2 ความสำคัญของเพลง
 - 1.3 ประเภทของเพลง
 - 1.4 การเลือกเพลงในการจัดการเรียนรู้
 - 1.5 ประโยชน์และข้อจำกัด ของการสอนด้วยเพลง
2. กิจกรรมเกม
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมเกม
 - 2.2 ความสำคัญของเกม
 - 2.3 รูปแบบและประเภทของเกม
 - 2.4 การเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้
 - 2.5 ประโยชน์และข้อจำกัดของการสอนด้วยเกม
3. ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ
 - 3.1 ความหมายของการพูด
 - 3.2 ระดับความสามารถในการพูด
 - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ 3. 4 การวัดและการประเมินความสามารถในการพูด
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยกับการพัฒนา
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. กิจกรรมเพลง

กิจกรรมเพลงเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าเหมาะสมกับการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้การสอนภาษาอังกฤษสามารถใช้กิจกรรมเพลงเป็นกระบวนการหนึ่งในการสร้างบรรยากาศ สอดแทรกไปในบทเรียนเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการเรียนและยังเป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาด้วยความสนใจและสนุกสนาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเพลง ดังนี้

1.1 ความหมายของเพลง

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย เรื่องความหมายของเพลง มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

พรรณนที โชติพงศ์ (2552, น. 23) ได้กล่าวว่าเพลงหมายถึง ภาษาที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดด้วยการขับร้องประกอบทำนองดนตรีที่แตกต่างออกไป ทำให้ผู้ฟังเกิดจินตภาพ

โซ โกดาร์ (Zogota, 2011, p. 1) ได้กล่าวว่า เพลง เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรม คำศัพท์ การฟัง รวมไปถึงจังหวะในการออกเสียง และเพลงสามารถทำให้เราเรียนรู้ได้อย่างผ่อนคลาย

มาริสตา กาสูวรรณ (2556, น. 23) ได้กล่าวว่าเพลง คือ ชิ้นส่วนของดนตรีที่มีคำร้องและยังเป็นชุดภาษาที่ดี เพราะเพลงได้รวมทั้งภาษา วัฒนธรรม การฟัง ไวยากรณ์และทักษะภาษาอื่น ๆ มาเรียงร้อยเป็นถ้อยคำที่คล้องจอง

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เพลง หมายถึง ภาษาที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดด้วยการขับร้อง และยังเป็นชุดภาษาที่ดี เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาที่ประกอบไปด้วย วัฒนธรรม คำศัพท์ ทักษะภาษาอื่น ๆ ที่ทำให้ผู้ฟังมีจินตนาการ มีอารมณ์ สติปัญญา และเป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างผ่อนคลาย

1.2 ความสำคัญของเพลง

เมื่อก้าวถึงความสำคัญของเพลง เพลงถือว่าเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ที่ดี มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ซึ่งเพลงจะช่วยเพิ่มความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับนักเรียนและครู เพลงยังมีความสำคัญอื่น ๆ ในการจัดการเรียนรู้ ดังที่นักวิชาการ นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

ปาเชโก และ เซการ่า (Pacheco and Segarra, 2011, p.16) กล่าวว่า เมื่อใช้เพลงในห้องเรียนที่นักเรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังของ

ตนเองและเป็นสื่อที่ทำให้นักเรียน ได้เรียนรู้เรื่องราวของวัฒนธรรม คำศัพท์ การออกเสียง และการเรียนจังหวะเหมือนกับการร้องเพลงทำให้นักเรียนสนใจในบทเรียนที่มีรูปแบบต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

เบอร์แมน (Berman, 2012, p. 3) กล่าวว่าเพลงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมาก และมีบทบาทในห้องเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ และห้องเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง เนื่องจากเพลงมีความหลากหลายที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เด็กส่วนใหญ่ชอบฟังเพลง ทำให้สามารถเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ภาษาใหม่ในรูปแบบภาษาที่สนุกสนานมาก

รูบิโอ (Rubio, 2015, p. 88) ได้กล่าวว่า เพลงสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนภายใต้สองปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยทางภาษาศาสตร์และปัจจัยทางอารมณ์ กล่าวคือ ปัจจัยทางภาษาศาสตร์นั้น บทเพลงและบทกวีมีความสำคัญในการขยายภูมิหลังด้านคำศัพท์ของนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของนักเรียน แนะนำ และทำความเข้าใจกับนักเรียนด้วยวัฒนธรรมภาษาต่างประเทศ ปรับปรุงการออกเสียงของนักเรียน มีฟังชันภาษาและพัฒนาการแบ่งแยกเสียงสำหรับปัจจัยทางด้านอารมณ์ เพลงเป็นสื่อที่ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเข้าร่วมการเรียนรู้ ช่วยให้ครูเข้าใจนักเรียนมากขึ้น สร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาในห้องเรียนภาษา

คูสเนียร์ (Kusnierek, 2016, p.31) ได้กล่าวว่า เพลงเป็นสื่อที่มีความหมายในการนำเสนอการฝึกภาษา ความบันเทิงประเภทนี้อาจเป็นประโยชน์สำหรับกระบวนการเรียนรู้ เจตคติและความสนุกสนานของนักเรียน ทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้นเนื่องจากภาษาเป็นภาษาที่ใช้จริงและเป็นสิ่งที่อยู่ในกิจวัตรประจำวัน ทั้งนี้ เพลงยังเป็นสื่อที่สามารถพัฒนาทักษะภาษาของผู้เรียนได้ทุกทักษะ

จากความสำคัญของเพลงดังกล่าว สรุปได้ว่า เพลงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพที่ทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวทางวัฒนธรรม คำศัพท์ การออกเสียง และเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในห้องเรียนภาษาเป็นอย่างมาก ดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาอย่างสนุกสนาน เนื่องจากมีความหลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ สร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ ทั้งยังสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาในห้องเรียนภาษาได้เป็นอย่างดี

1.3 ประเภทของเพลง

ประเภทของเพลงที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น มีนักภาษาศาสตร์ นักวิจัยหลายท่านได้แบ่งประเภทของเพลงไว้ ดังนี้

คณพรรษ์ ยาทัม (2551, น. 15) ได้แบ่งประเภทของเพลงออกเป็น 2 ลักษณะ คือ แบ่งตามรูปแบบของดนตรี และแบ่งตามความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต กล่าวคือ

1. แบ่งตามรูปแบบของดนตรี
 - 1.1 เพลงคลาสสิก (Classical Music)
 - 1.2 เพลงแจ๊ส (Jazz Music)
 - 1.3 เพลงบลูส์ (Blues)
 - 1.4 เพลงร็อก (Rock)
 - 1.5 เพลงป๊อป (Pop Music)
 - 1.6 เพลงอิเล็กทรอนิกส์ – ป๊อป (Electro – Pop)
 - 1.7 เพลงแร็ป (Rap) หรือ ฮิป – ฮอป (Hip – Hop)
2. แบ่งตามความเกี่ยวข้องกับวิถี
 - 2.1 เพลงพื้นบ้าน (Folk Music)
 - 2.2 เพลงลูกทุ่ง (Country Music)
 - 2.3 เพลงลูกกรุง (Light Music)
 - 2.4 เพลงเพื่อชีวิต (Modern Thai Folk Music)

โซโกตา (Zogota, 2011, pp. 5 – 10) ได้แบ่งประเภทของเพลงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนว่าประกอบด้วย

1. เพลงสำหรับเด็ก บทสวด และเพลงประกอบจังหวะ (Nursery Songs, Chants and Rhymes)
2. เพลงพื้นบ้าน (Folk Songs) เป็นเพลงที่บอกเล่าเรื่องราวและท่วงทำนองที่ค่อนข้างง่าย การใช้เพลงพื้นบ้านเพิ่มคุณค่าทางประวัติศาสตร์ องค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่เป็นประโยชน์ และเพลงพื้นบ้านยังมีแนวโน้มที่จะใช้สำนวนและภาษาร่วมกันในแง่ของสังคมหรืออาชีพ

3. เพลงยอคนิยม เพลงแร็ป เพลงฮิปฮอป

นีลล่า (Neila, 2013, p.11) ได้กล่าวว่าเพลงที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองนั้น มีอยู่ห้ากลุ่มใหญ่ ๆ ประกอบด้วย

1. เพลงที่อยู่ในรายการ (List Songs) เป็นเพลงที่มักจะประกอบไปด้วยโครงสร้างทางภาษาและเป็นเพลงที่มีเนื้อหาซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา เช่น เพลง Good Morning เป็นต้น
2. เพลงที่เป็นเรื่องราว เพลงที่บอกเรื่องราวต่าง ๆ หรือเป็นเรื่องเล่า เช่น เพลง โกลดิล็อกและหมีสามตัว (Goldilocks and the Three Bears) เป็นต้น
3. เพลงบทท่องทำนองแจ๊ส (Jazz Chants) เป็นเพลงที่ใช้จังหวะท่วงทำนองของต้นแบบเพลงแจ๊สของอเมริกาเช่น เพลง Good Morning Ernie

4. เพลงที่มีการเคลื่อนไหว (Action Songs) เป็นเพลงที่นักเรียนต้องทำกิจกรรมหรือแสดงท่าทางระหว่างการฟังเพลง เช่น เพลง If You Happy and You Know It. เพลง Head and Shoulders, Knees and Toes.

5. เพลงพิเศษเฉพาะเทศกาลหรือเฉพาะโอกาส (Special Occasion Songs) เป็นเพลงที่จะใช้ในช่วงเวลาพิเศษในระหว่างปีเท่านั้น เช่น เพลง Christmas Carols และเพลง Halloween Songs

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ประเภทและลักษณะของเพลงสามารถแบ่งได้อย่างหลากหลาย ทั้งแบ่งตามลักษณะของเพลง หรือรูปแบบของดนตรี เช่น เพลงคลาสสิก (Classic) เพลง แจ๊ส (Jazz) เพลงร็อก (Rock) เพลงป๊อป (Pop-Music) เป็นต้น ทั้งนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทและวิถีในการใช้บทเพลงต่าง ๆ เช่น เพลงพื้นบ้าน เพลงลูกทุ่ง เพลงลูกกรุง หรือเพลงเฉพาะโอกาส เช่น เพลงคริสต์มาส (Christmas) เป็นต้น

1.4 การเลือกเพลงเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษา นักวิจัยและนักวิชาการได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเพลงเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างหลากหลาย ดังนี้

ไลป์ (Lieb , 2010) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกเพลงเพื่อใช้ในชั้นเรียนไว้ว่า สิ่งสำคัญเป็นอันดับแรก ผู้สอนควรพิจารณาที่จะเลือกเพลงสำหรับการใช้งานในชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับกิจกรรมการฟัง คือ ความชัดเจนของเนื้อเพลง เนื้อเพลงที่ถูกรับฟังด้วยเครื่องดนตรีที่เสียงดังจะไม่มีประสิทธิภาพสำหรับการฟัง หากเนื้อเพลงไม่ชัดเจนทำให้เกิดความสับสน และทำให้ผู้ฟังเสียอารมณ์ เมื่อเลือกเพลงที่มีเนื้อเพลงที่ฟังชัดเจน แล้วสิ่งที่ต้องคำนึงถึงอันดับต่อไป คือ ระดับความยากของคำศัพท์และสำนวน ควรเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

คาสเซิน (Klassen, 2013, pp. 5 – 6) ได้กล่าวถึงข้อแนะนำในการเลือกเพลงสำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. ควรมั่นใจว่าเนื้อเพลงชัดเจนและดังเพียงพอสำหรับให้นักเรียนได้ยิน โดยไม่เครียด และต้องให้เสียงเพลงไม่เบาไปกว่าจังหวะเสียงดนตรี เครื่องดนตรีที่อยู่ในเพลง

2. ประเมินระดับคำศัพท์ของเนื้อเพลงอย่างรอบคอบเพื่อให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

3. กลั่นกรองเนื้อหาของเพลงอย่างรอบคอบเพื่อให้มีเนื้อหาเหมาะสมในแง่ของวัฒนธรรม ความสนใจเป็นพิเศษ ความหลากหลายของวัฒนธรรม ความเชื่อที่มีอยู่

4. ใช้เพลงที่สั้นและซ้ำสำหรับนักเรียนที่เริ่มเรียนและค่อย ๆ เคลื่อนไปหาเพลงที่ยาวและมีรายการคำศัพท์ที่ยากและถี่สูง ผู้เรียนระดับสูงจะได้รับประโยชน์จากเพลงที่มีเนื้อร้องซับซ้อนในเพลง

5. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมด้วยการรวมเพลงจากประเภทที่นักเรียนแสดงความสนใจการคัดกรองเนื้อหาบทกวีที่เหมาะสมเป็นสิ่งจำเป็น

6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมด้วยการนำเสนอเพลงด้วยวิธีการที่ผ่อนคลายและเป็นธรรมชาติ นักเรียนส่วนใหญ่เข้ามามีส่วนร่วมอย่างเป็นธรรมชาติ บางครั้งอาจจะให้นักเรียนฟังเรียนรู้และเกาะจังหวะไปพร้อมๆ กัน

7. เลือกเพลงที่ชอบ ความชอบและความสนใจจะส่งผลไปยังผู้เรียนโดยตรงทำให้บทเรียนสำเร็จมากขึ้น

8. ประสพการณ์ทางดนตรีต้องเกี่ยวกับแนวความคิดภาษาที่ได้รับการสอน พวกเขาสามารถนำมาใช้เพื่อแนะนำการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อฝึกแนวคิดและเพื่อทบทวนการเรียนรู้ก่อนหน้านี้

ซาโมรา (Zamora, 2014 : 16) ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกเพลงในการจัดการเรียนรู้เพลงที่สามารถทำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนต้องสามารถฟังได้เป็นอย่างดี เพลงต้องเป็นเพลงที่เรียบง่าย มีถ้อยคำซ้ำ ๆ และ ใช้ภาษาที่เรียบง่าย คำศัพท์ในเพลงต้องมีความเหมาะสมกับอายุของนักเรียน อาจจะเลือกเพลงที่มีท่าทางประกอบเพื่อให้นักเรียนเดาความหมายและเป็นการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

คูสเนียร์เรก (Kusnierek, 2016, p.27) ได้กล่าวว่าการเลือกเพลงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ นั้นไม่มีกฎเฉพาะตายตัวเพียงแต่ควรเชื่อมั่นว่าเพลงที่เลือกมาจัดการเรียนรู้ นั้นจะพัฒนา นักเรียนได้ และได้เสนอปัจจัยไว้เพื่อการพิจารณาในการเลือกเพลง คือ เรื่องของอายุของนักเรียน คุณค่าทางภาษา วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และเรื่องเป็นเวลา

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักในการเลือกเพลงในการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษนั้น ครูต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ ความยากง่ายของคำศัพท์ สำนวนและคุณค่าทางภาษา ความเหมาะสมกับระดับความสามารถ ความสนใจและวัยของผู้เรียน ซึ่งอาจจะเลือกเพลงที่มีท่าทางประกอบเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเพลงง่ายขึ้น อีกทั้งภาษาของเพลงต้องฟังชัดเจน ฟังง่าย และสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น

1.5 ประโยชน์และข้อจำกัดของการใช้เพลงประกอบการเรียนรู้

ประโยชน์ของการใช้เพลงประกอบการเรียนรู้

เพลงมีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก นอกจากเพลงจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียนแล้ว เพลงยังช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ดังที่นักการศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัยหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

อรุณี วิริยะจิตรา และคนอื่น ๆ (2555, น. 187) กล่าวถึงประโยชน์ของเพลงมี ดังนี้

1. ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน เพราะมีการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

2. ทำให้ผู้เรียนตื่นตัว โดยเฉพาะเมื่อต้องร้องเพลง ปรบมือหรือเคาะจังหวะใส่ท่าทางหรือทำเดินประกอบ

3. ผู้เรียนได้ฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ

4. เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (ร้องเพลงหรือปรบมือ) และสนุกสนานเพลิดเพลินกับกิจกรรม ผู้เรียนจะจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

5. ผู้เรียนจดจำเนื้อหาเพลงได้ง่าย เพราะมีการซ้ำไปซ้ำมา และสั้น แต่ครบกระบวนการ (Self-Contained)

6. หาได้ง่าย เช่น จากอินเทอร์เน็ต และแผ่นซีดีที่มีขายอยู่ทั่วไป

คูสเนียเร็ก (Kusnierek, 2016, pp. 24 – 26) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเพลงในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. เพลงช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ พื้นฐานเพลงที่เป็นที่นิยมสัมผัสชีวิตของผู้เรียนและมีส่วนเกี่ยวข้องกับพวกเขา ความสนใจ และประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เกือบทุกเพลงขอดนิยมนำมาเกี่ยวข้องกับหัวข้อเดียวกันของมิตรภาพ ความรัก ความฝัน ความเศร้าโศก และส่วนที่เหลือซึ่งก็เป็นความรู้สึกรักของคนทั่วไป

2. สร้างบรรยากาศเชิงบวก อีกปัจจัยสำคัญที่ทำให้เพลงมีค่าสำหรับบทเรียนภาษาอังกฤษคือการสร้างเงื่อนไขที่ดีในการเรียนรู้

3. สร้างความรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ การฟังเพลงเป็นวิธีที่ยอดเยี่ยมในการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของประเทศที่เฉพาะเจาะจงตลอดจนภาษาที่ใช้ในชุมชนวัฒนธรรม เนื่องจากภาษาเป็นภาษาเดียวสาขาวัฒนธรรม

4. สร้างความรู้ด้านภาษาศาสตร์ ข้อดีอีกประการของการใช้เพลงในห้องเรียนภาษาอังกฤษคือการรวบรวมข้อมูลทางภาษา เช่นการรายการคำศัพท์การออกเสียงหรือไวยากรณ์ ดังนั้น นักเรียนจึงได้รับความรู้ใหม่บ่อย ๆ โดยไม่ต้องตั้งใจว่าจะทำเช่นนั้น

5. ข้อดีอื่น ๆ ไม่เพียงแต่เพลงจะดึงดูดความสนใจของนักเรียน แต่ครูก็ถูกดึงดูดความสนใจด้วยเช่นกัน

ศกุนตลา ทองเชื้อ (2560, น. 18) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเพลงในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เพลงช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ลดความตึงเครียดระหว่างครูกับนักเรียน หล่อหลอมลักษณะนิสัย จิตใจ ของนักเรียนให้อ่อนโยน

2. เพลงช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพและด้านสังคมของนักเรียน

3. การเข้าสู่บทเรียน สรุบบทเรียนหรือทบทวนบทเรียน เพลงช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว เช่น คำศัพท์ รูปประโยค กฎไวยากรณ์บางเรื่อง เช่น เกี่ยวกับกาล (Tense) ต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ในเพลงยังมีคำที่เป็นคำแสลง (Slang) เป็นสำนวน (Idioms) ซึ่งเป็นภาษาพูดในชีวิตประจำวัน

4. เพลงช่วยพัฒนาทางด้านภาษา ซึ่งเป็นการฝึกการฟังให้เข้าใจข้อความในเนื้อเพลงพร้อมทั้งเป็นการฝึกการออกเสียง เชื่อมคำ และจังหวะ ไปในตัว ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจที่สามารถร้องเพลงได้ ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและช่วยส่งเสริมให้การเรียนดีขึ้น

5. เพลงให้ความรู้หลากหลายแก่นักเรียน เช่น วัฒนธรรม สถานที่สำคัญ วันสำคัญ เป็นต้น โดยอาจใช้เพลงเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนาหรืออภิปรายเนื้อหาที่บรรจุอยู่ในเพลง

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเพลงในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ คือสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เกิดบรรยากาศเชิงบวกในห้องเรียน ผู้เรียนและครูมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้บทเรียนที่ยากดูง่ายขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนได้จดจำเนื้อหาได้นาน ก่อเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของผู้เรียน ทั้งนี้ การใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ทั้งด้านภาษาศาสตร์และความรู้ด้านวัฒนธรรม

