



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

โดยใช้บอร์ดเกม

The Development of English Communication Skill by Using
Board Game for Foreign Department High Vocational Certificate
of Yala Vocational College

โดย

นางสาวมารียะ สะแม

ครูพิเศษสอน

แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวมารีเยะ สะแม
หัวข้อวิจัย	การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้บอร์ด เกม
สาขาวิชา	ภาษาต่างประเทศธุรกิจ
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกม Adventure in The Village 2) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง My daily routine จำนวน 3 แผน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง My daily routine 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) one sample t-test

ผลของการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังจากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม มีคะแนนร้อยละเท่ากับ 76.52 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 82.61 จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ การสื่อสารภาษาอังกฤษ บอร์ดเกม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยทางการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้บอร์ดเกมสำเร็จจุลวงได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ปราณี หล้าเบ็ญสะ อาจารย์ผู้สอนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (1104302) ขอขอบคุณอาจารย์ที่คอยให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ และข้อเสนอแนะ จนทำให้วิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณคณะผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา 2) สีดีนออาซียัน ปือราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา 3) นางสาวปาริตะ อูสมมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่คอยอำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง My daily routine จนทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จจุลวงไปด้วยดี

มารีย๊ะ สะแม

มีนาคม 2566

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญ (ต่อ)	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนา	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1-2
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 สมมติฐานการวิจัย	2
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	2-3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	3
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	4
2.1 แนวคิดและทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	4-9
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม	10-12
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	13
3.1 กลุ่มเป้าหมายสำหรับการวิจัย	13
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	13
3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแต่ละประเภท	13-16
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	16-17
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	17
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	17-18
บทที่ 4 ผลการดำเนินวิจัย	19
4.1 การนำเสนอผลการวิจัย	19

สารบัญ (ต่อ)

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	19-21
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และ ข้อเสนอแนะ	22
5.1 สรุปผลการวิจัย	22
5.2 อภิปรายผล	23
5.3 ข้อเสนอแนะ	24
บรรณานุกรม	25
ภาคผนวก	26
ภาคผนวก ก	27-28
ภาคผนวก ข	29-34
ภาคผนวก ค	35-40
ภาคผนวก ง	41-42
ภาคผนวก จ	43-64
ภาคผนวก ฉ	65-66

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตาราง 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่ผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70	20
ตาราง 4.2 แสดงคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย คะแนนสูงสุด คะแนนต่ำสุด ของข้อคำถามแต่ละข้อ	20
ตาราง 4.3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนที่ ได้รับการสอนโดยใช้	20
ตาราง 4.4 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนที่ใช้บอร์ดเกม	21

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษ ถือได้ว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก ปัจจุบัน มีคนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสารมากกว่า 2,000 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรของโลก ดังนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ประชากรไทยได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่จะสื่อสารได้ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรองสำหรับการแข่งขันด้านเศรษฐกิจและสังคมในเวทีสากล ชัชวีย์ บุณนาถ (2561 : บทคัดย่อ)

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายเร่งปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างเสริมสมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาตน อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยนโยบาย 6 ด้าน และหนึ่งในนั้นคือ ปรับจุดเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ โดยเน้น การสื่อสาร กล่าวคือ ให้ปรับการเรียนการสอนจากการเน้นไวยากรณ์ มาเป็นการสื่อสารที่เริ่มจากการฟังตามด้วยการพูด การอ่าน และการเขียนตามลำดับ ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษควรคำนึงถึงธรรมชาติการเรียนรู้ภาษา กระบวนการเรียนการสอนควรมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ใกล้เคียงกับการเรียนรู้ภาษาแรก (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558 : 1-3)

การสอนหรือการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มโอกาสให้นักเรียนสามารถฝึกการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากที่ครูผู้สอนจะต้องจัดทำขึ้นมา เนื่องจากว่าสิ่งแวดล้อมที่นักเรียนอาศัยอยู่ไม่อำนวยให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษมากนัก อีกทั้งถ้าหากการสอนหรือกิจกรรมนั้นมีความสนุกสนานและท้าทายความสามารถของนักเรียนก็จะสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี

บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นเกมที่มีความซับซ้อน อุปกรณ์การเล่นมีความหลากหลาย อีกทั้งมีขั้นตอนและวิธีการเล่นเกมที่น่าตื่นเต้น สนุกสนาน และท้าทายผู้เล่นเป็นอย่างมาก (Richart-Amoto, 2539) อ้างถึงใน The Impact of Board Games on EFL Learners' Grammar Retention, 2560 : 63) กล่าวว่า บอร์ดเกม ไม่ได้มีเพื่อความสนุกเท่านั้นแต่ยังสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่สองได้อีกด้วย บอร์ดเกมมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียน ช่วยลดความเครียดของนักเรียนได้ และยังสร้างโอกาสให้นักเรียนในฝึกการสื่อสารภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่ยากและต้องใช้ความ

พยายามอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ดังนั้นเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดความพยายามในการฝึกฝน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Riko Ade Maulana, (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ (The Use of Board Game for Improving English Speaking Ability) โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้หรือไม่ ผลของการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ และยังทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ช่วยให้ผู้เรียนลดความตึงเครียดในการเรียน และเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนที่ใช้บอร์ดเกม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

ทักษะทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

1.4.2 ขอบเขตเนื้อหา

การศึกษาในครั้งนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกม “Adventure in The Village” หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 my daily routine ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดที่ 1.3 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

1.4.3 ตัวแปรในการศึกษา

1.4.3.1 ตัวแปรต้น บอร์ดเกม

1.4.3.2 ตัวแปรตาม ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจ

1.4.4 เครื่องมือที่ใช้

1.4.4.1 บอร์ดเกม “Adventure in The Village”

1.4.4.2 แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง my daily routine ชั้น
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

1.4.4.3 แบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง my daily
routine ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษา
ยะลา

1.4.4.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้น
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 เรื่อง my daily routine

1.4.5 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 256

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการสนทนาโต้ตอบระหว่างบุคคล ใน
หัวข้อเรื่อง my daily routine โดยการถาม what time และ what does she/he do เพื่อถามกิจวัตร
ประจำวันของตัวเองและเพื่อนบ้าน ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเวลาและกิจกรรมต่างๆที่ทำเป็นประจำในชีวิตประจำวัน
ในการตอบคำถาม

1.5.2 บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่เล่นบนกระดานแผ่น โดยบนแผ่นกระดานจะมีช่องเดินให้ผู้เล่นเดิน
ในการเดินไปในแต่ละช่องผู้เล่นต้องใช้ทักษะการสื่อสารและความรู้เรื่องการถามคำถามโดยใช้ what time
และ what does she/he do เพื่อถามกิจวัตรประจำวันของตัวเองและเพื่อนบ้าน ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเวลาและ
กิจกรรมต่างๆที่ทำเป็นประจำในชีวิตประจำวัน ในแผนที่ที่กำหนดให้ นอกจากนี้บอร์ดเกมจะมีช่องปริศนาและ
บัตรปริศนาให้หยิบ ผู้เล่นต้องไขปริศนาให้ได้ อีกทั้งยังมีบัตรของวิเศษที่ผู้เล่นสามารถใช้เป็นตัวช่วยในการเล่น
เกม

1.5.3 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนทั้งด้านบวกและด้านลบต่อการเรียนการสอน
โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษในหัวข้อเรื่อง my daily routine

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้บอร์ดเกมชื่อ Adventure in The Village เพื่อใช้ในการสอนการสื่อสารเรื่อง my daily
routine

1.6.2 ได้แนวทางให้กับครูผู้สอนในการใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของ
นักเรียน เรื่อง my daily routine

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้บอร์ดเกม การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา กับเกณฑ์ร้อยละ70 2) เพื่อศึกษาตามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา การศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ได้แก่ แนวคิดและทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

2.1.1 ความหมายของการสอนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นแนวคิดในการสอนภาษาที่มุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้จริง มีการจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน ซึ่งเชื่อมระหว่างความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษา และความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านภาษาไปใช้ในการสื่อสาร ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการให้ผู้เรียนได้สื่อสารในชีวิตจริงกิจกรรมและภาระงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารจริงสื่อที่ใช้ก็เป็นสื่อจริง แต่ก็ได้ละเลยความรู้ด้านไวยากรณ์เมื่อเกิดความผิดพลาดทางด้านไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย แต่ยังสามารถสื่อสารได้ ครูผู้สอนไม่ควรขัดจังหวะโดยการแก้ไขให้ถูกต้องทันที ควรแก้ไขเมื่อความผิดพลาดนั้นทำให้เกิดความไม่เข้าใจหรือสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Davies & Pearse, 2000: Brown, 2001: Richard, 2006 อ้างถึงใน สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558 : 37)