ข้อจำกัดของการใช้เพลงประกอบการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสาร งานวิชาการและงานวิจัยต่าง ๆ มีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัยได้เสนอข้อจำกัดของการใช้เพลงประกอบการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

วินเยทส์ (Vinyets, 2013 : p.11) ได้กล่าวไว้ว่าข้อจำกัดของการใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้นั้นอาจจะทำให้รบกวนห้องเรียนที่อยู่ติดกัน และไม่สามารถควบคุมชั้นเรียนได้หรือหลุดบทเรียนได้ง่าย ทั้งนี้ คำศัพท์ในเพลงอาจจะน้อยเกินไปในการเรียนรู้ และมีการใช้กฎของไวยากรณ์

ที่ผิดในบางจุด ครูจึงจำเป็นต้องรู้ว่าจะดำเนินการพัฒนาสื่อให้ใช้ได้อย่างประสบความสำเร็จได้อย่างไร

โดกุลิล (Dokulil, 2013 : p. 14) กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้ว่า การใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้นั้นอาจจะส่งเสียงดังรบกวนห้องเรียนข้างเคียง และบางครั้งนักเรียนจะเงินอายและไม่กล้าที่จะออกเสียงร้องเพลงนั้น ๆ ครูจึงไม่จำเป็นต้องบังคับหรือเร่งให้นักเรียนร้องเพลง แต่ควรรหากิจกรรมอื่น ๆ ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษ คำศัพท์หรือบทอ่านจากเพลงได้อย่างเต็มที่

คูนีเยเรค (Kusnierek, 2016, pp. 24 – 26) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของเพลงในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ว่า แม้ว่าเพลงจะมีแง่มุมที่ดี แต่ก็มีข้อกังวลเกี่ยวกับเพลงที่ครูควรคำนึงถึงในห้องเรียนภาษา คือ การเปิดเพลงอาจจะทำให้รบกวนห้องข้างเคียงได้ ผู้เรียนบางคนอาจจะรู้สึกตื่นเต้นและอาจจะลืมเรื่องของความมีระเบียบวินัย เด็ก ๆ บางคนอาจจะไม่ชอบเรื่องของดนตรีเนื่องจากมีรสนิยมทางดนตรีที่แตกต่างกัน

สรุปได้ว่า ข้อจำกัดในการใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้ที่ คือ การใช้กิจกรรมเพลงในการจัดการเรียนรู้นั้นอาจจะทำให้เกิดเสียงดังรบกวนห้องเรียนใกล้เคียงได้ เพลงบางเพลงอาจจะมีข้อผิดพลาดทางการใช้ไวยากรณ์ในบางจุดของเพลงและเพลงอาจจะมีเนื้อหาด้านคำศัพท์น้อยเกินไปในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ และเพลงใช้ได้กับนักเรียนที่มีความชอบทางดนตรี แต่ไม่สามารถใช้ได้เหมาะสมกับนักเรียนทุกคน ครูผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมเสริมหรือมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งชั้นเรียน

2. กิจกรรมเกม

ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ กิจกรรมเกมถือว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจอย่างหนึ่งเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเป็นสื่อที่ช่วยในการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีความบันเทิง และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2.1 ความหมายของกิจกรรมเกม

จากการศึกษาเอกสาร งานวิชาการ และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้นิยามความหมายของกิจกรรมเกม ดังต่อไปนี้

ลักกะณา เสนิทธิ (2551, น. 25 – 26) กล่าวว่า เกม หมายถึง สื่อที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง เด็ก

ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คนหรือมากกว่า 2 คนก็ได้ ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้แต่ต้องมีกติกาเล่นเกมกำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาในขณะที่เดียวกันก็สามารถนำเอาแรงคิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

วารีย์ เมืองเกษม (2551, น. 47) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้จัดอยู่ในรูปของการเล่น หรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีจุดประสงค์เฉพาะ เป็นอุปกรณ์หรือกิจกรรมที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อ และมีความอยากที่จะเรียน ทำให้มีเจตคติที่ดีในการเรียน ซึ่งจะมีผลต่อความพึงพอใจและคงสภาพในการเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, น. 141) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และความสุขสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน

อุทัย สวงวนพงศ์ (2553, น. 1) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปลูกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ไม่นั่งนิ่งหรือขงระหรือแพ้ แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงทักษะและศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

จากความหมายของนักการศึกษา นักวิชาการที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดอยู่ในรูปแบบการเล่น หรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยการกระทำ สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ผ่อนคลายความตึงเครียดและเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ส่งเสริมความเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2.2 ความสำคัญของเกม

เมื่อกกล่าวถึงเกม จะเห็นได้ว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดและได้รับทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ซึ่งนอกจากความรู้เรื่องเกม การศึกษา ความสำคัญหรือประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนภาษาในด้านต่าง ๆ นั้นก็เป็นส่วนที่สำคัญที่จะทำให้ผู้สอนเห็นความสำคัญและสามารถนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ซึ่งจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย เรื่องความสำคัญของกิจกรรมเกม มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้หลายท่าน ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2553, น. 3) ได้กล่าวถึงว่า เกมช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดให้กับนักเรียน ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ ทั้งยังช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์และช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมนักเรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นทั้งยัง ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียนได้

คิม (Kim, 2015) ได้กล่าวถึงว่า เกมได้ช่วยให้นักเรียนร่วมกิจกรรมอย่างอดทนและมีความพยายามในการเรียนรู้ภาษา เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกอย่าง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน และยังเป็นสิ่งที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกัน ทั้งยังช่วยให้นักเรียนนำภาษาไปใช้ในการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

วิกทอเรีย (Victoria, 2017) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจเพิ่มเติม การเล่นเกมในห้องเรียนเพิ่มแรงจูงใจโดยรวม การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ให้ความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
2. ควบคุมความสามารถในการแข่งขัน นักเรียนสามารถแข่งขันได้ดีในห้องเรียน เกมเป็นวิธีการที่ดีในการควบคุมการแข่งขันระหว่างเพื่อน เมื่อใช้เกมในห้องเรียนนักเรียนสามารถแข่งขันกันเองได้
3. เป็นเครื่องมือจำลองกลยุทธ์ เกมส่วนใหญ่ต้องการกลยุทธ์และการวางแผนการแก้ปัญหา ถือเป็นภาระกระตุ้นสมองด้วยกลยุทธ์ในการเล่น
4. สร้างบรรยากาศเชิงบวกในชั้นเรียน การใช้เกมในบทเรียนเป็นส่วนหนึ่งของการสอนและเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศเชิงบวกในชั้นเรียน กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้
5. ลดความตึงเครียด การตอบคำถามในใบงานหรือการเขียนทำให้นักเรียนรู้สึกหวาดกลัวและเครียด แต่หากเป็นการเรียนรู้โดยใช้เกม สามารถสร้างสภาพแวดล้อม

6. ส่งเสริมความจำ การเล่นเกมเฉพาะเนื้อหาสามารถเพิ่มหน่วยความจำ ขณะที่เล่นเกม นักเรียนต้องจำรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับหัวข้อ แต่ใช้หน่วยความจำในการทำงานเพื่อคิดและดำเนินการอย่างรวดเร็ว

7. สร้างความร่วมมือในชั้นเรียน การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น นักเรียนต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม

8. สร้างความสนใจ การเล่นเกมทำให้นักเรียนต้องใส่ใจในรายละเอียดเนื่องจากเกมสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็วเมื่อเล่นเกม นักเรียนต้องตื่นตัวเสมอ

9. สร้างความเป็นกันเอง การเล่นเกมในห้องเรียนเป็นเรื่องสนุกเสมอ เมื่อเล่นเกม จะทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน รู้สึกสบาย สร้างความรู้สึกที่ดีของความสุขและความตื่นตัวให้กับนักเรียนในห้องเรียน

10. สร้างความรู้ใหม่ เกมเป็นเครื่องมือที่ยอดเยี่ยมในการรวบรวมความรู้ใหม่ หลังจากนักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาใหม่ ๆ ในชั้นเรียนแล้ว นักเรียนจะมีเกมที่รวบรวมความเข้าใจและเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้และอาจเป็นวิธีการที่สามารถใช้ในการประเมินผลนักเรียนเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ของนักเรียนได้

สรุปได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี สามารถกระตุ้นความสนใจ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาได้อย่างอดทน และสนุกสนาน และส่งเสริมทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ได้รับความรู้ ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็น การส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น เกมยังสามารถทำให้นักเรียนสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และส่งผลให้เกิดการสื่อสารตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

2.3 รูปแบบและประเภทของกิจกรรมเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่เด็กชอบ เนื่องจากเกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะเดียวกันสามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ซึ่งการมีนักวิชาการ นักวิจัยหลายท่านได้แบ่งรูปแบบประเภทของเกมไว้ ดังนี้

คูเป็คโควา (Kupeckova, 2010, pp. 20 – 22) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมที่มีการเคลื่อนไหว (Movement Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ท่าทางในการเรียนรู้ นักเรียนทุกคนรวมถึงครูเป็นคนคุมเกมนี้ เกมประเภทนี้จะต้องมีกติกาที่ชัดเจน และสามารถทำให้ทุกคนในชั้นเรียนมีส่วนร่วม

2. เกมกระดาน (Board Games) เป็นเกมที่เล่นโดยใช้กระดาน ครูจำเป็นต้องมีกระดานในการเล่น นักเรียนสามารถเล่นได้ทุกประเภทแต่ครูต้องเตรียมเนื้อหาบางส่วนในเกมกระดาน

3. เกมเดา (Guessing Games) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นหนึ่งคนมีข้อมูลและให้คนอื่น ๆ คาดเดาคำตอบคืออะไร

4. เกมจับคู่ (Matching Games) เป็นเกมที่ให้นักเรียนจับคู่กัน เช่น จับคู่คำศัพท์ กับ คำศัพท์ คำศัพท์ กับรูปภาพ หรือคำศัพท์กับความหมาย เป็นต้น

5. เกมบัตรคำ (Card Games) เป็นเกมปกติอาจจะเล่นกับเกมกระดาน บัตรคำจะมีความสำคัญเป็นอย่างมากในเกมนี้

6. เกมบนโต๊ะ (Desk Games) เป็นเกมที่สามารถเล่นได้เป็นรายบุคคล หรือเป็นกิจกรรมสำหรับฝึกภาษา เช่น เกม Puzzle หรือ เกม Scrabble เป็นต้น

7. เกมบทบาทสมมติ (Role – Play Games) เป็นเกมที่ใช้การแสดงเข้ามามีส่วนสำคัญในการดำเนินการ เกมนี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งการพูด และการฟัง

8. เกมที่ใช้งาน (Task – Based Games) เป็นเกมที่นิยมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการเรียนรู้แบบร่วมมือ อาจจะเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำงาน โดยเป็นคู่ เป็นกลุ่ม ทำงานอย่างมีความหมายในแบบที่พวกเขาชอบ ผู้เรียนจะได้ฝึกภาษาทุกด้าน

9. เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Games) เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทั้งในห้องเรียน และที่บ้าน อาจจะเป็นเกมที่ทำเป็นรายบุคคลหรือเป็นคู่และเป็นเกมที่นักเรียนได้ฝึกการอ่านและการเขียนของพวกเขา

ลอวนนูว์ (Loannou, 2010, p.2) ได้กล่าวถึงเกมที่สามารถใช้ในการเรียนรู้ภาษา แบ่งออก ดังนี้

1. เกมบัตรคำ (Flashcard Games) เป็นเกมที่เล่นกับการ์ดคำศัพท์บัตรภาพที่หาได้จากร้านหนังสือ หรือเป็นบัตรคำที่นักเรียนและครูร่วมกันจัดทำขึ้น เช่น เกม Kim's Game เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ เกมส่งต่อการ์ด (Pass the Card) เกม Bingo เป็นต้น

2. เกมลูกบอล (Ball Games) เป็นเกมที่ต้องการใช้ลูกบอลที่มีลักษณะอ่อน ๆ เพื่อป้องกันอันตรายจากการใช้บอล เกม Say a Different Colour เกม I like..... เป็นต้น

3. เกมแสดงท่าทาง (Action Games) เป็นเกมที่ต้องการการเคลื่อนไหว นักเรียนอาจจะตื่นเต้นดังนั้นควรระมัดระวังในการใช้เกมนี้ เช่น เกม Simon Says เกมหุ่นยนต์ Robots เป็นต้น

ซิกิริเออร์ (Sigriour, 2010, pp. 10 – 14) ได้กล่าวว่า เกมสามารถแบ่งออกได้โดยใช้หมวดหมู่ของเกม เป็นเกมที่ส่งเสริมเรื่องของการให้ความร่วมมือ และเกมสำหรับการแข่งขัน แม้ว่าเกมสำหรับการแข่งขันจะเป็นเกมที่เป็นประโยชน์และสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน แต่เกมที่ส่งเสริมเรื่องของการร่วมมือก็เป็นเกมที่ไม่ได้ตัดสินผู้เรียนว่าแพ้หรือชนะ แต่เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเกมได้ดังนี้

1. เกมสำหรับแบ่งกลุ่มใหญ่ให้เป็นกลุ่มย่อย (Game for Dividing Larger Groups into Smaller Groups) เป็นเกมสำหรับการเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ เกมประเภทนี้จะช่วยแบ่งผู้เรียนทั้งหมดในชั้นเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ตัวอย่างเช่น เกม “Group Dividing by Miming” เป็นต้น

2. เกมแนะนำตัว (Introduction Game) เป็นกลุ่มเกมที่รวมไปถึงการหาผู้คนในห้องเรียน “Searching for People” เช่น นักเรียนเดินอยู่รอบ ๆ ห้องและหาตัวอย่างนักเรียน โดยการพูดประโยคที่ว่านักเรียนที่เคยรับประทานอาหารอเมริกัน หรืออื่น ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนตัดสินใจว่าตัวเองเคยทำแบบคำถามที่ถามออกมาหรือไม่ และมองหาสิ่งที่แตกต่างภายในชั้นเรียน

3. เกมกลุ่ม (Group Game) เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นเกมประเภทเล่นกันเป็นกลุ่ม เช่นเกม “Fruit Basket” เป็นต้น

4. เกมเกี่ยวกับร่างกาย (Physical Games) เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการแสดงออกทางร่างกาย เช่น เกม “Walking the Line” หรือเกม “Simon Says” เป็นต้น

5. เกมล่าสมบัติ (Scavenger Hunt Game) เป็นเกมที่ใช้ภาษาในชั้นเรียนเป็นหลักผ่านภาษาเขียน หรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา เช่น เกม ครอสเวิร์ด (Crossword Puzzles) หรือเกมหาคำศัพท์ (Word Search)

6. เกมการศึกษา (Educational Games) เป็นเกมที่ให้นักเรียนเล่นแบบมีส่วนร่วม ในการทำงานร่วมกัน เช่น Mail game

7. เกมแสดงความรู้สึก (Theoretical Expression Games) เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกและการแสดงออก เช่น เกม Who am I?

8. เกมวาดภาพและระบายสี (Drawing and Coloring Games) เป็นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ผ่านกระบวนการวาดและระบายสี ซึ่งจะคล้าย ๆ กับเกม Who am I?

9. เกมการ์ด (Educational Card Games) เป็นเกมที่ใช้บัตรคำเป็นหลักในการเรียนรู้ เช่น เกม Bingo หรือเกม Domino เป็นต้น

10. เกมคำศัพท์ (Word Games) เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับการสอนภาษาเป็นอย่างมาก เกมนี้ประกอบไปด้วย เกมต่อคำศัพท์ (Puzzle) เกม หาคำศัพท์ (Word Search) เป็นต้น

11. เกมเรื่องราว (Story Games) เป็นเกมที่ให้นักเรียนเล่นเกมผ่านเรื่องราวเรื่องเล่าหรือนิทานเป็นต้น

12. เกมคำถาม (Question Games) เป็นเกมที่ใช้คำถามเป็นหลักในการเล่น นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการทายคำและตอบคำถาม

แบล็งกา (Blanka, 2014, p. 2) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมว่าสามารถแบ่งเกมออกเป็นเกมที่สามารถช่วยในการออกเสียงและเกมช่วยในการสื่อสาร ประกอบด้วย เกมเรียงลำดับ (Sorting, Ordering or Arranging Games) เกมเติมข้อมูลที่หายไป (Information Gap Games) เกมเดา (Guessing Games) เกมค้นหา (Search Games) เกมจับคู่ (Matching Games) เกมคำอธิบาย (Labeling Games) เกมแลกเปลี่ยน (Exchanging Game) เกมกระดาน (Board Games) และเกมแสดงบทบาทสมมติ (Role Play Games / Dramas)

อายุและเมอร์ดิบโจโน (Ayu and Murdibjono, 2017) ได้แบ่งชนิดของเกมและวิธีการใช้เกมไว้ตามจุดประสงค์ของการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมสำหรับการประเมินนักเรียน เป็นเกมที่มีพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์นักเรียนและการสอบถาม เช่น

1.1 เกม จีโอพาร์ดี เกม (Jeopardy) เกมนี้เป็นเกมที่ประยุกต์มาจากเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้เรียนต้องเลือกกลุ่มคำถามเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ และตอบคำถาม เมื่อผู้เรียนตอบคำถามได้ ผู้เรียนจะได้คะแนน

1.2 เกมเดาคำศัพท์ (Guess the Word) เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน หรือความเข้าใจในข้อความของนักเรียน

2. เกมสำหรับพัฒนาผู้เรียนด้านคำศัพท์และการทบทวนภาษา เช่น

2.1 เกมสะกดคำ (Spell Your Word) เป็นเกมที่มีเป้าหมายในการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนและการตรวจสอบการออกเสียง บางครั้งครูจะใช้เกมนี้ในการละลายพฤติกรรมหรือเสริมในส่วนของบทเรียนพิเศษ

2.2 เกมโรลลิงบ็อกซ์ (Rolling Box) เกมนี้เป็นเกมที่มุ่งเป้าให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในส่วนของโครงสร้างทางภาษาที่เรียนไปแล้ว

3. เกมสำหรับส่งมอบสื่อ ซึ่งสามารถเรียกเกมนี้ได้ว่า การเขียนแบบลูกโซ่ (Chain Writing) และใช้โดยครูสอนนักเรียนให้ทราบโครงสร้างของประโยคก่อน ก่อนจะเริ่มการเขียน นักเรียนจะได้รับความรู้ด้านโครงสร้างภาษาก่อน และจากนั้นครูให้นักเรียนเขียนตามหัวข้อที่ได้รับ

สรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทให้ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) เกมที่ใช้ในการแบ่งกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อยเพื่อเตรียมความ

พร้อมก่อนการเรียนรู้ ซึ่งอาจจะเป็นเกมตะกร้าผลไม้ (Fruit Baskets) เกมนับเลข (Count the number) เป็นต้น 2) เกมที่ใช้ในการแนะนำตัว เป็นเกมที่ใช้ในการค้นหาผู้คนที่อยู่ในห้องเรียน เช่น เกมหาคนที่... (Find Someone Who...) เกมคุณใช่ไหม (Do you?) 3) เกมที่ใช้ในการพัฒนาคำศัพท์ และภาษา ซึ่งอาจจะเป็นเกมที่มีการเคลื่อนไหว เกมกระดาน เกมบัตรคำศัพท์ เกมบทบาทสมมติ เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น 4) เกมเพื่อใช้ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น เกมเดาคำศัพท์ เกมจับคู่คำศัพท์ เป็นต้น และ 5) เกมที่ใช้ในการส่งมอบสื่อ ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียน เช่น เกมเขียนต่อลูกโซ่ (Chain Writing) เป็นต้น