2.1.2 หลักการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

Jack C. Richards (2006 อ้างถึงใน สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558; 39) ได้ให้ข้อสรุป 10 ประการในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Ten Core assumptions of current communicative language teaching) ไว้ดังนี้

1. Interaction: การเรียนรู้ภาษาที่สองจะเกิดขึ้นได้ง่ายถ้าผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารในภาษานั้นอย่างมีความหมาย
2. Effective Tasks กิจกรรมภาษาหรือแบบฝึกหัดที่มีคุณภาพในชั้นเรียนจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะสื่อความหมายในภาษาเพิ่มพูนแหล่งการเรียนรู้ภาษาสังเกตการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมสื่อสาร
3. Meaningful Communication: การสื่อสารจะมีความหมายก็ต่อเมื่อผู้เรียนสื่อสารเรื่องเกี่ยวข้องกับตนน่าสนใจและนำมามีส่วนร่วม
4. Integration of Skills: การสื่อสารเป็นกระบวนการเน้นภาพรวม (holistic process) ที่ต้องใช้ทั้งทักษะทางภาษาและหลายรูปแบบ
5. Language Discovery / Analysis / Reflection: การเรียนภาษาเกิดจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบอุปนัย (inductive learning) คือผ่านกระบวนการค้นพบกฎและรูปแบบของภาษาด้วยตนเอง

และจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอนกฎและรูปแบบของภาษา (deductive learning)

6. Accuracy & Fluency: การเรียนภาษาเป็นการเรียนรู้ที่ค่อยเป็นค่อยไปที่ผู้เรียนเรียนรู้จากการใช้ภาษาและการลองผิดลองถูกในภาษาและถึงแม้ความผิดพลาดในการใช้ภาษาจะเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นในการเรียนรู้ แต่เป้าหมายปลายทางของการเรียนภาษาคือความสามารถในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องและเหมาะสม

7. Individuality: ผู้เรียนแต่ละคนมีหนทางพัฒนาภาษาของตนเองและมีอัตราการพัฒนาที่ไม่เท่ากันและมีความต้องการและแรงจูงใจในการเรียนภาษาที่ต่างกัน

8. Learning and Communication Strategies: การเรียนภาษาที่มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับกลยุทธ์ในการเรียนและกลยุทธ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

9. Teacher as a facilitator 2 บทบาทของผู้สอนในห้องเรียนคือผู้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกและใช้ภาษาและให้ผลสะท้อนกลับในการใช้ภาษาและการเรียนภาษาของผู้เรียน

10. Collaboration & Sharing atmosphere: ห้องเรียนเปรียบเสมือนชุมชนที่ผู้เรียนสามารถเรียน

Loti Baker and Janet Orr (2014) ได้เสนอแนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาวิทยากรแกนนำกลวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน ได้สรุปการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามหลักทฤษฎีและงานวิจัยไว้ 4 ประการดังนี้

1. เน้นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วยความถูกต้องและคล่องแคล่ว (A focus on effective Communication with accuracy and fluency) ความสามารถในการสื่อสารเป็นเป้าหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นสัมพันธ์กับความถูกต้องในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ซึ่งต้องควบคู่ไปกับความคล่องแคล่วในการพูดและการเขียน (Hymes, 1971) นอกจากนี้ Canale & Swain (1980) ได้เพิ่มเติมจากแนวคิดของ Hymes โดยสรุปความสามารถที่จำเป็นในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพไว้สี่ประการประกอบด้วยความสามารถด้านไวยากรณ์ (Grammatical) ด้านวาทกรรม (Discourse) ด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม (Sociolinguistic) และด้านการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic) และที่ผ่านมากว่าสี่ทศวรรษนักวิชาการยังคงศึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อยืนยันความสำคัญของความถูกต้องในความรู้ด้านหน่วยเสียงไวยากรณ์คำศัพท์และความคล่องแคล่วในการสื่อสาร

2. ความกล้าใช้ภาษาในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (Risk-taking in Cooperative Groups) กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันแสดงถึงการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Johnson & Johnson, 1999) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือกันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและพัฒนาเป็นกลุ่มที่มีโครงสร้างของการเอื้อประโยชน์ต่อกันในกลุ่ม (Kagan, 1994) กลุ่มนั้นสำคัญยิ่งต่อการเริ่มใช้ภาษาของนักเรียนที่ประหม่าในการพูดต่อหน้ากลุ่มใหญ่กิจกรรมในกลุ่มเล็ก ๆ นั้นสร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษาและกระตุ้นนักเรียนให้กล้าเสี่ยงในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาใหม่ (Calderan, Slavin, & Sanchez, 2011)