2.4 การเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ในการเลือกเกมและการนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีนักการศึกษา นักวิจัย ได้ให้ความคิดเห็นไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, น. 130) แนะนำหลักในการเลือกเกมในการสอน ดังนี้

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียน จำนวนนักเรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้

2. คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความสามารถของนักเรียนภายในชั้นเรียน

3. คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด

4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมในการเล่น

5. ในกรณีที่ชั้นเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีม การเล่นเป็นทีมควรมีการลดความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถใกล้เคียงกัน

6. ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และความเหมาะสมกับบทเรียน

7. ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของนักเรียนที่จะเล่นเกม

8. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ง่ายหรือมีราคาไม่แพง

สุชาติ แสนพิช (2555, น. 12) กล่าวว่า รูปแบบเกมที่จะนำมาใช้ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำชุดของเนื้อหา เช่น เกมแบบฝึกหัด เกม Puzzle เป็นต้น

2. ทักษะการกระทำมีเรื่องของสถานการณ์และการกระทำ การเลียนแบบ เป็นเกมแบบ Simulation ต่างๆ เช่น เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น

3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่าง ๆ และขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬา Action

4. การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมแบบเป็นเรื่องราว สามารถแสดงผลการกระทำ ได้ทันที (Real Time) เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก

5. การอยู่ร่วมกับสังคม เช่น เกมเกี่ยวกับการสื่อสาร เกมเล่าเรื่องแล้วให้เลือก เกมวางแผน

เหงียน (Nguyen, 2013, p. 28 – 29) ได้เสนอหลักการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถจะช่วยให้ครูสังเกตเพื่อปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป
3. เกมนั้น จะต้องเหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายการเล่นที่ชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป และครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก
4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม และครูต้องตกลงกำหนดเวลาการเล่นกับนักเรียนด้วย
5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรมีรูปลักษณะที่ดึงดูดใจเด็ก

สรุปได้ว่า การเลือกเกมที่จะนำมาจัดการเรียนรู้นั้นต้องเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอน ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์หรือเป้าหมายทางภาษาที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ทั้งนี้ ต้องเป็นเกมที่เหมาะสมกับภาพชั้นเรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน จำนวนนักเรียนที่เล่นเกม เวลาที่ใช้ในการเล่น ความปลอดภัย ทั้งนี้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเกม เพื่อให้ตรงกับความสนใจและความพอใจของนักเรียน

2.5 ประโยชน์ และข้อจำกัดของการใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนรู้

การใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ และข้อจำกัดมากมาย ซึ่งมีนักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัยได้กล่าวไว้ ดังนี้

ประโยชน์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

ทิสนา แคมมณี (2551, น. 368 – 369) ได้กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2551, น. 131) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. ได้รับความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจนักเรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน

2. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน

3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของคนที่มืออยู่ในด้านต่าง ๆ ได้เต็มที่

4. ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะรู้จักช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน

5. ช่วยทำให้นักเรียนมีความกระฉับกระเฉงในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง

6. ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ

7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียน เพราะกิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระฉับกระเฉงให้แก่ นักเรียน

8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูและนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน

9. เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวิสัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น

10. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจนักเรียนให้อยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่จะเรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ

ซูดาทินี (Sudartini, 2010, pp. 2 – 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์และข้อดีของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2. เกมช่วยครูสร้างบริบททางภาษาที่มีประโยชน์และมีความหมาย

3. เกมช่วยให้การฝึกภาษามีความหมายและมีความเข้มข้นมากขึ้น

4. เกมส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติทางภาษาทั้งหมด ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน หรือเขียนในทุกๆ ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้

5. การใช้เกมสามารถช่วยสร้างความมั่นใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

จากที่นักวิชาการ นักการศึกษาและนักวิจัยกล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปประโยชน์ที่สำคัญของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

1. เกมสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจนักเรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่แก่นักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด
3. ครูสามารถใช้เกมในการทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมสามารถฝึกให้นักเรียนมีระเบียบวินัยในตนเอง รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัยและเคารพกติกาของการเล่น
5. เกมทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่จะเรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ทางตรงที่ได้รับ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน
7. ชี้ให้เห็นพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้ครูได้วิเคราะห์และปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่ต้องการ
8. ช่วยฝึกคุณธรรม ศีลธรรมให้กับนักเรียน เช่น ฝึกความอดทน ความพยายาม ความสามัคคี ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบ
9. สามารถใช้เกมเป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นเสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน แล้วแต่ความต้องการและวัตถุประสงค์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้
10. เกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา
11. เกมช่วยส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกต และการจดจำ

ข้อจำกัดของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีนักวิชาการ นักวิจัย และนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอเกี่ยวกับข้อจำกัดของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ทิสนา เขมมณี (2551, น. 369) ได้กล่าวว่าข้อจำกัดของเกม คือเกมถือเป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก นอกจากนี้ ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม อาศัยการเตรียมการมาก และผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

ศศิษา เตรศุพ (2553, น.44) กล่าวว่าข้อจำกัดของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ นั่นคือ การที่ผู้สอนจะต้องเตรียมการมาก ใช้เวลามาก มีค่าใช้จ่าย ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนประมวลผลและสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง

อดัม (Adams, 2017) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านกายภาพ นักเรียนสามารถคิดเกมได้อย่างง่ายดาย และเล่นเกมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินจนลืมมุ่งเน้นในส่วนของการจัดการเรียนรู้ ด้านจิตใจ เกมสามารถส่งผลกระทบต่อนักเรียนทางจิตใจได้ นักเรียนอาจจะต้องการเล่นจนกว่าพวกเขาจะชนะ เป็นการใช้เวลามากในการเล่นแต่ละเกม และ ด้านพฤติกรรมเชิงลบ เกมอาจจะทำให้นักเรียนอยากจะชนะจนบางครั้งเผลอทำผิดกติกา หรือเล่นนอกกติกา

สรุปได้ว่า ข้อจำกัดในการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ นั้น ผู้สอนต้องใช้เวลาในการเตรียมความพร้อมมาก ค่าใช้จ่ายในการจัดการสูง และผู้สอนจำเป็นต้องมีความสามารถในการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนประมวลผลและสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง และยังต้องมีความสามารถในการกระตุ้นเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาผ่านเกมอย่างมีความหมายและไม่หลงลืมในการหนุนเสริมเรื่องของคุณธรรมในการเล่น และจุดมุ่งหมายของการใช้เกมในการเรียนรู้

3. ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ

การพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร ซึ่งการพูดเป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน เพื่อการแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ ตลอดจนการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม จากการศึกษางานวิจัย งานวิชาการและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษนั้น มีนักภาษาศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศหลายท่าน ได้กล่าวถึงความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ สรุปได้ดังนี้

3.1 ความหมายของการพูด

นักภาษาศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลายท่านให้ความหมายของการพูดไว้ ดังนี้

ชูพร ตันตระกูล (2557, น. 6) กล่าวว่า การพูดหมายถึงการใช้ความสามารถทางด้านภาษา รวมถึงท่าทาง ความรู้สึกนึกคิดที่จะถ่ายทอดให้ผู้ฟังเข้าใจ โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ เพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้พูดจะต้องเลือกใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมถึงอากัปกริยาในการพูด (Non – Verbal Language) เพื่อ

ประกอบการพูดให้สอดคล้องได้อย่างเหมาะสมถูกต้องกับโอกาสและวัฒนธรรมตลอดจนประเพณีนิยมของสังคม

เมลิยานิงซี (Meilyaningsih, 2015, p. 11) การพูดหมายถึงกระบวนการในการถ่ายทอดและแบ่งปันความคิดและความรู้สึก การพูดเกี่ยวข้องกับทักษะบางอย่าง เช่น ความแม่นยำ ความเหมาะสม ความคล่องแคล่ว และการสร้างคำศัพท์

ไบฮาควิ (Baihaqi, 2016, p.11) ความสามารถทางการพูด คือ หนึ่งในทักษะการผลิตภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายบางอย่างโดยการแสดงความคิดเห็น เจตนาความหวังและมุมมองของคู่สนทนา

สรุปได้ว่า การพูดเป็นการแสดงและ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกทั้งนี้การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้พูดจะต้องเลือกใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมถึงอากัปกริยาในการพูด เพื่อประกอบการพูดให้สอดคล้องได้อย่างเหมาะสมถูกต้องกับโอกาส และวัฒนธรรมตลอดจนประเพณีนิยมของสังคม

3.2 ระดับความสามารถทางการพูด

จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาในการพูดนั้น คือการให้ผู้เรียนได้มีความสามารถในการพูด ใช้ภาษาในการพูดได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ ซึ่งมีนักวิชาการนักวิจัยหลายท่านได้กล่าวถึงระดับความสามารถในการพูดอย่างหลากหลาย ดังนี้

กาญจนา ปราบพาล (2532, อ้างถึงใน สุวรรณรัช สวาสดิ, 2555, น. 48 – 50) แบ่งระดับความสามารถทางการพูดตามแบบทดสอบความสามารถทางการพูดของสถาบัน FSI (The Foreign Service Institute) ออกเป็น 5 ระดับคือ

1. ความสามารถพูดในระดับต้น (Elementary Proficiency) ผู้พูดเข้าใจคำถามและประโยคบอกเล่าง่ายๆ ในวงจำกัด
2. ความสามารถในการพูดระดับใช้งานในวงจำกัด (Limited Working Proficiency) ผู้พูดสามารถพูดในสถานการณ์พื้นฐานทางสังคมได้
3. ความสามารถในการพูดระดับเริ่มต้นของมืออาชีพ (Minimum Professional Proficiency) ผู้พูดสามารถสนทนาเรื่องราวต่าง ๆ ด้านสังคมและอาชีพที่ต้องการใช้ความรู้เฉพาะสาขา
4. ความสามารถในการพูดระดับมืออาชีพเต็มรูปแบบ (Full Professional Proficiency) ผู้พูดสามารถสนทนาเรื่องราวต่างๆ ด้านสังคมและอาชีพที่ต้องการใช้ความรู้เฉพาะสาขา
5. ความสามารถในการพูดระดับเจ้าของภาษา (Native or Bilingual Proficiency)

6. ผู้พูดสามารถพูดได้เท่าเทียมกับเจ้าของภาษา รวมทั้งสามารถใช้คำศัพท์ สำนวน และอ้างอิงทางวัฒนธรรม

บริติช เคาน์ซิล (British Council, 2012) ได้กำหนดกรอบมาตรฐานสากล (Common European Framework of Reference for Language : CEFR) ในการวัดระดับภาษาอังกฤษ ในระดับ 1 – 9 ดังนี้

ระดับ 1 ระดับเริ่มต้น (Beginner) เป็นระดับที่ไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้เลย
ระดับ 2 ระดับเบื้องต้น (Elementary) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูดและเข้าใจ ภาษาอังกฤษได้เล็กน้อย

ระดับ 3 ระดับก่อนระดับกลาง (Pre-Intermediate) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูด สื่อสารประโยคง่าย ๆ และเข้าใจในประโยคตามสถานการณ์ที่คุ้นเคย

ระดับ 4 ระดับกลางขั้นต้น (Low Intermediate) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถสร้าง ประโยคง่าย ๆ และเข้าใจจุดสำคัญของการสนทนาและได้ใช้คำศัพท์มากขึ้น

ระดับ 5 ระดับกลาง (Intermediate) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูดและเข้าใจเหตุ ผลต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีและสามารถใช้ภาษาพื้นฐานได้แต่ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ไวยากรณ์และ คำศัพท์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

ระดับ 6 ระดับกลางขั้นสูง (Upper Intermediate) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถสนทนา สื่อสารได้โดยไม่ยาก แต่ยังมีความคิดพลาดมากและเข้าใจผิดบางครั้ง

ระดับ 7 ระดับก่อนระดับสูง (Pre – Advanced) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูดและ เข้าใจได้ดีแต่ยังคงมีความผิดพลาดบางครั้ง

ระดับ 8 ระดับสูง (Advance) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูดและเข้าใจได้ดีแต่ก็มี ปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ยังไม่คุ้นเคยและคำศัพท์

ระดับ 9 ระดับสูงมาก (Very Advance) เป็นระดับที่ผู้พูดสามารถพูดและเข้าใจ ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วสมบูรณ์

สถาบันการสอนภาษาอังกฤษ ลอนดอน อะคาเดมี่ (London Academy, 2015) ได้ กำหนดระดับการพูดภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาเพื่อการทดสอบ TOEFL ไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับต่ำกว่า A1 เป็นระดับที่ผู้พูดพยายามพูดภาษาอังกฤษโดยใช้คำและวลีง่าย ๆ
ระดับ A1 ระดับที่ผู้พูดเริ่มพูดเป็นภาษาอังกฤษโดยใช้คำและคำพูดเป็นประโยค ง่าย ๆ

ระดับ A2 ระดับที่ผู้พูดสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อพูดในสิ่งที่พวกเขาชอบและให้ คำอธิบายบางอย่างได้

ระดับ B1 ระดับที่ผู้พูดภาษาอังกฤษเพื่อแสดงและอธิบายถึงสิ่งที่พวกเขาชอบและให้คำแนะนำ

ระดับ B2 ระดับที่ผู้พูดสามารถพูดเพื่อขยายคำอธิบายการสื่อสารหลายทิศทางและบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการจัดระดับความสามารถทางการพูดจะเห็นได้ว่าความสามารถทางการพูดสามารถแบ่งออกเป็นหลายระดับตั้งแต่ผู้พูดที่ไม่สามารถพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไปถึงผู้พูดที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาต่างประเทศนั้น ครูควรระลึกถึงเสมอว่า นักเรียนไม่มีประสบการณ์หรือไม่มีโอกาสในการพูดนอกห้องเรียนมากเท่าที่ควร ครูจึงต้องพยายามออกแบบกิจกรรมหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสนำมาใช้ภาษามากที่สุด ดังที่นักวิชาการ นักการศึกษา และนักวิจัยได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดของนักเรียน ดังนี้

กอฮ์ และ เบิร์น (Goh and Burns, 2012) ได้นำเสนอขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูด ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการสร้างความสนใจในการพูด (Focus Learner's Attention on Speaking) ฝึกเรียนคิดเกี่ยวกับกิจกรรมการพูด สิ่งที่เกี่ยวข้อง และสิ่งที่คาดหวังไว้
2. ขั้นจัดเตรียมการป้อนข้อมูลและ/หรือ วางแผนการแนะนำ (Provide Input and /or Guide Planning) ขั้นนี้รวมถึงการนำเสนอคำศัพท์ การแสดงออกหรือการสนทนาพื้นฐานในชั้นเรียน
3. ขั้นฝึกพูด (Conduct Speaking Task) ขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกพูดสนทนาโดยการมุ่งเป้าหมายไปยังความคล่องแคล่ว
4. ขั้นมุ่งเน้นภาษา / ทักษะ / กลยุทธ์ในการสื่อสาร (Focus on Language / Skills / Strategies) ขั้นเปิดโอกาสให้นักเรียนตรวจสอบการปฏิบัติงานของตนเองหรือการดูการแสดงผลของเพื่อนรวมทั้งให้ข้อเสนอแนะในงานของเพื่อน
5. ขั้นพูดซ้ำ (Repeat Speaking Task) ดำเนินการกิจกรรมนี้ดำเนินการเป็นครั้งที่สอง
6. ขั้นเรียนรู้โดยตรงของผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Direct Learner's Reflection on Learning) ผู้เรียนทบทวนและไตร่ตรองถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ยากในการเรียนรู้ที่พบ

7. **ชั้นอำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูลย้อนกลับในการเรียนรู้ (Facilitate Feedback on Learning)** ครูดำเนินการให้ข้อมูลย้อนกลับสำหรับการนำเสนอผลงานของนักเรียน

ฮอสเซ็น (Hossain, 2015, p. 12 - 13) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนพูดสำหรับนักเรียนไว้ ดังนี้

ขั้นพูดตามแบบฟอร์ม เป็นการพูดที่มุ่งเน้นไปยังรายละเอียดในการออกเสียง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ขั้นตอนนี้เหมาะสำหรับการเริ่มต้นในการเรียนรู้

ขั้นพูดตามความหมาย เป็นขั้นตอนการพูดที่มุ่งไปยังความสนใจในการสื่อสารข้อความ กิจกรรมนี้ผู้เรียนสามารถพูดในสิ่งที่สามารถพัฒนาการพูดของตนเองได้

ขั้นการสร้างภาระงานที่ต้องควบคุม เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านบทสนทนาและสามารถนำไปใช้ในการสนทนาอย่างอิสระ แต่ก็ยังต้องควบคุมในส่วนของบริบทคำและอื่นๆ

ขั้นการสร้างงานปากเปล่า เป็นขั้นในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างบทสนทนาได้อย่างเสรี และนำสิ่งที่เรียนรู้มาประยุกต์ใช้

ขั้นการสร้างงานอิสระ เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่นักเรียนควรสามารถผลิตภาษาดังกล่าวได้มากพอที่จะสามารถ

ภูซังค์ มัชฌิม (2559, น. 56 – 57) ได้เสนอขั้นตอนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาแบบ 2W3P ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนกล่าวคือ ขั้นตอน Warm up ครูทำการกระตุ้น ทบทวน ปูพื้นความรู้ของนักเรียนให้พร้อมจะเรียนรู้เป็นการเปิดใจของผู้เรียน และควรเริ่มจากความรู้ที่คุ้นเคย ขั้น Presentation เป็นขั้นในการเสนอรูปประโยคที่ใช้ในการสื่อสาร (Whole Language) ไม่แยกสอนเป็นคำ ๆ นักเรียนจะเข้าใจภาษานั้นโดยภาพรวม หลีกเลี่ยงการแปลคำต่อคำ การนำเสนอต้องชัดเจนและตรวจสอบจนแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจสิ่งที่ครูนำเสนอ นั้น ขั้น Practice ขั้นฝึกโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ฝึกหัดและพูดในกลุ่มใหญ่ (Whole Group) ก่อนเพื่อให้ นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษา ฝึกกลุ่มย่อยโดยใช้การฝึกลูกโซ่ (Chain Drill) เพื่อให้โอกาส นักเรียนได้สื่อสารทุกคน ฝึกคู่ (Pair Work) เพื่อสื่อสารตามธรรมชาติแล้วจึงให้นักเรียนฝึกเดี่ยว (Individual) กิจกรรมขั้นนี้ใช้เวลา แต่นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ครูคอยกำกับดูแลให้การฝึกฝนดำเนินไปอย่างมีความหมายและสนุก ขั้น Production กิจกรรมขั้นนำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่นักเรียนจะนำ ภาษาไปใช้ ครูอาจจะให้ทำแบบฝึกหัด อ่าน เขียนและร้องเพลง หรือเล่นเกมที่สืบเนื่องและเกี่ยวข้องกับภาษาที่เรียนมา อาจให้ทำงานเป็นการบ้านหรือสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ และ ขั้น Wrap Up เป็นการสรุปความรู้ของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้เป็นผลการประเมินศักยภาพหรือผลงานตนเองของผู้เรียน

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ สามารถแบ่งได้ออกเป็นหลายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งหากแบ่งการจัดการเรียนรู้เป็นแบบใหญ่ ๆ แบ่งได้เป็น ขั้นตอนวัตถุประสงค์ ขั้นนำเสนอเนื้อหา และขั้นฝึก แต่หากแยกกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นขั้นย่อย ๆ สามารถแบ่งขั้นการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) และ ขั้นสรุป (Wrap Up) ซึ่งกิจกรรมแต่ละขั้นนั้น ได้มุ่งเป้าหมายให้ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์ทางภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสนใจ มีการเคลื่อนไหว เพลิดเพลิน สนุกสนาน และได้รับประสบการณ์ทางภาษาไปอย่างไม่รู้ตัว

3.4 การวัดและการประเมินความสามารถในการพูด

การวัดและการประเมินผลความสามารถในการพูดสามารถทำได้อย่างหลากหลาย ซึ่งจากการศึกษาเอกสาร งานวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและการประเมินความสามารถในการพูดมีนักวิชาการ นักวิจัยและนักภาษาศาสตร์ได้กล่าวถึงวิธีการอย่างหลากหลาย และเกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการพูด ดังนี้

3.4.1 วิธีการทดสอบความสามารถด้านการพูด

จากการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิชาการ งานวิจัย มีนักวิชาการ นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอกิจกรรมสำหรับการทดสอบความสามารถทางการพูดไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

ปารีชาติ เตชะ (2553, น. 20) ได้เสนอแนวทางการทดสอบความสามารถด้านการพูดว่าสามารถแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้
 - 1.1 การให้ตัวนะที่สามารถมองเห็นได้ แต่นักเรียนควรมีความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์เสียก่อน
 - 1.2 การให้ตัวนะที่เป็นคำพูด อาจใช้ภาษาแม่หรือภาษาที่เรียน หรือในบางครั้งอาจเขียนก็ได้
 - 1.3 การสอนพูดปากเปล่าด้วยวิธีการทดสอบแบบโคลซ (Cloze)
 - 1.4 การเล่าเรื่อง (Narrative Task) เล่าเรื่องให้ฟังแล้วไปเล่าต่อให้เพื่อฟังแล้วบันทึกเสียงไว้
 - 1.5 ให้พูดตามสถานการณ์สมมติ โดยใช้ภาษาตามหน้าที่ (Function) ที่เหมาะสม
2. การพูดโดยอิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น

2.1 ให้อ่านและบรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจให้คำสั่ง
ภาษาแม่

2.2 ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องง่าย ๆ

2.3 ให้อ่านและปฏิบัติตามหัวข้อที่กำหนดให้ ควรให้หลาย ๆ หัวข้อ

2.4 ให้อ่านและบรรยายสิ่งของ บุคคล ฯลฯ

2.5 ให้อ่านและปฏิบัติตามหัวข้อที่กำหนดให้ ควรให้หลาย ๆ หัวข้อ
ข้อโต้แย้ง

2.6 สนทนาและสัมภาษณ์ เนื้อหาในการสัมภาษณ์ควรเลือกให้เหมาะสม
กับระดับความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์ที่เป็นนามธรรม ได้แก่ การแสดง
ความคิดเห็น การให้เหตุผลในการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจให้อ่านบทความที่เตรียมไว้ล่วงหน้า
การสนทนาจะเป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน

2.7 การพูดนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เช่น บทความ ภาพ วิดีทัศน์ ฯลฯ

2.8 ให้อ่านและสรุปจากเอกสาร

2.9 ให้อ่านและวิเคราะห์โดยนำเสนอหน้าชั้นเรียน

นันทวัน หมุดปิ่น (2557, น. 43) กล่าวว่า รูปแบบกิจกรรมที่ใช้เพื่อการ
ทดสอบความสามารถทางการพูด มี 3 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ 1) การทดสอบแบบไม่มีปฏิสัมพันธ์
2) การทดสอบแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าสอบ 2 คน และ 3) การทดสอบแบบมีปฏิสัมพันธ์
ระหว่างผู้เข้าสอบกับผู้ทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

ละอียด จุฑานันท์ (2541 อ้างถึงในวิทยา โกวิท, 2557, น.26) ได้กล่าวถึง
การทดสอบความสามารถทางการพูดว่าสามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดย

1.1 การให้ตัวนะที่สามารถมองเห็นได้ โดยผู้เรียนพูดประโยคมีรูปภาพ
เป็นสื่อ

1.2 การให้ตัวนะเป็นตัวพูดโดยคำนะนำสำหรับการทดสอบอาจเป็น
ภาษาแม่หรือภาษาที่เรียนหรือภาษาเขียน ผู้สอนพูด 1 ประโยค และแสดงคำตอบด้วยท่าทางหรือสี
หน้าแล้วให้ผู้เรียนตอบตามลักษณะท่าทางนั้นๆ หรือ ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นผู้สัมภาษณ์และ
พยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดจากผู้สัมภาษณ์และจดบันทึกไว้

2. การพูดโดยอิสระในสถานการณ์สื่อสารอย่างแท้จริง มีวิธีทดสอบดังนี้

2.1 ให้อ่านและบรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด

2.2 ให้อ่านและปฏิบัติตามหัวข้อที่กำหนดให้

2.3 ผู้เรียนบรรยายวัดตัวอย่างหนึ่งโดยใช้ภาษาที่เรียน

2.4 การสนทนาและการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการทดสอบการพูดที่เหมาะสมที่นิยมใช้และเป็นธรรมชาติมากที่สุด เนื้อหาที่ใช้ในการสัมภาษณ์ควรเลือกให้เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การทดสอบความสามารถด้านการพูดสามารถทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้กับผู้เรียน จุดประสงค์ของการพูดและระดับความสามารถทางการพูดของผู้เรียน รูปแบบของการทดสอบนั้น สามารถเป็นรูปแบบแบบควบคุมหรือรูปแบบอิสระก็ได้ แต่ทั้งนี้การเลือกรูปแบบของการทดสอบนั้นจะต้องคำนึงถึงผู้เรียนและจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ

3.4.2 เกณฑ์ประเมินความสามารถด้านการพูด

จากการศึกษาเอกสาร งานวิชาการ และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกณฑ์ประเมินความสามารถด้านการพูด นักวิชาการ นักวิจัยได้กล่าวถึงเกณฑ์ในการประเมินความสามารถทางการพูดไว้ ดังนี้

นันทวัน หมุดปิ่น (2557, น. 49 – 50) ได้แบ่งการประเมินความสามารถทางการพูดเป็น 4 ระดับ ดังนี้

1. การออกเสียง หมายถึง ความสามารถในการพูดออกเสียง สำเนียงให้ถูกต้องหรือใกล้เคียงเจ้าของภาษา

2. ความถูกต้อง หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาด้านโครงสร้าง ไวยากรณ์สามารถพูดได้สัมพันธ์ข้อความทำให้ผู้อื่นเข้าใจในเรื่องที่นำมาสื่อสาร

3. ความคล่อง หมายถึง ความสามารถในการพูดอย่างรวดเร็ว เมื่อพิจารณาจากความเร็วและความสม่ำเสมอของการพูด

4. การแสดงออก หมายถึง การแสดงบทบาท โต้ตอบ การใช้ท่าทางช่วยระหว่างการสนทนาเพื่อให้สัมพันธ์สอดคล้องกับสถานการณ์

ซึ่งได้กำหนดระดับของเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการพูดในแต่ละองค์ประกอบ เป็น 3 ระดับ

1. การออกเสียง (Accent)

ให้ 1 คะแนน ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ ในประโยคผิดเป็นส่วนมาก สื่อสารได้พอเข้าใจ

ให้ 2 คะแนน ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ ในประโยคผิดบางส่วน แต่สื่อสารได้พอเข้าใจ

ชัดเจน	ให้ 3 คะแนน ออกเสียงเน้นเสียงสูงต่ำ ในประโยคถูกต้องทำให้สื่อสารได้
เข้าใจ	<p>2. ความถูกต้อง (Accuracy)</p> <p>ให้ 1 คะแนน พูดคำศัพท์ได้บ้างคำ แต่พูดประโยคไม่ได้และสื่อสารไม่</p> <p>ให้ 2 คะแนน พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่อง ได้เป็นส่วนใหญ่</p> <p>ให้ 3 คะแนน พูดประโยคถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ อย่างสมบูรณ์</p>
ต่อเนื่อง	<p>3. ความคล่องแคล่ว (Fluency)</p> <p>ให้ 1 คะแนน พูดเป็นประโยค แต่หยุดเป็นระยะ ๆ ทำให้การสื่อสารไม่</p> <p>ให้ 2 คะแนน พูดติดขัดบ้าง แต่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์</p> <p>ให้ 3 คะแนน พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด ทำให้สื่อสารได้อย่างสมบูรณ์</p>
ที่พูด	<p>4. การแสดงออก (Action)</p> <p>ให้ 1 คะแนน พูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นตามธรรมชาติ ไม่มีท่าทางประกอบ</p> <p>ให้ 2 คะแนน พูดโดยไม่ค่อยแสดงท่าทางประกอบ</p> <p>ให้ 3 คะแนน แสดงท่าทางประกอบ และพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบท</p>
ครั้งคราว	<p>อุทามิ (Utami, 2016, p. 4) ได้แบ่งเกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการพูดออกเป็น 4 อย่าง คือ ความคล่องแคล่ว การออกเสียง คำศัพท์และไวยากรณ์ โดยมีเกณฑ์การประเมินผล 5 ระดับ ดังนี้</p>
ใช้วลีที่ไม่สมบูรณ์	<p>1. ความคล่องแคล่ว (Fluency)</p> <p>ระดับ A การพูดเรียบไหลลื่น ไม่มีความลังเลหรือการเรียบเรียงคำพูดใหม่</p> <p>ระดับ B การพูดเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนมาก มีความลังเลในการพูดเป็น</p>
ไม่มีความคล่องแคล่ว	<p>ระดับ C การพูดโดยทั่วไปมักจะเกิดความลังเล และพูดเร็วเกินไป</p> <p>ระดับ D การพูดเป็นไปอย่างลังเลและสับสน หยุดชั่วคราวบ่อย ๆ และยัง</p> <p>ระดับ F มีการพูดค่อนข้างจำกัด เฉพาะคำ พูดแยกคำ หรือพูดเป็นวลีสั้น ๆ</p>

2. การออกเสียง (Pronunciation)

ระดับ A ไม่มีข้อผิดพลาดในการออกเสียงที่ทำให้เกิดความไม่เข้าใจ

ระดับ B มีข้อผิดพลาดบางประการในการออกเสียงแต่ไม่ส่งผลถึงความเข้าใจ

ระดับ C มีข้อผิดพลาดในการออกเสียงเป็นครั้งคราว ทำให้เกิดความสับสนหรือความเข้าใจผิด

ระดับ D มีข้อผิดพลาดในการออกเสียงบ่อย ๆ ทำให้เกิดความสับสนหรือความเข้าใจผิด

ระดับ F มีข้อผิดพลาดในการออกเสียงหลายที่ ทำให้เกิดความไม่เข้าใจ

3. คำศัพท์ (Vocabulary)

ระดับ A ใช้คำศัพท์ที่หลากหลายได้อย่างเหมาะสม

ระดับ B ใช้คำศัพท์ที่หลากหลายมากพอสมควร คำศัพท์ส่วนใหญ่ถูกใช้อย่างเหมาะสม

ระดับ C ใช้คำศัพท์ที่เพียงพอ แต่บางครั้งไม่เหมาะสม

ระดับ D ใช้คำศัพท์ในวงจำกัด คำศัพท์มักใช้ไม่เหมาะสม

ระดับ F ไม่ได้ใช้คำศัพท์

4. ไวยากรณ์ (Grammar)

ระดับ A มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์น้อยมาก หรือไม่มีเลย

ระดับ B มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์บ้าง แต่ไม่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด

ระดับ C มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์หลายครั้ง บางครั้งทำให้เกิดความไม่เข้าใจ

ระดับ D มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์หลาย ๆ ครั้ง และทำให้เข้าใจผิดหลายครั้ง

ระดับ F มีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์บ่อยครั้ง ทำให้เกิดความไม่เข้าใจ

เกรเทลม์ทอเรส (Gretelmtorres, 2016) ได้แบ่งการประเมินความสามารถทางการพูดออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย

1. ความเข้าใจ (Comprehension)

ระดับ 1 หมายถึง การโต้ตอบไม่เกิดขึ้น ไม่เข้าใจคำถามการตอบกลับไม่ชัดเจน

ระดับ 2 หมายถึง ทำความเข้าใจคำถามที่สำคัญผิดพลาด คำตอบค่อนข้างชัดเจน คำถามมีความเข้าใจผิดทางไวยากรณ์และมีความเข้าใจผิดเกิดขึ้น

ระดับ 3 หมายถึง การโต้ตอบเกิดขึ้นแม้จะมีข้อผิดพลาดบางอย่างเมื่อถามและตอบคำถาม

ระดับ 4 หมายถึง ทำความเข้าใจกับคำถามและคำตอบโดยส่วนใหญ่มีความชัดเจน

2. เนื้อหา (Content)

ระดับ 1 คำถามและคำตอบไม่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ

ระดับ 2 แนวคิดเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็นไม่ได้รับการสนับสนุนจากข้อมูลหรือคำอธิบายเพิ่มเติม

ระดับ 3 แนวคิดบางอย่างที่นักเรียนนำเสนอเกี่ยวกับความคิดเห็นของพวกเขามีข้อมูลสนับสนุนข้อมูลเพิ่มเติมหรือคำอธิบาย

ระดับ 4 แนวคิดส่วนใหญ่ที่นักเรียนนำเสนอเกี่ยวกับความคิดเห็นของพวกเขามีข้อมูลสนับสนุนเพิ่มเติม

3. การออกเสียง (Pronunciation)

ระดับ 1 ควบคุมระบบเสียงอ่อนแอจนเข้าใจได้ยาก

ระดับ 2 ความไม่ถูกต้องในการออกเสียงและการออกเสียงบ่อยครั้งมีเสียงของภาษาแม่แทรกอยู่

ระดับ 3 มีความไม่เที่ยงในการออกเสียง มีปัญหาเกี่ยวกับเสียงบางเสียง เช่น เสียงพยัญชนะ เป็นต้น

ระดับ 4 การออกเสียงถูกต้องเป็นส่วนมาก ข้อผิดพลาดของการออกเสียงไม่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด

4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)

ระดับ 1 พูดสะดุด หยุดพักบ่อยและสั้น พูดไม่ได้ยืນ และไม่แสดงออกท่าทางและสีหน้า และไม่มีการสื่อสาร

ระดับ 2 พูดได้ค่อนข้างสะดุดบ่อยๆ และสั้นๆ พูดด้วยเสียงเบาๆ ไม่ชัดเจน การแสดงออกทางสีหน้าเรียบและมี การสื่อสารค่อนข้างน้อย

ระดับ 3 พูดสะดุดบ้างเป็นบางครั้ง แต่สามารถทำให้ผู้ฟังเข้าใจและมี การแสดงออกทางสีหน้าที่ดี สื่อสารได้พอดี

ระดับ 4 พูดได้อย่างคล่องแคล่ว เป็นธรรมชาติ แต่บางครั้งจำเป็นต้องหา
สำนวนมาพูดในสิ่งที่ต้องการ

5. ไวยากรณ์และคำศัพท์ (Grammar / Vocabulary)

ระดับ 1 ไวยากรณ์ไม่ดี และมีคำศัพท์น้อย

ระดับ 2 ไวยากรณ์พื้นฐานและคำศัพท์พื้นฐานจำกัด

ระดับ 3 ไวยากรณ์แข็งแรงปานกลางและมีการใช้คำศัพท์หลากหลาย แต่
เป็นคำศัพท์พื้นฐาน

ระดับ 4 ไวยากรณ์แข็งแรง และคำศัพท์ที่หลากหลายซับซ้อน

สรุปได้ว่า การประเมินระดับความสามารถในการพูดนั้นสามารถประเมิน
ได้จากองค์ประกอบหลายองค์ประกอบ กล่าวคือ การออกเสียง (Pronunciation) ความถูกต้องของ
ภาษาหรือไวยากรณ์ (Accuracy or Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) การเลือกใช้คำศัพท์
(Vocabulary) และการแสดงออก (Action)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและการพัฒนา

4.1 งานวิจัยในประเทศ

อัจฉริย์ คงอมรสายชล (2552) ศึกษาการใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อร้องเพื่อส่งเสริม
ความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับต้น โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน อำเภอเมือง จังหวัด
เชียงใหม่ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โดยใช้แบบทดสอบความรู้
ด้านคำศัพท์ และแบบประเมินทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม
ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า หลังจากสอน โดยใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อร้อง ความรู้ด้านคำศัพท์ของ
นักเรียนสูงขึ้น ส่วนทักษะด้านการฟัง พูดของนักเรียนร้อยละ 40 อยู่ในระดับดี

บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผลการวิจัยสรุปได้
ว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์
ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้
ประกอบการสอนในระดับมากทุกเกม

มาริสสา กาสวรรณ์ และมณฑา จาญพจน์ (2555) ได้ศึกษาประสิทธิผลของการสอน
ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเพลงในการเรียนรู้คำศัพท์และพัฒนาทักษะการพูด และความคงทนของ

ความสามารถทางการพูด รวมถึงความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเรียนโดยใช้เพลงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 38 คน โรงเรียนบ้านดั้นปรัง อำเภอวังวิเศษ จังหวัดตรัง ปีการศึกษา 2555 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบคำศัพท์ เป้าหมาย 50 คำ และแบบทดสอบทักษะการพูด ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 สำหรับความคงทนด้านคำศัพท์มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างจากคะแนนหลังเรียน แต่มีผลคะแนนคงทนในด้านทักษะการพูดเพิ่มขึ้นจากคะแนนหลังเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคล่องแคล่วและสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ พฤติกรรมการเรียนด้วยกิจกรรมเพลงสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชุติมา สว่างภพ (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 จำนวน 8 คน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน จำนวน 14 แผน 14 ชั่วโมง แบบประเมินทักษะการพูด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 3 ตอน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 87.54 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสำรวจความพึงพอใจและพฤติกรรมนักเรียนพบว่า เกมทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรม กระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษและมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ระยะเวลาที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

กิริณา เทียมไชสง และคณะ (2560) ได้ทำการวิจัยและพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกม ศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกม เปรียบเทียบความสามารถในการพูดก่อน หลังการทำกิจกรรมพัฒนาทักษะ

การพูดโดยใช้เกม และศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างการใช้เกมแข่งขันที่ไม่เสริมแรงด้วยของรางวัลและการใช้เกมแข่งขันที่เสริมแรงด้วยของรางวัล ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิชัย จำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดโดยใช้เกม แบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดจากการเสริมแรงด้วยของรางวัลและการไม่เสริมแรงด้วยของรางวัล ผลการวิจัยปรากฏว่า การพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกม บรรลุจุดมุ่งหมายของการวิจัยโดยช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการและความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ลอรีเรียน (Laurian, 2015) ได้ศึกษาผลการใช้เกมสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือนักเรียนระดับ 4 ในเมืองบิฮอร์ ประเทศโรมาเนีย ผลการศึกษาพบว่าคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยที่เกมสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับรู้คำศัพท์ใหม่และสามารถจำคำศัพท์ได้ การใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษสามารถสร้างเงื่อนไขในการเรียนรู้และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ เกมช่วยให้นักเรียนจำภาษาได้อย่างง่ายดายและสามารถสร้างความภูมิใจในตัวเองของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

เดอร์รัคซาร์น (Derakhshan, 2015) ได้ทำการศึกษาผลการเกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือให้ครูและนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการใช้เกม และทบทวนผลของการใช้เกมในการปรับปรุงการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ เนื่องจากเกมสามารถช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ คำพูด กระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน ทั้งยังพัฒนาทักษะการสื่อสารและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ทั้งนี้ เกมยังสามารถช่วยให้ครูสร้างบริบททางภาษาที่มีประโยชน์และมีความหมายสำหรับนักเรียน

ไบรโอดี (Briody, 2012) ได้ศึกษาผลการใช้เกมในการสอนภาษาสำหรับนักเรียน โดยทำการศึกษากับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ระดับหก จำนวน 50 คน จากโรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง โดยการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งความมุ่งหมายของการวิจัยในครั้งนี้ คือ ศึกษาผลรวมของการใช้เกมในการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน เช่น การพัฒนาด้านคำศัพท์ ความวิตกกังวลในการทำกิจกรรมที่เกิดจากความกดดันของเพื่อน ผลการวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งด้านการคำศัพท์และ