3. เชื่อมโยงกับความหมายและบริบท (Connected to Meaning and Context) ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นนักเรียนจะมีพัฒนาการทางภาษาด้วยการใช้ภาษาในชีวิตจริง (Harmer, 2003: Nunan, 1989) สอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมของ Vygotsky ที่ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า "วิธีที่ดีที่สุดที่จะเรียนรู้และสอนภาษาคือการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม" (Chaiklin, 2003) ภาระงานด้านภาษาควรเชื่อมโยงกับบริบทของชีวิตจริงที่มีความหมายต่อนักเรียนนั้นคือภาระงานด้านภาษา

4. ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Skills) ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีความสำคัญมากขึ้นสำหรับนักเรียนในทุกสาขาวิชาไม่เพียง แต่ด้านภาษาเท่านั้น ทฤษฎีการคิดที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายคือ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม (Bloom's Taxonomy) บลูม (Bloom, 1956) ได้เสนอแนวคิดที่ว่า นักเรียนมีความจำเป็นที่ต้องรู้จักทักษะการคิดทั้งในระดับสูงและระดับล่างทักษะในระดับล่างคือการจำและความเข้าใจเช่นการจดจำคำศัพท์ใหม่และเข้าใจวลีพื้นฐานทักษะในระดับสูง คือ การสังเคราะห์และการประเมินผล เช่น การรวบรวมข้อมูลย่อยในการเล่าเรื่อง หรือแสดงความคิดเห็นและตัดสินใจด้วยเหตุผล ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพราะภาระงานด้านการสื่อสารนั้นต้องบูรณาการทั้งทักษะระดับล่างและระดับที่สูงขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ในการสร้างภาษาใหม่นั้นนักเรียนต้อง จดจำคำศัพท์ใหม่ สังเคราะห์ความคิด และประเมินเลือกวิธีที่ดีที่สุดในการสื่อสาร (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558: 39-41)

2.1.3 แนวการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Teaching Approach) เป็นแนวการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงที่มีโอกาสพบในชีวิตประจำวันและยังให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา (Use) มากกว่าวิธีใช้ภาษา (Usage) นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญในเรื่องความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) และความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy)

การจัดการเรียนการสอนจึงเน้นหลักสำคัญดังต่อไปนี้

- 1) ต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่ากำลังทำอะไรเพื่ออะไรให้ผู้สอนต้องบอกให้ผู้เรียนทราบถึงความมุ่งหมายของการเรียนและการฝึกใช้ภาษาเพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน
- 2) การสอนภาษาโดยแยกเป็นส่วน ๆ ไม่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ดีเท่ากับการสอนในลักษณะบูรณาการในชีวิตประจำวันการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจะต้องใช้ทักษะหลาย ๆ ทักษะรวม ๆ กันไปผู้เรียนควรจะได้ฝึกฝนและใช้ภาษาในภาพรวม
- 3) ต้องให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษาที่มีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด
- 4) ต้องให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษามาก ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ให้มากที่สุดที่จะเป็นไปได้
- 5) ผู้เรียนต้องไม่กลัวว่าจะใช้ภาษาผิด (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558; 41)

Jack C. Richard (2006 อ้างถึงใน สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558: 41) ได้เสนอวิธีการสอนเพื่อการสื่อสารอีก 2 วิธีที่เน้นกระบวนการคือแนวการสอนภาษาโดยใช้เนื้อหาเป็นฐาน (Content-Based Approach: CHI) และแนวการสอนที่ยึดภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Instruction: TBI) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวการสอนภาษาโดยใช้เนื้อหาเป็นฐาน (Content-Based Approach) เป็นการสอนที่เน้นเนื้อหาสาระการเรียนรู้มาบูรณาการกับจุดมุ่งหมายของการสอนภาษาก็คือให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และในขณะเดียวกันก็พัฒนาการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารไปด้วยดังนั้นการคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาให้ผู้เรียนได้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพราะเนื้อหาที่คัดเลือกมาจะต้องเอื้อต่อการบูรณาการการสอนภาษาทั้ง 4 ทักษะคือฟังพูดอ่านเขียนนอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์สามารถติดตามประเมินข้อมูลของเรื่องและพัฒนาการเขียนเชิงวิชาการที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ ได้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาในลักษณะองค์รวม (Whole Language Learning)

2. แนวการสอนที่ยึดภาระงานเป็นฐาน (Task-Based Approach) เป็นการเรียนรู้ภาษาที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ในขณะที่ทำภาระงานให้สำเร็จความรู้ด้านคำศัพท์และโครงสร้างจะเป็นผลที่ได้จากการฝึกใช้ภาษา ในขณะที่ทำกิจกรรมนิยมนำแนวคิดนี้ไปใช้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษาเพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ ภาษาเกิดจากกระบวนการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจนลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (Wilis, 1995) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานมีจุดมุ่งหมาย 4 ประการคือ

1) เพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารและในการปฏิบัติภาระงานที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผลสำเร็จ

2) เพื่อให้สามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงได้

3) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยผ่านกระบวนการปฏิบัติภาระงาน

4) เพื่อให้สามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.1.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสาร

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540 อ้างถึงสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558; 42) ได้สรุปขั้นตอนวิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารไว้ 3 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวป้อนทางภาษา (Language Input) แก่ผู้เรียน ซึ่งจัดเป็นขั้นการสอนที่สำคัญ ขั้นหนึ่งในขั้นนี้ครูจะนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยจะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้กันจริงโดยทั่วไปรวมทั้งวิธีการใช้ภาษาไม่ว่าเป็นด้านการออกเสียง ความหมายคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่กันไป

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความแม่นยำในรูปแบบภาษาเพื่อจะความสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารต่อไป หลังจากให้ผู้เรียนได้รับรู้รูปแบบภาษาว่าเป็นอย่างไรและสื่อความหมายอย่างไรในขั้นนำเสนอไปแล้ว ในขั้นนี้ควรเป็นการฝึกที่เน้นความหมาย (Meaningful drills) เพราะผู้เรียนมีความจำเป็นในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย การฝึกเน้นความหมายมีหลายแบบ เช่น ฝึกการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Information gap) การแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) ฝึกด้วยการเล่นเกมที่มีการควบคุมการใช้ภาษา เป็นต้น

3. ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริง การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไปมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองจากสถานการณ์จริงหรือที่เป็นสถานการณ์จริงด้วยตนเองโดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้นส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ในการผลิตภาษากิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติ ควรเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีความต้องการและมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้ภาษาหรือเนื้อหาด้วยตนเองมากที่สุด อีกทั้งผู้เรียนควรจะได้ประเมินผลการสื่อสารของตนจากผลสะท้อนกลับของผู้ร่วมสื่อสารด้วย เพื่อให้การสื่อสารเหมือนจริงมากที่สุด

2.1.5 กระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

กระบวนการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ กิจกรรม เทคนิคการสอนและบทบาทของผู้เรียนและครูผู้สอน

2.1.5.1 กิจกรรม เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในกระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพราะเป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาในการสื่อสารที่สมจริงในห้องเรียน (Richards, 2006) กิจกรรมที่ดีนั้นจะขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรม ลักษณะของกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีดังนี้

- 1) กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์บทเรียน
- 2) กิจกรรมมีจุดมุ่งหมายในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย
- 3) กิจกรรมทำให้เกิดความจำเป็นที่จะสื่อความหมาย
- 4) กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรับรู้ผลของการสื่อความหมาย
- 5) กิจกรรมน่าสนใจและท้าทาย
- 6) กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกตามความต้องการ
- 7) กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่
- 8) กิจกรรมฝึกให้ผู้เรียนมีกลยุทธ์การเรียนรู้

ลักษณะของการจัดกิจกรรมการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นั้น สามารถทำได้หลายลักษณะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์หลายรูปแบบในชั้นเรียนเช่นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน บทเรียน ผู้เรียน ผู้เรียน ผู้เรียน ครูผู้สอน ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะการจัดกิจกรรมมีดังนี้

1) การจัดกิจกรรมรายบุคคล (Individual work) เป็นกิจกรรมที่ฝึกพึ่งตนเองในการเรียนรู้ (Autonomous learning) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกทำกิจกรรมตามลีลาการเรียนรู้ (Learning style) ในรูปแบบที่ตนต้องการในเวลาที่เหมาะสมกับตนเองและสามารถทำได้นอกชั้นเรียนกิจกรรมที่เหมาะสมกับกิจกรรมรายบุคคล ได้แก่ การอ่านหนังสือนอกเวลาการเล่นเกมที่ต่าง ๆ เช่นเกมปริศนาอักษรไขว้เกมสร้างคำ เป็นต้น