ระดับความวิตกกังวลที่ลดลงในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน แสดงให้เห็นว่าเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบว่ากิจกรรมเพลงและเกม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อการพัฒนาภาษาอังกฤษทั้งทักษะการพูด ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมเพลง และกิจกรรมเกม ในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้เพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การจัดเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

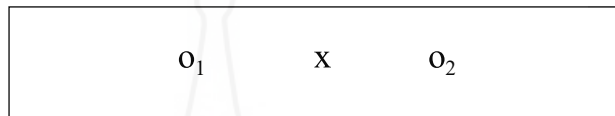
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในอำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง ตำบลถ้ำลอด อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ปีการศึกษา 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

2. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัยมีรูปแบบ ดังนี้



ความหมายของสัญลักษณ์

O_1 คือ การทดสอบก่อนเรียน (Pre - Test)

X คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและเพลง

O_2 คือ การทดสอบหลังเรียน (Post – Test)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเพลงและเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 16 แผน
แผนละ 1 ชั่วโมง

3.2 แบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ

3.3 แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์

3.1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเพลงและเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้ หลักสำคัญ ตลอดจนขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ รายงานการวิจัย และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตลอดจนคำอธิบายรายวิชา ในวิชาภาษาอังกฤษ อ 16101 เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นกิจกรรมเกมและเพลง ในการจัดการ เรียนรู้ จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

(1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยพิจารณาจากมาตรฐานและ ตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

(2) กำหนดวิธีการสอน โดยมีขั้นตอนในการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทาง ภาษาแบบ 2W3P ประกอบไปด้วย ขั้น Warm up ขั้น Presentation ขั้น Practice ขั้น Production และ ขั้น Wrap up กิจกรรมการจัดการเรียนรู้คือการสอน และการวัดผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้

(3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้แผนละ 1 ชั่วโมง โดยมีองค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย สาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ชิ้นงานหรือภาระ งาน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความ ถูกต้องและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ ความสอดคล้องของสื่อและ แหล่งการเรียนรู้ และความสอดคล้องของการวัดและประเมินผล และนำแผนการจัดการเรียนรู้ไป ปรับปรุงให้สมบูรณ์ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะ คือ การเขียน จุดประสงค์การเรียนรู้ ให้ ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ มีคำกริยาที่แสดงสมรรถนะความรู้ (K- Knowledge) แสดงความสามารถที่เป็นทักษะกระบวนการ (P-Process) และแสดงคุณ ธรรม จริยธรรม ค่านิยม (A-Attitude) และการเขียนวิธีการวัดผลและประเมินผลต้องชัดเจน สอดคล้องกับ จุดประสงค์

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน พิจารณาความถูกต้อง เหมาะสมของกิจกรรม และรูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Object Congruence) โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา มีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง มีความแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา

0 หมายถึง มีความไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา

-1 หมายถึง มีความแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ผลการตรวจสอบค่า IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.66 ขึ้นไปทุกข้อ

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะ คือ การแบ่งเวลาในกิจกรรมบางกิจกรรมควรแบ่งให้เหมาะสม เพื่อเน้นน้ำหนักในกิจกรรมนั้นให้นักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมและเพลงที่ผ่านการพัฒนาไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลองตามลำดับ โดยใช้เกณฑ์มาตรฐาน E1/E2 ในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 และได้พิจารณาความเหมาะสมของภาษาและกิจกรรมที่จัดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ เก็บข้อมูลต่าง ๆ และสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และได้ปรับปรุงในส่วนของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้บางส่วน เนื่องจากกิจกรรมบางกิจกรรมไม่สามารถทำให้เสร็จในกำหนดเวลาที่ได้กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

8) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมและเพลงไปใช้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1.2 การสร้างแบบประเมินการพูดภาษาอังกฤษ

แบบประเมินการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบประเมินที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัยครั้งนี้ โดยแบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ มี 2 ตอน (ภาคผนวก ค) ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์ จำนวน 10 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับตัวนักเรียนใช้เวลาในการทดสอบคนละ 10 นาที

ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินการพูดบรรยายภาพ โดยนักเรียนจะได้ภาพตามหัวข้อต่าง ๆ ประกอบด้วย เรื่องอาหาร สุขภาพ การแต่งกาย ครอบครั้ว นักเรียนแต่ละคนต้องพูดบรรยายภาพอย่างน้อย 1 ประโยค ต่อภาพ 1 ภาพ จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 150 คะแนน ใช้เวลาในการทดสอบ คนละ 10 นาที และผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและวัดประสิทธิภาพของแบบประเมินความสามารถทางการพูด ดังนี้

1) ศึกษาเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มาพิจารณาว่าเหมาะสม และสอดคล้องแล้วนำมาสร้างแบบประเมินการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

2) สร้างแบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษจากการเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลง และเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบประเมินการสัมภาษณ์ และแบบประเมินการพูด มีจำนวนฉบับละ 10 ข้อ รวม 20 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนในการประเมิน แบ่งเป็น ด้านความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency) 5 คะแนน ความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy) 5 คะแนน และด้านประสิทธิภาพของการสื่อสาร (Comprehension) 5 คะแนน มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ระดับคะแนน / พฤติกรรม	1	2	3	4	5
ด้านความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)	เว้นช่องว่างในการสนทนาเป็นเวลานาน	หยุดพูดบ่อยครั้ง และพูดสั้นๆ บางครั้งยากต่อความเข้าใจ	สามารถพูดสื่อสาร ความคิดได้ แต่ยังพูดสั้นๆ และบางครั้งพูดขาดตอน	สามารถพูดสื่อสารได้ อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างสั้น ๆ	สามารถพูดได้ เข้าใจง่าย และมี การสนทนาแลกเปลี่ยน ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการสื่อสาร

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ระดับคะแนน / พฤติกรรม	1	2	3	4	5
ความถูกต้องของ การใช้ภาษา (Accuracy)	ใช้คำพูดไม่ ถูกต้อง มี ข้อผิดพลาด เกิดขึ้นใน การใช้ โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานเป็น จำนวนมาก	ใช้คำพูด ถูกต้องบ้าง มี ข้อผิดพลาด เกิดขึ้นใน การใช้ โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐาน	มีการใช้ คำศัพท์ใน วงจำกัด มี ข้อผิดพลาด เกิดขึ้นใน การใช้ โครงสร้าง ไวยากรณ์ อย่างเด่นชัด	มีการใช้ คำศัพท์ในวง กว้างขึ้นแต่ ยังคงใช้ โครงสร้าง ไวยากรณ์ผิด บ้างใน บางครั้ง	มีการใช้คำศัพท์ ในวงกว้างได้ ถูกต้องและ เหมาะสม ไม่มี ข้อผิดพลาดใน การใช้ โครงสร้าง ไวยากรณ์อย่าง เด่นชัด
ประสิทธิภาพ ของการสื่อสาร (Comprehension)	ไม่สามารถ พูดอธิบาย หรือสื่อ ความหมาย ให้เข้าใจได้	ในบางครั้ง ไม่สามารถ พูดอธิบาย หรือสื่อ ความหมาย ให้เข้าใจได้	การสื่อความ ส่วนใหญ่ สามารถ เข้าใจได้ ต้องมีการ ซักถามบ้าง	สื่อ ความหมาย ได้ค่อนข้าง ชัดเจน	สื่อความหมาย ได้ชัดเจน

3) นำแบบประเมินไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบค่าความสอดคล้องและความถูกต้องด้านการใช้ภาษา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง มีความแน่ใจว่ารายการพิจารณาในแบบประเมิน
ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง มีความไม่แน่ใจว่ารายการพิจารณาในแบบประเมิน
ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 หมายถึง มีความแน่ใจว่ารายการพิจารณาในแบบประเมิน
ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

และผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่า 0.66 ขึ้นไปทุกรายการ

4) นำแบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม เนื้อหา และความยากง่าย

5) นำแบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษที่แก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการทำวิจัย ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ

3.1.3 การสร้างแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์

แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นการวัดความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน มีทั้งหมด 5 ตอน โดยลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 5 แบบ คือ เขียนคำศัพท์จากรูปภาพ จับคู่ภาพกับคำศัพท์ แบบเติมตัวอักษรที่ขาดหายไป แบบเรียงตัวอักษรเพื่อให้ได้คำที่กำหนดไว้ และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (ปรากฏในภาคผนวก ง) ซึ่งมีวิธีการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด และหลักการเกี่ยวกับการทดสอบและการประเมินความรู้ด้านคำศัพท์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาทางภาษา จุดประสงค์การเรียนรู้ของกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์

3) สร้างแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ จำนวน 5 แบบ คือ เขียนคำศัพท์จากรูปภาพ จับคู่ภาพกับคำศัพท์ แบบเติมตัวอักษรที่ขาดหายไป แบบเรียงตัวอักษรเพื่อให้ได้คำที่กำหนดไว้ และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ตอน จำนวน 50 ข้อ

4) นำแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ที่สร้างขึ้น จำนวน 50 ข้อไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนและการวัดประเมินผลวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความตรงตามเนื้อหา และความถูกต้องด้านการใช้ภาษาคำถาม ตัวเลือก และตัวลง โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

คะแนน -1 เมื่อข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้

5) บันทึกผลการพิจารณาความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละบุคคลในแต่ละข้อเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหามากกว่าหรือเท่ากับ 0.80 ซึ่งแสดงว่าคำถามข้อนั้นมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ส่วนข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาน้อยกว่า 0.80 ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุง

6) นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาหลวง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาตรวจให้คะแนนเป็นรายข้อ โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยาก (P) และอำนาจจำแนก (R) โดยใช้เทคนิคร้อยละ 50 ของกลุ่มสูงกลุ่มต่ำของ บุญชม ศรีสะอาด (2543 : 81) แล้วเลือกข้อสอบที่มีระดับความยาก .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้สูตร KR – 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน เพื่อคัดเลือกข้อสอบจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.79 (ปรากฏในภาคผนวก ง)

7) นำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินความสามารถทางการพูดและแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ โดยแบบทดสอบความสามารถทางการพูดมีผู้ประเมินจำนวน 3 คน มีครูต่างชาติ 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน และผู้วิจัย 1 คน รวม 3 คน สัมภาษณ์นักเรียนเป็นรายบุคคลด้วยคำถามที่สร้างขึ้น และแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ให้นักเรียนดำเนินการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์

4.2 ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเพลงและเกม จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้

4.3 ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Post – Test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินความสามารถด้านการพูดและแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง

4.4 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และความรู้ด้านคำศัพท์ ก่อนและหลังใช้กิจกรรมเพลงและเกม มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีดังต่อไปนี้

5.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test dependent)

5.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการประเมินความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test dependent)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาเรื่อง ผลการใช้เพลงและเกมที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกม

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกม

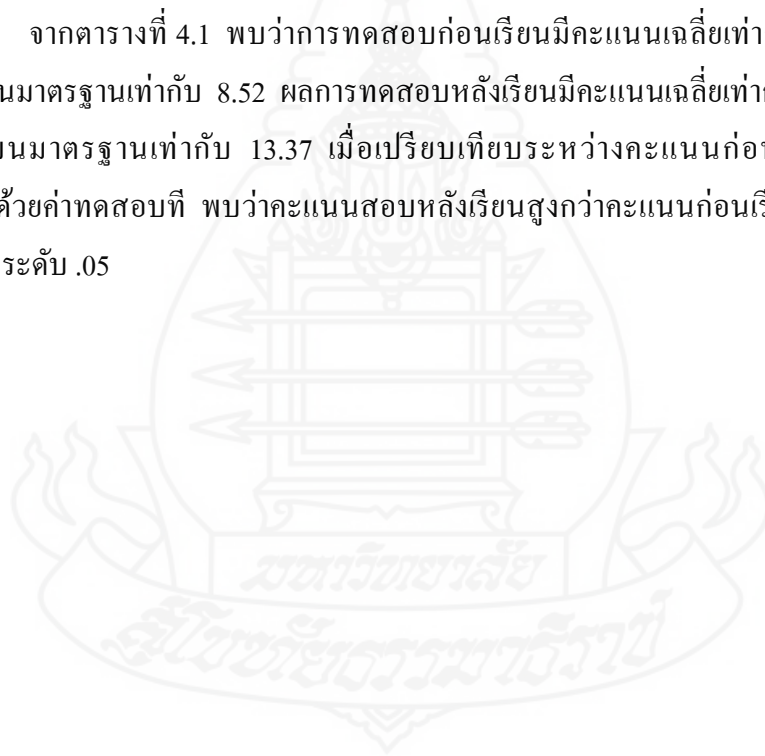
ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน แบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและบันทึกคะแนนเก็บไว้ และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการสอนแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนอีกครั้ง ซึ่งมีผลการทดสอบตามรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถทางการพูดของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม
(คะแนนเต็ม 300 คะแนน)

การ ทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	Mean Different	t	sig.
ก่อนเรียน	20	133.25	8.52			
หลังเรียน	20	236.60	13.37	14.35	32.20	.000

*P<.05

จากตารางที่ 4.1 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 133.25 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.52 ผลการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 236.60 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 13.37 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนด้วยค่าทดสอบที่ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม**

ผู้วิจัยได้นำคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง ก่อนและหลังการได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าคะแนนร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีผลการทดสอบตามรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 คะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยกิจกรรมเพลงและเกม (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

การ ทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	Mean Different	t	sig.
ก่อนเรียน	20	10.30	2.25			
หลังเรียน	20	21.95	3.03	2.16	24.13	.000

*P<.05

จากตารางที่ 4.2 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.30 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.25 ผลการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.95 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.03 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่าที่ พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เพลงและเกมที่มีต่อความสามารถทางการพูดและความรู้ ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวนาหลวง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เพลงและเกม

1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมและเพลงมีความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

1.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมและเพลงมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

1.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในอำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง ตำบลถ้ำลอด อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ปีการศึกษา 2560 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเพลงและเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

2) สัมภาษณ์ จำนวน 10 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับตัวนักเรียน ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินการพูดบรรยายภาพ โดยนักเรียนจะได้ภาพตามหัวข้อต่าง ๆ ประกอบด้วย เรื่องอาหาร สุขภาพ การแต่งกาย ครอบครัว นักเรียนแต่ละคนต้องพูดบรรยายภาพอย่างน้อย 1 ประโยคต่อภาพ 1 ภาพ

3) แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีทั้งหมด 5 ตอน โดยลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 5 แบบ คือ เขียนคำศัพท์จากรูปภาพ จับคู่ภาพกับคำศัพท์ แบบเติมตัวอักษรที่ขาดหายไป แบบเรียงตัวอักษรเพื่อให้ได้คำที่กำหนดไว้ และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินความสามารถทางการพูดและแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ จากนั้นดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเพลงและเกม จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ และทำการทดสอบหลังการทดลอง (Post – Test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบประเมินความสามารถด้านการพูดและแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และความรู้ด้านคำศัพท์ ก่อนและหลังใช้กิจกรรมเพลงและเกม มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการทดสอบค่าที (t-test)

1.6 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.5.1 ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5.2 ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการใช้กิจกรรมเพลงและเกมที่มีต่อความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง จังหวัดแม่ฮ่องสอน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องด้วยการใช้กิจกรรมเพลงและเกมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากกิจกรรมเดิม ๆ ในชั้นเรียนที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เมื่อผู้วิจัยใช้กิจกรรมเพลงผู้เรียนเกิดความสนใจตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา พยายามฟังภาษาที่ออกมาจากเพลงและออกเสียงตาม โดยที่นักเรียนพยายามเลียนเสียงเพลงจากต้นฉบับในเพลง และออกเสียงซ้ำ ๆ สม่่าเสมอ ส่งผลให้เกิดความมั่นใจในการพูดมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมเกมยังส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน กระตือรือร้น นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และเกมยังทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ใช้ภาษาอังกฤษในการพูดในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น มีความพยายามในการพูดประโยคต่าง ๆ เพื่อให้ผ่านเกมในแต่ละส่วนได้ ทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างธรรมชาติ นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ และมีความพยายามในการใช้ภาษาในการพูดมากขึ้นกว่าเดิม จึงกล่าวได้ว่า การใช้เพลงและเกมในการพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนนั้น สามารถทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการพูด และนักเรียนสามารถเรียนรู้รูปแบบประโยคและคำศัพท์ต่าง ๆ ในเพลงอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับชุดิมา สว่างภพ (2555) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ซึ่งการศึกษาพบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อสาร เนื่องด้วยนักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรม กระตือรือร้นในการเรียน ภาษาอังกฤษและมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ชูดาทีนิ (Sudartini, 2010, pp. 2 – 3) ได้กล่าวว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติทางภาษาทั้งหมด ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่านหรือเขียน ในทุก ๆ ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะเกมสามารถช่วยสร้างความมั่นใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ อรุณี วิริยะจิตรา และคนอื่น ๆ (2555, น. 187) ได้กล่าวว่า การใช้กิจกรรมเพลงในการจัดการเรียนรู้นั้นทำให้นักเรียนได้ฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ ได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (ร้องเพลง หรือปรบมือ) และสนุกสนานเพลิดเพลินกับกิจกรรม และสามารถฝึกออกเสียงได้อย่างซ้ำ ๆ เนื่องจากเพลงมีเนื้อเพลงที่มีการซ้ำไปซ้ำมา และสั้น แต่ครบกระบวนการ (Self – Contained) ซึ่งสอดคล้องกับศกุนตลา ทองเชื้อ (2560, น. 18) ได้กล่าวว่า เพลงช่วยพัฒนาทางด้านภาษาซึ่งเป็นการฝึกการฟังให้เข้าใจข้อความในเนื้อเพลงพร้อมทั้งเป็นการฝึกออกเสียง เข้มคำ และจังหวะไปในตัว ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจที่สามารถร้องเพลงได้ ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและช่วยส่งเสริมให้การเรียนและการพูดดีขึ้น

ดังนั้น การใช้กิจกรรมเพลงและเกมถือว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความพยายามในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียน ได้รับประสบการณ์ทางภาษาที่เสมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้ฝึกการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ และทำให้นักเรียนมีโอกาสในการสร้างความคุ้นเคยกับโครงสร้างทางภาษาในชีวิตประจำวันผ่านกิจกรรมเพลงและเกม

2.2 ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากกิจกรรมเพลงและเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมเพลงที่มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และแสดงท่าทางประกอบเพื่อให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ จากการสังเกตการจัดการเรียนรู้และจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการจัดการเรียนรู้ พบว่า เมื่อผู้วิจัยใช้กิจกรรมเพลง นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่กิจกรรมนักเรียนมีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการออกเสียงคำศัพท์ หรือการแสดงท่าทางเพื่อบอกว่าคำศัพท์ต่าง ๆ นั้นมีความหมายอย่างไรในเพลงอย่างมั่นใจ ซึ่งสอดคล้องกับอรุณี วิริยะจิตรา และคนอื่น ๆ (2555, น.