2) การจัดกิจกรรมแบบคู่ (Pair work) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันที่จะต้องคิดและทำร่วมกัน (Collaborative learning) ทำให้เกิดการใช้ภาษาในสถานการณ์ที่เหมือนจริงอย่างไรก็ตามระหว่างทำกิจกรรมครูผู้สอนจะเป็นผู้ควบคุมคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการกิจกรรมที่เหมาะสมกับกิจกรรมรายคู่ ได้แก่ การถามหาข้อมูลที่คนขาดหายไปจากคู่ของคุณ (information gun) การแสดงบทบาทสมมติ (role-play) เป็นต้น

3) การจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม (Group works) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีภาวะอิสระ (Autonomy) ลดการพึ่งครูผู้สอนจำนวนผู้เรียนในแต่ละกลุ่มขึ้นอยู่กับลักษณะงาน แต่ไม่ควรเกิน 6 คนกิจกรรมที่เหมาะสมกับกิจกรรมแบบกลุ่ม ได้แก่ การอภิปราย (Discussion) การอ่านและฟังส่วนต่าง ๆ ของเรื่องราวแล้วนำส่วนเหล่านี้มาปะติดปะต่อกัน (Jigsaw reading/listening) การช่วยหาข้อมูลเพื่อมาทำโครงการการเล่นเกมที่ต่าง ๆ เช่น เกมต่อคำ เกมยี่สิบคำถาม เป็นต้น

4) การจัดกิจกรรมแบบทำร่วมกันทั้งชั้น (Class work) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนทำพร้อมกันทั้งห้องครูผู้สอนสามารถชี้แนะและควบคุมกิจกรรมได้มากกว่ากิจกรรมที่จัดในลักษณะอื่นกิจกรรมที่เหมาะสมกับกิจกรรมแบบทำร่วมกันทั้งชั้น ได้แก่ การฝึกออกเสียงได้” ฝึกการอ่านออกเสียงการทำตามคำสั่งการอภิปรายแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

2.1.5.2 เทคนิคการสอน เทคนิคการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารเพราะเทคนิคการสอนที่เหมาะสมจะช่วยให้การเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารประสบความสำเร็จเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและได้ใช้ภาษาในการสื่อสารให้มากที่สุดการสื่อสารที่สมจริงคือการที่ผู้เรียนมุ่งความสนใจไปที่สารที่สื่อออกมาหรือสารที่ต้องการสื่อออกไปไม่ใช่มุ่งที่ตัวภาษา (Stein และ Candin, 1980)

2. ใช้อุปกรณ์และสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาษาได้ง่ายขึ้นสื่อตามแนวการสอนแบบ CLT ประกอบด้วย

1) เนื้อหา (Tows-based materials) คือแบบเรียนที่จัดกิจกรรมเน้นการสอนแบบ CLT เช่นมีกิจกรรมให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่ม

2) งาน / กิจกรรม | Task-based materials) คือสื่อที่เน้นการทำกิจกรรมและภาระงานที่เน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานกลุ่มเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้

3) สื่อจริง (Realia / Authentic materials) คือสื่อที่ใช้จริงในชีวิตประจำวันเช่นป้ายประกาศโฆษณา รูปภาพแผนที่แผ่นพับและหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

3. หาวีธีการที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกระหว่างเรียนและสร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนไม่ย่ำเวลาตอนฝึก (Duday, Hurt และ Krushen, 1982)

4. ศึกษาความสนใจของผู้เรียนและแทรกสิ่งที่คุณผู้เรียนสนใจไว้ในบทเรียนด้วยและครูผู้สอนควรเรียนรู้ด้วยว่าคุณผู้เรียนชอบทำงานกับผู้อื่น

5. เน้นกระบวนการเรียนรู้ของคุณผู้เรียน (Process) มากกว่าผลงานการเรียนรู้ (Product)

2.1.5.3 บทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียน

Jack C. Richards (2006) ได้เสนอบทบาทครูและผู้เรียนที่ต้องปรับเปลี่ยนในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารดังนี้