187) ที่ได้กล่าวไว้ว่าเพลงทำให้เกิดความเพลิดเพลิน เพราะมีการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนจึงทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา ทั้งนี้ผู้เรียนตื่นตัว โดยเฉพาะเมื่อร้องเพลง ปรบมือหรือเคาะจังหวะใส่ท่าทางหรือท่าเต้นประกอบ ในส่วนของกิจกรรมเกมนักเรียนก็ได้เรียนรู้คำศัพท์ต่าง ๆ ผ่านบัตรคำหรือคำสั่งต่าง ๆ ในเกมอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนได้ฝึกสะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์บางครั้งในการเล่นเกมนักเรียนอาจจะตอบผิดไปบ้างแต่เพื่อนในกลุ่มก็ช่วยกันบอกและเฉลยสิ่งที่ถูกต้องให้กันและกัน และในระหว่างการเล่นเกมในการฝึกการบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น นักเรียนจะคอยเตือนกันเสมอให้ใช้ภาษาอังกฤษในการเล่นเกมน เพื่อไม่ให้ผิดกติกาของเกม และนักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดและทบทวนคำศัพท์ต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับ ไบร โอดี (Briody, 2012) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมในการสอนภาษาสำหรับนักเรียน โดยทำการศึกษากับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ระดับหก จำนวน 50 คน จากโรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของด้านการคำศัพท์ และระดับความวิตกกังวลที่ลดลงในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน แสดงให้เห็นว่าเกมสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ธนิตา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ระยะเวลาที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ทั้งยังสอดคล้องกับ บุญริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับมากทุกเกม

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การใช้กิจกรรมเพลงและเกมในการส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเอง มีความตื่นตัวและกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรม ไม่เบื่อหน่ายในการทำกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นอย่างดี กิจกรรมเพลงและเกมช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้อำนาจในชั้นเรียนเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการใส่ท่าทางในการบอกความหมายของคำศัพท์และได้สะกดคำศัพท์ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1.1 ในการทำกิจกรรมครูผู้สอนไม่ควรกดดันให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามเวลาที่กำหนดเพราะอาจสร้างเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ ก่อนสอนควรมีการแนะนำเสียงพยัญชนะจากวีซีดี และซีดีบันทึกเสียงก่อนเริ่มกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย เข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียน เพื่อให้เรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.1.2 ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้สนใจบทเรียนเสมอ เพราะผู้เรียนบางคนมีความสนุกสนานจากการเล่นเกมนจนเกินขอบเขต มีสมาธิในการเรียนค่อนข้างน้อย

3.1.3 ครูผู้สอนควรใช้การเน้นพูดซ้ำ ซ้ำทวนเสมอๆ และสอนเสริมหลังจากที่ได้เรียนในแต่ละชั่วโมง เพื่อให้ให้นักเรียนตามบทเรียนได้ทัน สามารถร่วมกิจกรรมในครั้งต่อไป

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไปได้ ดังนี้

ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ทางด้านภาษาอังกฤษ เช่น ทักษะด้านการฟัง และอื่นๆ โดยการใช้กิจกรรมเพลงและเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ: สยามสปอร์ต ซินดิเคท.
- _____. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิริณา เทียมไชสง คารุณี ศรียางนอก วรธนี พงษ์นาค และอภิรักษ์ จันทร์หล้า. (2560). *การพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/aphithak/abstract-4-improving-pratomsuksa-4-students-speaking-skill-by-using-games>.
- เกศรา อินทะนนท์. (2556). *ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ชุติมา สว่างภพ. (2555). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สืบค้นจาก <https://www.tcithaijo.org/index.php/bruj/article/download/9710/975621>.
- คุณพรรษ์ ยาทั่วม. (2551). *กระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบภาพยนตร์โฆษณา ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์*. (สารนิพนธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาวิชา ภาพยนตร์และการถ่ายภาพ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ทณู เดียวรัตน์สกุล. (2552). *คัมภีร์ Mini A-Net and O-Net for Entrance : English*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนา.
- ทิสนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, ลพบุรี.

- ฐวพร ตันตระกูล. (2557). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีปทุม, กรุงเทพฯ.
- นันทวัน หมุดปิ่น. (2557). ผลของบีลีโมเดลเสริมด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปาริชาติ เตชะ. (2553). การพัฒนาทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทบาทสมมติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- พรรณนที โชติพงศ์. (2552). การใช้กิจกรรมประกอบจังหวะเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ภูชงค์ มัชฌิโม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- มาริสตา กาสวรรณ์. (2556). ประสิทธิภาพของกิจกรรมเพลงภาษาอังกฤษต่อการเรียนรู้และความคงทนของคำศัพท์และความสามารถด้านการพูด. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- ลักกะณา เสนอฤทธิ์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วารีย์ เมืองเกษม. (2551). การเปรียบเทียบความสามารถการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านกับเกม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.

- วิทยา โกวิท. (2557). การใช้วีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ศกุนตลา ทองเชื้อ. (2560). การใช้กิจกรรมเพลงเพื่อส่งเสริมการออกเสียง ความรู้ทางด้านคำศัพท์ และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนานักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรพทยา. งานวิจัยในชั้นเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรพทยา.สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ.
- ศลิษา เตรคพ. (2553). ประสิทธิภาพของเกมและเพลงช่วยสอนในรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1. วารสารมนุษยศาสตร์, 17 (2), 41 – 56.
- สกล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ *Game Based Learning*. (สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สุคนธ์ สิทธิพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- _____. (2551). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สุชาติ แสนพิช. (2555). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. สืบค้นจาก <http://www.innovation.kpru.ac.th>.
- สุวรรณรัช สวาสดิ. (2555). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์และการสอนปกติ. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- หญิงน ถิ หนือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). เหลียวหลังแลหน้าการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2553). พัฒนาทักษะภาษาพัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อัจฉรีย์ คงอมรสายชล. (2552). *การใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อร้องเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับต้น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). *สนุกกับเกม*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- Adams, C. (2017). *The Disadvantages of Using Games As a Learning Tool*. Retrieved October 12, 2017, from <https://itstillworks.com>.
- Ayu, L.D., and Murdibjono. (2012). *The Use of Game in Teaching English at SMA N Pare 2*. Retrieved October 12, 2017, from <https://www.online.um.ac.id>.
- Baihaqi. (2016). *The Influence of Speaking Club in Improving Students' Speaking Ability*. AR-Raniry State Islamic: University Darussalam – Banda aceh.
- Berman, R. (2012). *Language Learning Through Music*. Retrieved November 11, 2015, from <https://skemman.is/bitstream>.
- Blanka, F. K. (2014). *Games in the Teaching of English*. Procedia – Social and Behavioral Sciences. 191 (2015) 1157 – 1160. Retrieved October 12, 2017, from <https://www.researchgate.net>.
- Briody, P. (2012). *Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English*. Retrieved October 12, 2017, from https://www.researchgate.net/scientific-contributions/2014043825_Paul_Briody.
- British Council. (2012). *CEFR*. Retrieved August 10, 2017, from <https://www.efset.org/th/english-score/cefr>.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to young Learner. Teaching Library*. Cambridge: University Press.
- Derakhshan, A. (2015). *The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning*. Retrieved October 12, 2017, from <https://pdfs.semanticscholar.org/774c/2cae6b8aefbe2fdcf88c151d0441bebb857.pdf>.
- Dokulil, A. (2013). *The Pros and Cons of Using Pop Music in English Primary-Level Lessons*. Bohemia del Sur University Press.
- Goh C.C.M. and Burns, A. (2012). *Teaching Speaking. A Holistic Approach*. New York. Cambridge University Press.

- Gretelmtorres. (2016). *Rubric for Speaking Skill*. Retrieved October 12, 2017, from <https://www.rcampus.com/rubricshowc.cfm?code=UX3BB58&sp=yes&>.
- Haris, A. (2017). *Teaching Speaking Through Popular English Song*. Retrieved August 6, 2017, from <https://media.neliti.com/media/publications/192357-EN-none.pdf>.
- Hossain, M. I. (2015). *Teaching Productive Skills to the Students: A Secondary Level Scenario*. Department of English and Humanities. BRAC University. Dhaka Bangladesh.
- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification*. ALA Editions, Chicago.
- Kupeckova, L. (2010). *Game – like activities*. Bachelor Thesis. Czech Republic: Masaryk University.
- Kusnierek, A. (2016). *The Role of Music and Songs in Teaching English Vocabulary to Students*. Department of English Language. Higher School of Strange Languages name of Samuela Bogumila. Poland.
- Laurian, S. F. (2015). *The Effects of Using Games for English as a Second Language Primary School Learner*. Retrieved October 12, 2017, from <http://www.upm.ro/ldmd/LDMD-03/Lds/Lds%2003%2076.pdf>.
- Lieb, M. (2008). *Listening Activities Using Popular Music*. Retrieved August 10, 2016, from <http://www.tht-japan.org>.
- Loannou, S. (2010). *Teaching English to Very Young Learners : Using Games*. Retrieved October 12, 2017, from <http://www.schools.ac.cy>.
- London Academy. (2015). *TOEFL*. Retrieved August 10, 2017, from <http://www.londonthailand.com/e-for-kids.php>.
- Margaret, A. K. (2013). *Using Song to Enhance Learning in the EAP Classroom*. University of Manitoba: English Language Centre.
- Meilyaningsih, A.I. (2015). *Improving the Students' Speaking Ability Through the Use of Role Playing Technique For Grade VIII Students of SMPN 1 Banguntapan in the Academic Year of 2013 / 2014*. English Language Education Department Faculty of Languages and Arts State .University of Yogyakarta.
- Millington, N. T. (2011). *Using Song Effectively to Teach English to Young Learners*. Language Education in Asia. (Vol. 2, pp. 134 – 141).

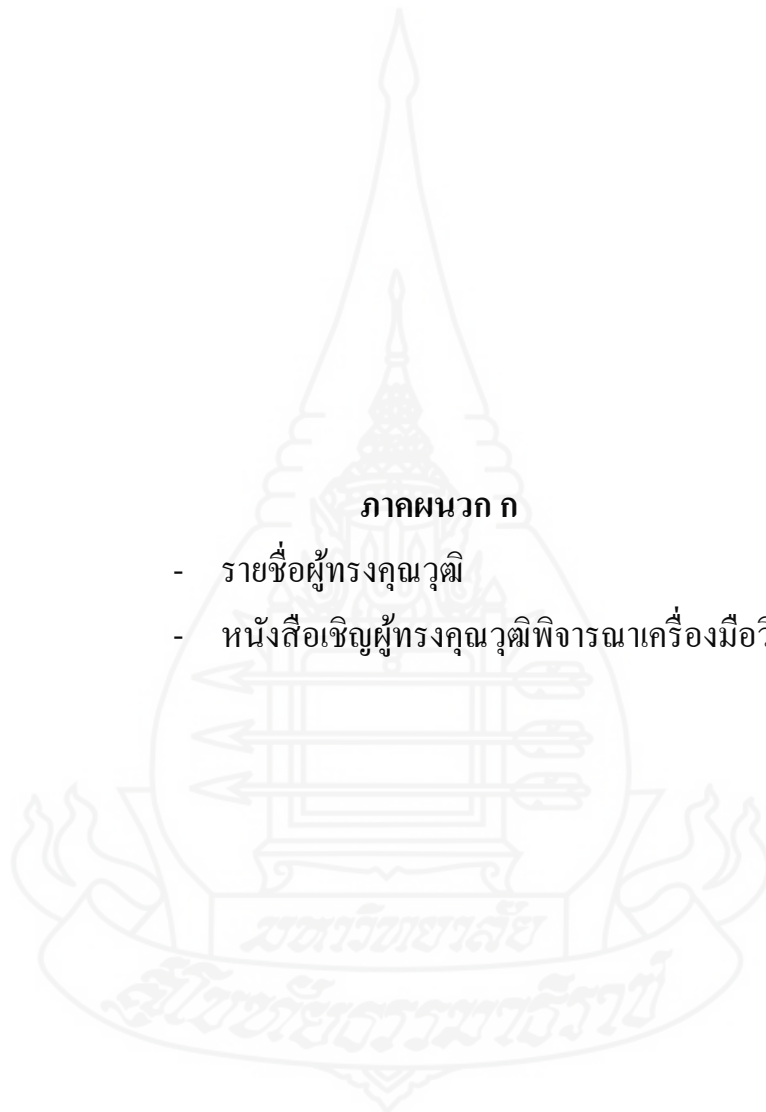
- Neila, M. (2013). *Using Songs in The ESL Classroom: A Reflex ion and A Proposal*. Retrieved August 6, 2016, from <https://uvadoc.uva.es>.
- Nihada, D. (2016). *An Interdisciplinary Journal*. (Vol. 1, pp. 40 – 54). Retrieved August 10, 2017, from <https://www.academia.edu/29737407>.
- Rubio, A. D. (2015). *The Use of Rhymes and Songs in the Teaching of English in Primary Education*. Retrieved November 2, 2015, from <https://www.researchgate.net/publication>.
- Segarra, P. (2011). *Teaching Vocabulary Through Songs to Six Year Olds*. Retrieved October 2016, from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2110/1/tli307.pdf>.
- Sigriour, D. S. (2010). *The Use of Games in the Language Classroom*. Retrieved October 12, 2017, from <https://skemman.is/bitstream>.
- Sudartini, S. (2010). *Teaching English Through Games for Children*. Yogyakarta State University.
- Utami, W. (2016). *The Implementation of Scientific Approach to Teach Speaking to Junior High School Students.” A Case Study at the Seventh Grade Students of SMP Negeri 12 Surakarta in Second Term of 2014/2015 Academic Year*. Surakarta. Sebelas Maret University.
- Victoria. (2017). *10 Benefits to Playing Games in the Classroom*. Retrieved August 10, 2017, from <https://www.teachstarter.com>.
- Vinyets, N. B. (2013). *Using Songs in Primary Education: Advantages and Challenges*. Retrieved October 2016, from <http://repositori.uvic.cat/bitstream>.
- Zamora, E. I. (2014). *The Contribution of Music in Learning English*. Universidad de Valladolid: Soria.
- Zogota, N. (2011). *Using Songs, Music and Lyrics in English Teaching*. Retrieved October 10, 2016, from <http://rezeknesnovads.lv>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ



ภาคผนวก ก

- รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
- หนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. นางนงคราญ บัวระหงส์
ศึกษานิเทศก์ ชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1
2. นายเทียนชัย เสาจินดารัตน์
อดีตศึกษานิเทศก์ ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน
เขต 1
3. นางรติรัตน์ ภาสุพิพัฒน์
อดีตครูชำนาญการพิเศษ เอกวิชาภาษาอังกฤษ
ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านเมืองแพม
ตำบลถ้ำลอด อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน





ที่ ศธ ๐๕๒๒.๑๖ (บ)/๑๑๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๒๙ เมษายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน นางรัตติรัตน์ ภาสุพิพัฒน์
สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวอรารัตน์ ก้อนจำปา นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้เพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถในการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ จังหวัดแม่ฮ่องสอน ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุม เนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดทำแผนการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วิฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

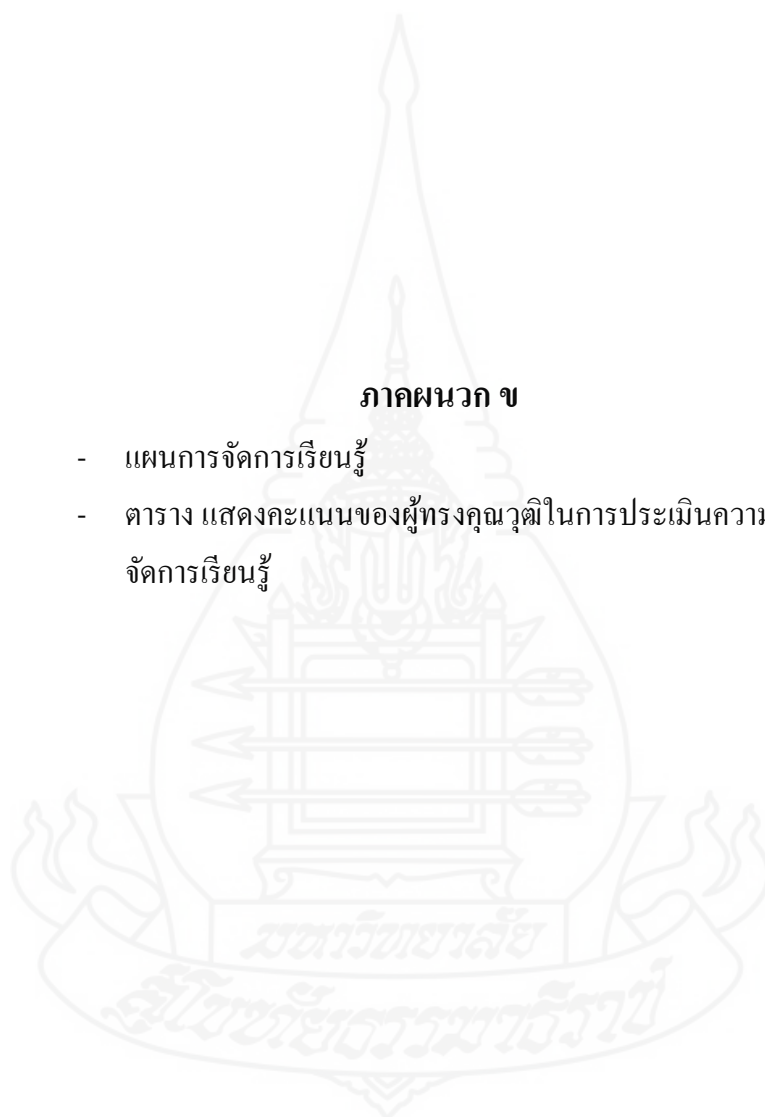
โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๑๑๖๕๖๑๓๔

ภาคผนวก ข

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ตาราง แสดงคะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Hello! How are you?

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) อ 16101 รายวิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ปีการศึกษา 2560

เวลา 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สาระสำคัญ

การกล่าวคำทักทาย/ การพูดแสดงความรู้สึก / การอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในการทักทาย
และการแสดงความรู้สึก ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต.1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสารความคิดรวบยอดและความคิดเห็นเรื่องต่างๆ
โดยการพูดและเขียน

ตัวชี้วัดที่

ต.1.1 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ผลการเรียนรู้

1. บอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้
2. จับคู่ภาพกับคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้
3. ร้องเพลง How are you? ได้
4. ร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างตั้งใจ

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้ / ทักษะ / โครงสร้างทางภาษาที่ต้องการเน้น

Grammar / Structure : Verb to be in Present: is / am / are

Structure: Hello! How are you? I am.....

Vocabulary: Hello, Hi, Good morning, Good afternoon,
Good evening, Good, Great, tired, wonderful
Happy, Fine,

Function: Greeting

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการพัฒนา

- ความรับผิดชอบ

ชิ้นงานหรือภาระงาน

1. ภาระงาน ได้แก่

- บอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้

- ร้องเพลง How are you?

2. ชิ้นงาน ได้แก่

- แบบฝึกสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการตกทาย

3. ฟังการประเมิน

ชิ้นงาน/ภาระงาน	คำอธิบายคุณภาพ
1. บอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้	- บอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
2. ร้องเพลง How are you?	- การออกเสียง การเน้นหนักในคำ ความคล่องแคล่ว มีความมั่นใจในการออกเสียงและกล้าแสดงออก
3. แบบฝึกสะกดคำศัพท์	- เขียนคำศัพท์เพื่อบรรยายรูปภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง สะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องทุกคำ

กิจกรรมการเรียนรู้ / กำหนดการสอน

กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm – up: 5 minute)

1. นักเรียนฟังเพลง “Hello!” ที่ครูเปิดให้ฟังจาก you tube พร้อมกับปรบมือตามเนื้อเพลง

Hello! Hello! Hello, how are you?

(Repeat)

I'm good! I'm great! I'm wonderful!

(Repeat)

Hello! Hello! Hello, how are you?

(Repeat)

I'm tired. I'm hungry. I'm not so good.

(Repeat)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>

2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้

กิจกรรมขั้นนำเสนอ (Presentation: 10 minute)

1. ครูทักทายนักเรียนด้วยประโยค Hello! How are you? นักเรียนตอบ I'm fine, thank you and you? ครูตอบ I'm very well, thank you.

2. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการทักทายและการบอกความรู้สึกตามครู เช่น

Teacher: Read these words after me.

Good morning	Good afternoon	Good evening
Hi	Hello	Fine
Good	Great	Wonderful
Tired	Hungry	Happy

3. ครูคอยสังเกตพฤติกรรมและประเมินการมีส่วนร่วมของนักเรียน

กิจกรรมขั้นฝึก (Practice: 20 minute)

1. ครูเปิดเพลง “Hello!” ให้นักเรียนฟังอีก 1 รอบ แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนได้ยินว่าอะไรบ้าง ถ้านักเรียนยังไม่สังเกตครูร้องเพลง หรือเปิดเพลงซ้ำอีกรอบ โดยย้ำว่านักเรียนคอยฟังให้ดีและจำไว้ว่าคำที่ได้ยินคำว่าอะไรคอยตอบครู

2. เมื่อนักเรียนตอบคำที่ตนเองได้ยินแล้วครูถามว่าคำที่ได้ยินน่าจะมีความหมายว่าอย่างไร นักเรียนลองช่วยกันเดา ถ้านักเรียนตอบถูก ครูยกหัวแม่มือขึ้นพร้อมกับพูดว่า (So cool) และถามนักเรียนว่าอยากร้องเพลงที่ได้ฟังเมื่อไหร่ไหม ถ้าอยากร้องก็ปรบมือคัง ๆ ครูร้องหรือเปิดเพลง Hello! ให้นักเรียนหลาย ๆ รอบ นักเรียนร้องตามจนคล่อง ร้องและปรบมือเป็นจังหวะ 2 – 3 ครั้ง

3. นักเรียนอ่านเนื้อเพลงในใบกิจกรรมที่ 1 พร้อมทั้งอ่านออกเสียงให้ชัดเจน และให้นักเรียนอ่านตาม

4. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น และสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

กิจกรรมขั้นนำไปใช้ (Production: 15 minutes)

1. นักเรียนทำแบบฝึกความรู้ด้านคำศัพท์ ในใบกิจกรรมที่ 2 “Greeting Words”

2. นักเรียนและครูร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน

กิจกรรมขั้นสรุป (Wrap up: 5 minutes)

1. นักเรียนร้องเพลง “Hello!” พร้อมกันอีกหนึ่งรอบ

2. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคในการสนทนา

เกี่ยวกับการทักทายและการสอบถามความรู้สึก

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ

2. บัตรภาพ

3. ใบกิจกรรมที่ 1 เพลง Hello

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>

4. ใบงานที่ 2 “Greeting Words”









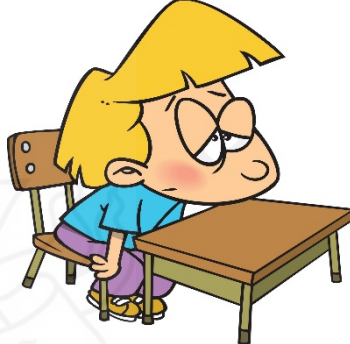


การวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดและประเมินผล

- แบบฝึกหัด / แบบทดสอบ

ประเด็นที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ				เกณฑ์การผ่าน
	4	3	2	1	
1. บอกความหมายของคำศัพท์	เขียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ร้อยละ 80 – 100	เขียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ร้อยละ 60 – 79	เขียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ร้อยละ 40 – 59	เขียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ร้อยละน้อยกว่า 40	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 2 คะแนนผ่านเกณฑ์
2. การร้องเพลง Hello!	การออกเสียง การเน้นหนักในคำ มีความคล่องแคล่วและกล้าแสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนักในคำ ผิดบางคำ มีความคล่องแคล่วและกล้าแสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนักในคำ ผิดบางคำ ความมีคล่องแคล่วแต่ไม่กล้าแสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนักในคำ ผิด ไม่มี ความคล่องแคล่วและกล้าแสดง	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 2 คะแนนผ่านเกณฑ์

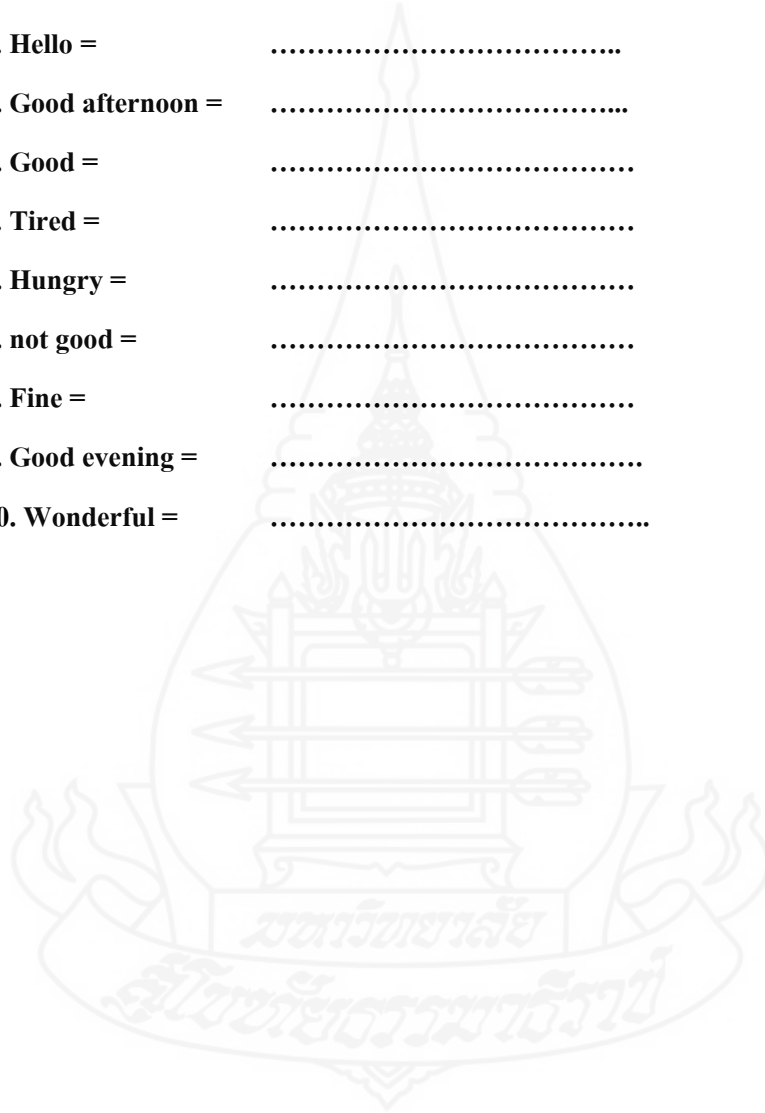
บัตรคำศัพท์

 <p><small>© 2010 mark da bit. www.markda.bit</small></p>		
Wonderful	Great	Good
 <p><small>dreamstime.com</small></p>		 <p><small>© Can Stock Photo - csp14636138</small></p>
Good morning	Good afternoon	Good evening
 <p><small>© 2010 mark da bit. www.markda.bit</small></p>		
Hi	Hungry	Tried
		
Not good	Hello	








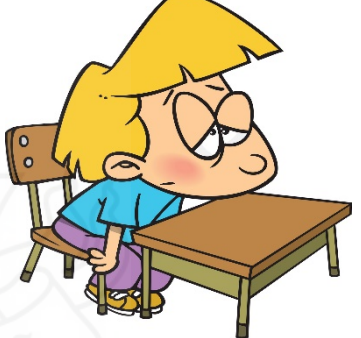



ใบกิจกรรมที่ 2 ทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 “Hello! How are you?”

Part 1: Fill in the blank with the meaning of the vocabulary.

1. Good morning =
2. Hello =
3. Good afternoon =
4. Good =
5. Tired =
6. Hungry =
7. not good =
8. Fine =
9. Good evening =
10. Wonderful =



Part 2: Write the word to describe the picture.

 <p>© 2010 mark du toit. www.madtoon.co.uk</p>		
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
 <p>dreamstime.com</p>		 <p>© Can Stock Photo - csp14636138</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
		
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
		
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>

ใบกิจกรรมที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 “Hello! How are you?”

เพลง “Hello!”

Hello! Hello! Hello, how are you?

(Repeat)

I'm good! I'm great! I'm wonderful!

(Repeat)

Hello! Hello! Hello, how are you?

(Repeat)

I'm tired. I'm hungry. I'm not so good.

(Repeat)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Hello! How are you doing?

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) อ 16101 รายวิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 เวลา 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา โรงเรียนบ้านวนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สาระสำคัญ

การกล่าวคำทักทาย/ การพูดแสดงความรู้สึก / การอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในการทักทายและการแสดงความรู้สึก ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต.1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสารความคิดรวบยอดและความคิดเห็นเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและเขียน

ตัวชี้วัดที่

ต.1.1 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

ผลการเรียนรู้

1. แต่งบทสนทนาทักทายและสอบถามความรู้สึกได้เหมาะสมตามกาลเทศะ
2. พูดทักทาย สอบถาม และแสดงความรู้สึกได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
3. กล่าวออกเสียงและแสดงออกอย่างเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้ / ทักษะ / โครงสร้างทางภาษาที่ต้องการเน้น

Grammar / Structure : Verb to be in Present: is / am / are

Structure: Hello! How are you? I am.....

Vocabulary: Hello, Hi, Good morning, Good afternoon,
Good evening, Good, Great, Tired, Wonderful, Fine

Function: Greeting

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการพัฒนา

- ความรับผิดชอบ

ชิ้นงานหรือภาระงาน

1. ภาระงาน ได้แก่
 - พุคสนทนา ทักทาย และแสดงความรู้สึก
2. ชิ้นงาน ได้แก่
 - แต่งบทสนทนา ทักทายและแสดงความรู้สึก
3. ฝั้งการประเมิน

ชิ้นงาน/ภาระงาน	คำอธิบายคุณภาพ
1. การพุดสนทนาทักทายและแสดงความรู้สึก	- การออกเสียง การเน้นหนักในคำ ความคล่องแคล่ว มีความมั่นใจในการพูดและกล้าแสดงออก
2. แต่งบทสนทนาทักทายและแสดงความรู้สึก	- เขียนโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ สะกดคำและใช้เครื่องหมายวรรคตอน ตรงประเด็นตามที่กำหนดและสามารถเรียบเรียงเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม

กิจกรรมการเรียนรู้ / กำหนดการสอน**กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm – up: 5 minute)**

1. นักเรียนฟังเพลง “Hello!” ที่ครูเปิดให้ พร้อมกับปรบมือตาม เพื่อเป็นการทบทวนความรู้เดิมจากชั่วโมงที่ผ่านมา
2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้

กิจกรรมชั้นนำสนอ (Presentation: 10 minute)

1. นักเรียนเรียนรู้หลักการทักทาย และการบอกความรู้สึก ต่าง ๆ จากใบความรู้ที่ 1 เรื่อง Greeting
2. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น และสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

กิจกรรมขั้นฝึก (Practice: 20 minute)

1. นักเรียนเล่นเกม “Meaning” โดยมีวิธีการเล่น ดังนี้

วัตถุประสงค์ของเกม	จดจำคำศัพท์และฝึกทักษะพุดภาษาอังกฤษ
จำนวนผู้เล่น	กลุ่มละประมาณ 4 – 6 คน
เวลา	ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

วิธีการเล่น

ครูเตรียมบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย และคำศัพท์เกี่ยวกับความรู้สึก ที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว แล้ววางกระดาษกระจายบนโต๊ะ เมื่อพร้อมแล้ว ครูอ่านบัตรคำบนโต๊ะ 1 คำ ผู้เรียนเลือกหยิบบัตรคำที่ตรงกับคำศัพท์ที่ครูอ่าน ถ้านักเรียนหยิบถูกนักเรียนจะต้องพูดประโยคภาษาอังกฤษ 1 ประโยค เช่น Good morning! How are you? และนักเรียนจะได้รับบัตรคำนั้น ๆ หากคนที่หยิบบัตรผิด หรือหยิบบัตรคำศัพท์ที่ผิดแต่พูดประโยคภาษาอังกฤษไม่ได้จะต้องหยุดเล่น 1 ครั้ง เล่นจนกว่าบัตรคำบนโต๊ะหมด คนที่ได้บัตรคำศัพท์มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

2. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น และสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

กิจกรรมขั้นนำไปใช้ (Production: 15 minutes)

1. นักเรียนจับคู่กันสร้างบทสนทนาทักทาย โดยใช้ประโยคและคำศัพท์ในเพลงที่ได้เรียนไปในชั่วโมงที่แล้ว และเกม เช่น

A: Good morning

B: Good morning. How are you?

A: I'm very well. Thank you. And you?

B: I'm Okay. Thank you so much.

2. นักเรียนออกมาสนทนาหน้าชั้นเรียน ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ประเมินการความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและคอยแนะนำ และให้คำปรึกษาเมื่อผู้เรียนเกิดความสงสัย

กิจกรรมขั้นสรุป (Wrap up: 5 minutes)

1. นักเรียนทำใบงานที่ 1 “Greeting” เพื่อทำการสรุปการเรียนรู้

2. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น และให้คำปรึกษาเมื่อผู้เรียนเกิดความสงสัย

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ

2. บัตรภาพ

3. เพลง Hello ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>

4. เกม “Meaning”

5. ใบความรู้ “Greeting”

6. ใบงานที่ 1 เรื่อง “Greeting”

การวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดและประเมินผล

- แบบประเมินการพูด

- แบบประเมินการสร้างบทสนทนา

ประเด็นที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ				เกณฑ์การผ่าน
	4	3	2	1	
1. การพูดสนทนา	การออกเสียง การเน้นหนัก ในคำ มีความ คล่องแคล่ว และกล้า แสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนัก ในคำ ผิดบาง คำ มีความ คล่องแคล่ว และกล้า แสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนัก ในคำ ผิดบาง คำ ความมี คล่องแคล่วแต่ ไม่กล้า แสดงออก	การออกเสียง การเน้นหนัก ในคำ ผิดไม่มี ความ คล่องแคล่ว และกล้าแสดง	ได้คะแนน ไม่น้อยกว่า 2 คะแนน ผ่านเกณฑ์
2. การสร้างบทสนทนา	เขียนบท สนทนาได้ ตรงประเด็นที่ กำหนด โครงสร้าง ไวยากรณ์ ถูกต้อง สะกด คำศัพท์ ใช้ คำศัพท์และ ใช้ เครื่องหมาย วรรคตอนได้ เหมาะสม	เขียนบท สนทนาได้ ตรงประเด็น ที่กำหนด โครงสร้าง ไวยากรณ์ผิด บางที่ สะกด คำศัพท์ ผิด บางตัว ใช้ คำศัพท์และ ใช้ เครื่องหมาย วรรคตอนได้ เหมาะสม	เขียนบท สนทนาได้ ตรงประเด็นที่ กำหนด โครงสร้าง ไวยากรณ์ สะกดคำศัพท์ ผิดจำนวนมาก และใช้ เครื่องหมาย วรรคตอนได้	เขียนบท สนทนาได้ ตรงประเด็นที่ กำหนด โครงสร้าง ไวยากรณ์ สะกดคำศัพท์ ผิดจำนวนมาก และใช้ เครื่องหมาย วรรคตอนผิด บางจุด	ได้คะแนน ไม่น้อยกว่า 2 คะแนน ผ่านเกณฑ์

WORK SHEET 1

Greeting and saying goodbye

การกล่าวทักทาย



Good morning	=	สวัสดีตอนเช้า ทักทักทายได้ตั้งแต่เช้าถึงเที่ยงวัน
Good afternoon	=	สวัสดีเวลาบ่าย (หลังเที่ยงวัน) ถึงเย็น
Good evening	=	สวัสดีตอนเย็นถึงค่ำ
Good night	=	ราตรีสวัสดิ์ / เป็นการลากันในเวลากลางคืน หรือก่อนจะเข้านอน
Goodbye	=	ลาก่อน
Hello	=	สวัสดี เป็นคำทักทายที่ใช้ได้ทุกเวลา
Hi	=	สวัสดี เป็นคำทักทายกับบุคคลที่รู้จักคุ้นเคยหรือเป็นเพื่อนสนิท

Hello / Hi ใช้เวลาใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็น เช้าหรือบ่าย

เมื่อสวัสดีกันแล้ว จะถามว่า สบายดีหรือ ดั่งนี้

How are you?	=	สบายดีหรือ
How are you today?	=	คุณสบายดีหรือเปล่าวันนี้

การตอบ

I'm fine, thank you.	=	ฉันสบายดี ขอขอบคุณ	} (and you? = แล้วคุณล่ะ)
I'm wonderful, thanks.	=	ฉันสบายดี ขอขอบคุณ	
I'm happy.	=	ฉันมีความสุข	
I'm tired	=	ฉันเหนื่อย	
I'm not so good	=	ฉันไม่ค่อยสบาย	



Worksheet 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 “Hello! How are you?”

Instruction: Fill in the blank in the conversation with the appropriated sentences.

Conversation 1:

Tom:Tony.

Tony: Good morning, Tom.

Tom:, Tony?

Tony: I'm fine. Thank you, and you?

Tom: I am..... I'd like some food.

Tony: I have some pizza. Here you are.

Tom: Thank you.



Conversation 2:



Susan: Good afternoon, Judy.

Judy:, How are you doing?

Susan: I am..... I am tired.

Judy: You should take a rest.

Susan: Ok, Good bye.

แบบประเมินความสามารถด้านการพูด
ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 “Hello! How are you?”

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนประเมิน				หมายเหตุ
		4	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวรารัตน์ ก้อนจำปา)

ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านนาหลวง

แบบประเมินการสร้างบทสนทนา
ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 “Hello! How are you?”

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนประเมิน				หมายเหตุ
		4	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

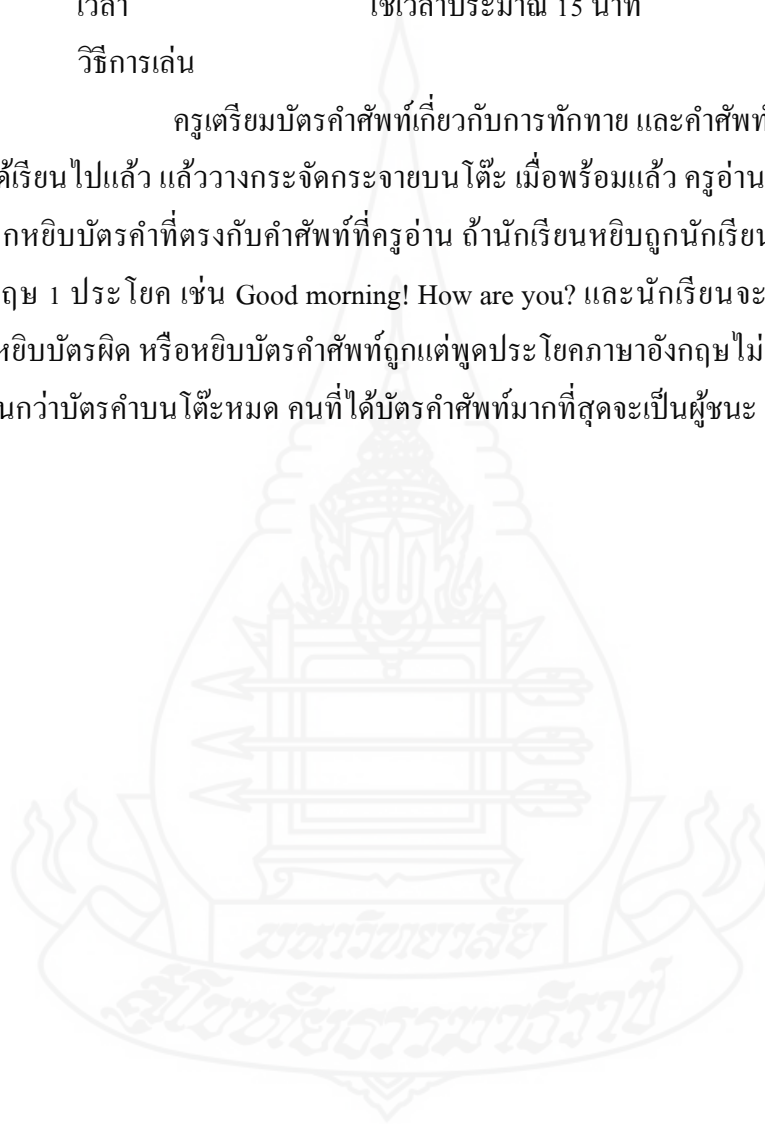
(นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา)

ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านนาหลวง

เกม “Meaning”

วัตถุประสงค์ของเกม	จดจำคำศัพท์และฝึกทักษะพูดภาษาอังกฤษ
จำนวนผู้เล่น	กลุ่มละประมาณ 4 – 6 คน
เวลา	ใช้เวลาประมาณ 15 นาที
วิธีการเล่น	

ครูเตรียมบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย และคำศัพท์เกี่ยวกับความรู้สึกที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว แล้ววางกระดาษกระดานบนโต๊ะ เมื่อพร้อมแล้ว ครูอ่านบัตรคำบนโต๊ะ 1 คำ ผู้เรียนเลือกหยิบบัตรคำที่ตรงกับคำศัพท์ที่ครูอ่าน ถ้านักเรียนหยิบถูกนักเรียนจะต้องพูดประโยคภาษาอังกฤษ 1 ประโยค เช่น Good morning! How are you? และนักเรียนจะได้รับบัตรคำนั้น ๆ หากคนที่หยิบบัตรผิด หรือหยิบบัตรคำศัพท์ถูกแต่พูดประโยคภาษาอังกฤษไม่ได้จะต้องหยุดเล่น 1 ครั้ง เล่นจนกว่าบัตรคำบนโต๊ะหมด คนที่ได้บัตรคำศัพท์มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

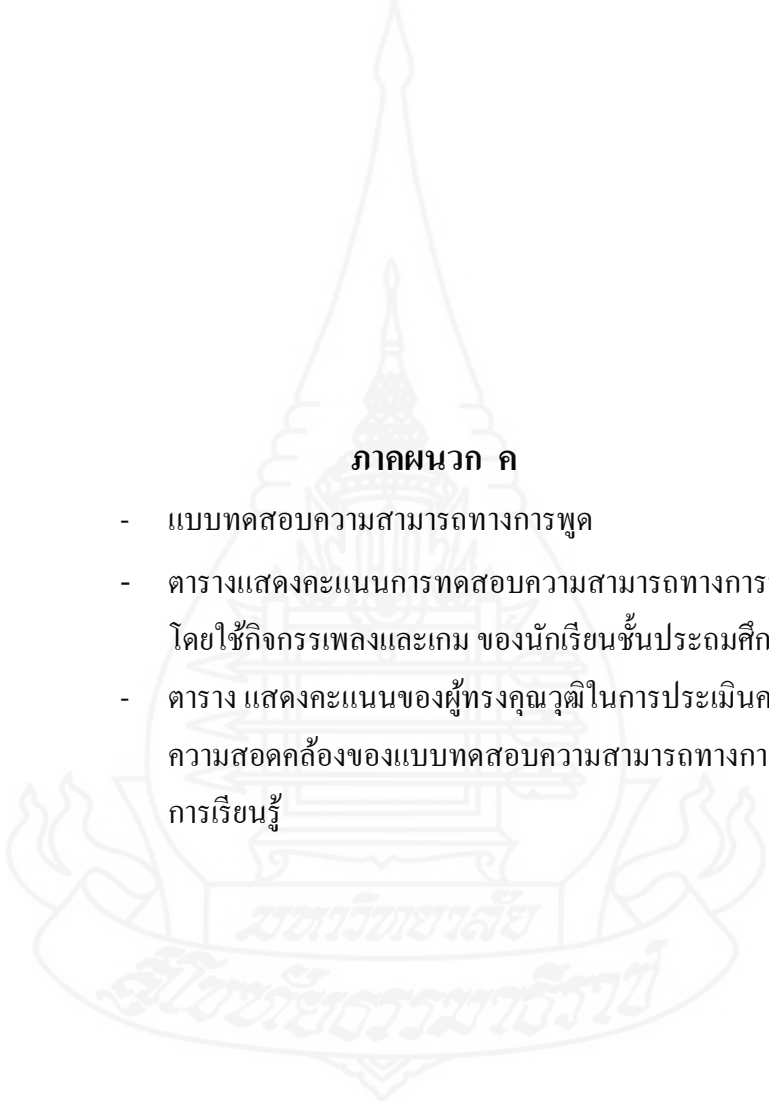


ตารางแสดงความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
1. สาระสำคัญ					
1.1 แสดงความคิดรวบยอดของสาระการเรียนรู้	1	1	1	0.8	ใช้ได้
1.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.66	ใช้ได้
1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียนที่สามารถวัดและประเมินได้	1	0	1	0.66	ใช้ได้
2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3 สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
2.4 ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 มีความถูกต้องและชัดเจนของเนื้อหา	1	1	1	1	ใช้ได้
3.2 เนื้อหาครบถ้วนเพียงพอสำหรับการสร้างความรู้ให้นักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3 มีความน่าเชื่อถือของเนื้อหา	0	1	1	0.66	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 เป็นลำดับขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 มีความเหมาะสมของเวลาในการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 น่าสนใจ จูงใจให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
5. แหล่งเรียนรู้ / สื่อและอุปกรณ์					
5.1 สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
5.2 เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.66	ใช้ได้
6.2 สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	1	0	1	0.66	ใช้ได้
6.3 เกณฑ์การประเมินมีความสอดคล้องกับระดับ ความสามารถของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้





ภาคผนวก ค

- แบบทดสอบความสามารถทางการพูด
- ตารางแสดงคะแนนการทดสอบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- ตาราง แสดงคะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้องของแบบทดสอบความสามารถทางการพูดกับจุดประสงค์การเรียนรู้

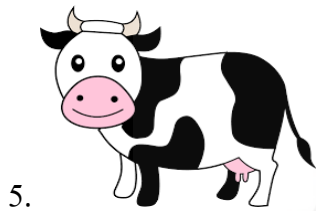
**แบบประเมินความสามารถทางการพูด
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560**

ตอนที่ 1 การสัมภาษณ์ (Interview)

1. What is your name?
2. How are you doing today?
3. How many brothers or sisters do you have?
4. What do you do every morning?
5. What time do you go to school?
6. How do you feel when you have a cold?
7. What do you like doing in your free time?
8. What should we wear in the hot season?
9. Could you tell me how to have good health?
10. Could you tell me the name of the animals?

ตอนที่ 2 แบบประเมินการพูดบรรยายภาพ (Describe the picture)







9.



10.



ตารางแสดงคะแนนการทดสอบความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเพลง และเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง รายบุคคล

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D
1	112	214	102
2	124	224	100
3	151	215	64
4	134	217	83
5	142	228	86
6	142	241	99
7	129	230	101
8	125	229	104
9	135	230	95
10	138	266	128
11	130	245	115
12	132	252	120
13	131	248	117
14	130	235	105
15	124	243	119
16	140	246	106
17	139	248	109
18	135	236	101
19	141	244	103
20	131	241	110

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre	1.3325E2	20	8.51547	1.90412
Post	2.3660E2	20	13.37082	2.98981


Paired Samples Correlations




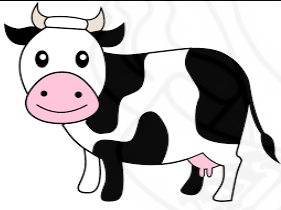


	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre & Post	20	.199	.401




Paired Samples Test :แบบประเมินความสามารถทางการพูด

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre - Post	1.03350E2	14.35371	3.20959	-110.06774	-96.63226	32.200	19	.000

ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถทางการพูด ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอบางมะฝ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

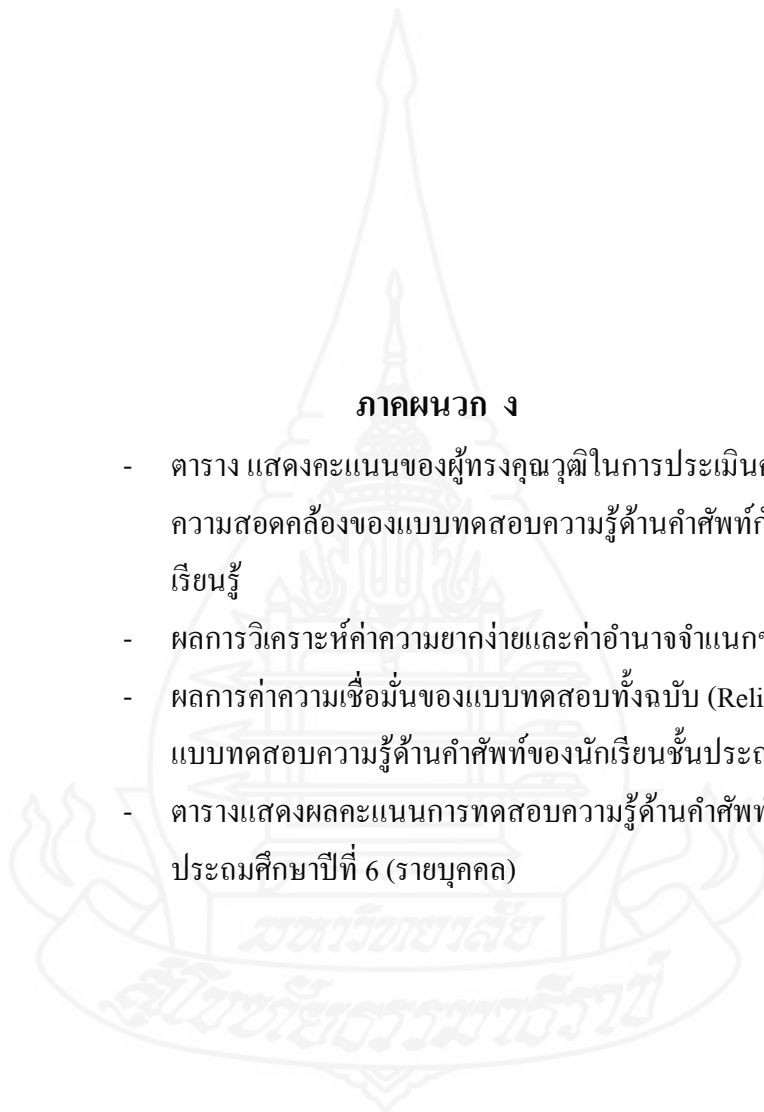
รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
ตอนที่ 1 แบบประเมินการสัมภาษณ์ (Interview)					
1. What is your name?	1	1	1	1	ใช้ได้
2. How are you doing today?	1	1	1	1	ใช้ได้
3. How many brothers or sisters do you have?	1	1	1	1	ใช้ได้
4. What do you do every morning?	1	1	0	0.66	ใช้ได้
5. What time do you go to school?	1	1	0	0.66	ใช้ได้
6. How do you feel when you have a cold?	1	1	1	1	ใช้ได้
7. What do you like doing in your free time?	1	0	1	0.66	ใช้ได้
8. What should we wear in the hot season?	1	1	1	1	ใช้ได้
9. Could you tell me how to have good health?	1	1	1	1	ใช้ได้
10. Could you tell me the name of the animals?	1	1	0	0.66	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แบบประเมินความสามารถทางการพูด บรรยายภาพ (Describe the picture)					
1. 	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
2. 	1	1	1	1	ใช้ได้
3. 	1	1	1	1	ใช้ได้
4. 	1	1	1	1	ใช้ได้
5. 	1	1	1	1	ใช้ได้
6. 	1	1	1	1	ใช้ได้
7. 	1	1	1	1	ใช้ได้

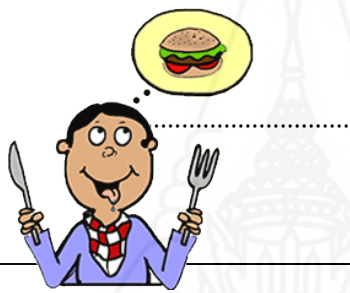



รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
8. 	1	1	1	1	ใช้ได้
9. 	1	1	1	1	ใช้ได้
10. 	1	1	1	1	ใช้ได้






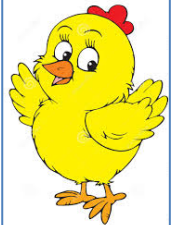
ภาคผนวก ง

- ตาราง แสดงคะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์กับจุดประสงค์การเรียนรู้
- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
- ผลการค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (รายบุคคล)







ผลค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบรู้ด้านคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ที่มีต่อความสามารถทางการพูดและความรู้ด้านคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอบางมะฝ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ถูกต้องเติมลงในช่องว่าง					
1. 	1	1	1	1	ใช้ได้
2. 	1	1	1	1	ใช้ได้
3. 	1	1	1	1	ใช้ได้
4. 	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
5. 	1	1	1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 2 จับคู่ภาพและคำศัพท์ที่กำหนดให้	1	1	1	1	ใช้ได้
6. Cook 	1	1	1	1	ใช้ได้
7. Water the plants 	1	1	1	1	ใช้ได้
8. Chick 	1	1	1	1	ใช้ได้
9. Sweep the floor 	1	1	1	1	ใช้ได้
10. Dress 	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเติมพยัญชนะที่หายไป					
11. Won_erful	1	1	1	1	ใช้ได้
12. H_ngrы	1	1	1	1	ใช้ได้
13. Good mor_ing	1	1	1	1	ใช้ได้
14. E_gine_r	1	1	1	1	ใช้ได้
15. P_lot	1	1	1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 4 ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรที่กำหนดให้ให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง					
16. GODO MRNNGIO	1	1	1	1	ใช้ได้
17. EACTHRE	1	1	1	1	ใช้ได้
18. ORTDCO	1	1	1	1	ใช้ได้
19. NEIMALRS	1	1	1	1	ใช้ได้
20. HTOUM	1	1	1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 5 เลือกคำตอบที่ถูกต้อง					
21. I wear.....when it's sunny. a. sunglasses b. socks c. gloves d. raincoat	1	1	1	1	ใช้ได้
22. I wear.....when it's cold. a. shorts b. cap c. dress d. jacket	1	1	1	1	ใช้ได้
23. He is wearing.....because it's rain. a. skirt b. boots c. shirt d. short	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
24. You shouldbecause it makes you healthy. a. exercise b. go to school c. comb hair d. wash the dishes	1	1	1	1	ใช้ได้
25. The.....'s sound is "MEAW" a. dog b. pig c. cat d. cow	1	1	1	1	ใช้ได้
26. From the picture what does he say? a. Touch your nose! b. Touch your cheek! c. Touch your head! d. Touch your fingers! 	1	1	1	1	ใช้ได้
27. From the picture what does she say? a. Touch your shoulder! b. Touch your eyes! c. Touch your head! d. Touch your fingers! 	1	1	1	1	ใช้ได้
28. My mother can..... a. cook b. eat c. exercise d. have breakfast 	1	1	1	1	ใช้ได้
29. You should.....early. a. go to bed b. have dinner c. cook d. exercise 	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	1	2	3		
30. You meet your friend in the morning what will you say? a. Good night b. Good morning c. Good afternoon d. Good evening	1	1	1	1	ใช้ได้



ผลการวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	แปลผล
1	0.65	0.30	ใช้ได้
2	0.70	0.40	ใช้ได้
3	0.55	0.30	ใช้ได้
4	0.55	0.30	ใช้ได้
5	0.55	0.30	ใช้ได้
6	0.55	0.30	ใช้ได้
7	0.65	0.30	ใช้ได้
8	0.45	0.30	ใช้ได้
9	0.70	0.60	ใช้ได้
10	0.55	0.30	ใช้ได้
11	0.45	0.30	ใช้ได้
12	0.55	0.50	ใช้ได้
13	0.55	0.30	ใช้ได้
14	0.55	0.50	ใช้ได้
15	0.45	0.50	ใช้ได้
16	0.65	0.30	ใช้ได้
17	0.70	0.40	ใช้ได้
18	0.65	0.30	ใช้ได้
19	0.70	0.40	ใช้ได้
20	0.55	0.30	ใช้ได้
21	0.65	0.50	ใช้ได้
22	0.65	0.30	ใช้ได้
23	0.65	0.30	ใช้ได้
24	0.45	0.50	ใช้ได้
25	0.55	0.30	ใช้ได้
26	0.55	0.30	ใช้ได้
27	0.65	0.30	ใช้ได้
28	0.40	0.40	ใช้ได้
ข้อที่	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก	แปลผล
29	0.35	0.30	ใช้ได้
30	0.45	0.50	ใช้ได้

ผลการค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) แบบทดสอบความรู้ด้าน
คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

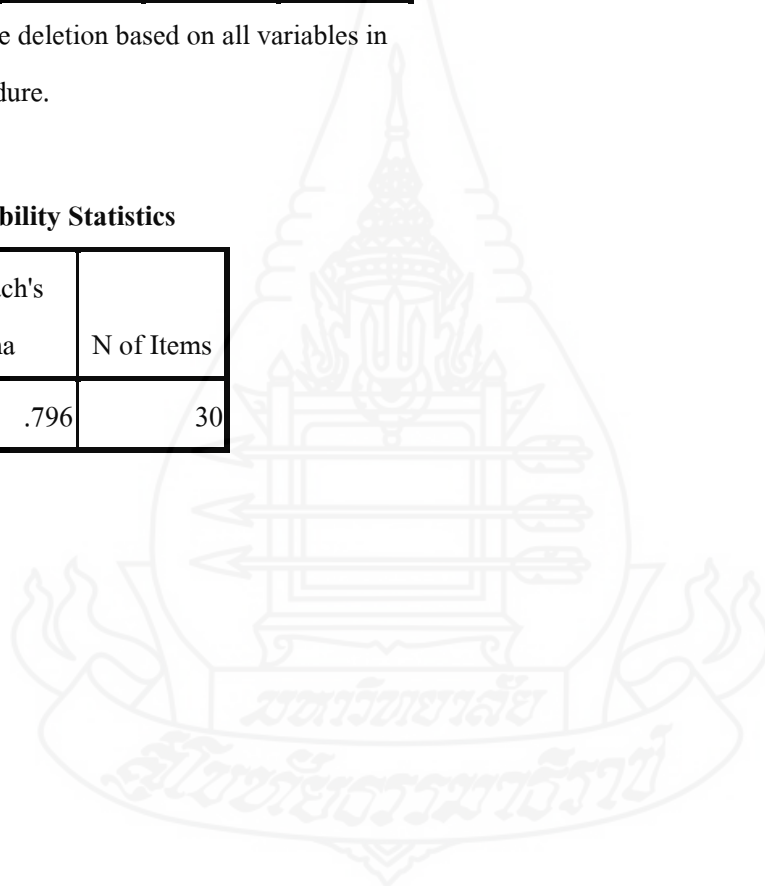
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	50.0
	Excluded ^a	10	50.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.796	30



ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(รายบุคคล)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D
1	10	22	12
2	12	24	12
3	11	20	9
4	10	17	7
5	9	19	10
6	7	17	10
7	8	19	11
8	9	20	11
9	10	23	13
10	11	25	14
11	11	25	14
12	8	19	11
13	8	22	14
14	9	23	14
15	9	20	11
16	13	22	9
17	12	23	11
18	17	28	11
19	10	26	16
20	12	25	13

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre	10.3000	20	2.25015	.50315
Post	21.9500	20	3.03445	.67852

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre & Post	20	.704	.001

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre - Post	-1.16500E1	2.15883	.48273	-12.66036	-10.63964	-24.134	19	.000

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวอรรัตน์ ก้อนจำปา
วัน เดือน ปีเกิด	6 สิงหาคม 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดลำพูน
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ พ.ศ. 2548
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านนาหลวง อำเภอปางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน
ตำแหน่ง	ครู ค.ศ. 1