1. บทบาทครูผู้สอน (Teacher's role) ครูมีบทบาทเป็นผู้เตรียมและดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาให้มากที่สุดครูผู้สอนจะควบคุมการเรียนในช่วงที่มีการฝึกรูปแบบภาษาเท่านั้น แต่ในช่วงที่ให้ผู้เรียนใช้ภาษาครูผู้สอนจะลดบทบาทลงเป็นเพียงผู้กำกับรายการคอยให้ความสะดวกตลอดจนให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการเท่านั้นครูจะกระตุ้นให้กำลังใจช่วยเหลือให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ได้ความหมายและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์อันเป็นการเชื่อมช่องว่างระหว่างความสามารถทางไวยากรณ์ (grammar competence) และความสามารถทางด้านสื่อสาร (communicative competence) ของผู้เรียนและครูผู้สอนจะไม่ขัดจังหวะในขณะที่ผู้เรียนกำลังใช้ภาษาถึงแม้ว่าผู้เรียนจะใช้ภาษาไม่ถูกต้องก็ตาม แต่ครูจะช่วยอธิบายและให้ความช่วยเหลือก็ต่อเมื่อการสื่อสารของผู้เรียนชะงักงันอย่างไรก็ตามครูผู้สอนยังคงเป็นแหล่งความรู้ (Resource) ให้ผู้เรียนเมื่อเขาต้องการเป็นผู้เตรียมผู้เรียนให้พร้อมก่อนการเรียนรู้รวมทั้งเป็นผู้ให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียนครูผู้สอนต้องพยายามใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในห้องเรียนให้มากที่สุดเป็นผู้สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้นอกจากนี้ครูผู้สอนยังเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อนกลับแก่ผู้เรียนอีกด้วย

2. บทบาทผู้เรียน (Learner's role) ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในห้องเรียนมากกว่าครูผู้สอนผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ลงมือใช้ภาษาด้วยตนเองโดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนการช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำให้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันและผู้เรียนพยายามเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้นโดยนำสิ่งที่ตนเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นเครื่องมือช่วยในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนเช่นการอ่านหนังสือภาษาอังกฤษเรียนรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนสนใจจากห้องสมุดอินเทอร์เน็ต เป็นต้นนอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้อีกด้วย (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558: 43-45)

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

2.2.1 ความหมายและความสำคัญของเกมในการเรียนรู้

เกมกระดานคือ เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการกำหนดพื้นที่ในการเล่น โดยมีเบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ด หรือ ชิ้นส่วนอื่นๆ นำมาใช้ในการเล่นเกม โดยเกมกระดานได้ขุดค้นพบทางโบราณคดีใกล้ประเทศจอร์แดน เมื่อประมาณ 7,000 ปี (Wise GEEK, 2015) โดยประโยชน์ของการเล่นเกมกระดานจะช่วยการพัฒนาสมอง การวางแผน การตัดสินใจ การแก้ปัญหาและการมีน้ำใจ (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2554: 111)

2.2.2 ความเป็นมาและความสำคัญของบอร์ดเกม เพื่อใช้ในการเรียนรู้

ในความเป็นจริงเกมกระดานได้ถูกพัฒนาขึ้นก่อนที่มนุษย์จะมีภาษาเขียนหรือประมาณ 5,000 ปีก่อนคริสตกาลซึ่งเกมที่เก่าแก่ที่สุดของมนุษยชาติตามที่มีการค้นพบทางประวัติศาสตร์คือเกมลูกเต๋าซึ่งเป็นชิ้นส่วนสำคัญที่สุดในการเล่นเกมกระดานส่วนใหญ่ในปัจจุบันการพัฒนาเกมกระดานเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงหลายพันปีที่ผ่านมาจนประสบกับสภาวะที่ซบเซาอันเนื่องมาจากการเข้ามาของเทคโนโลยีที่ทำให้คนมีทางเลือกในการสร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายที่หลากหลายยิ่งขึ้นอย่างไรก็ดีกระแสความนิยมของเกมกระดานได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในรอบหลายปีที่ผ่านมาโดยหนังสือพิมพ์ The Guardian ได้รายงานในปี 2012 ถือเป็นยุคทองสำหรับเกมกระดานโดยมีอัตราการเติบโตสูงถึงร้อยละ 40 ต่อปีและกลายเป็นหนึ่งในธุรกิจสำหรับคนรุ่นใหม่ที่ยากเริ่มต้นลงทุนในธุรกิจของตนเอง (Attia, 2016) ซึ่งกระแสของเกมกระดานที่กลับมาได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วง 5-6 ปีที่ผ่านมาไม่ได้ถูกนำมาใช้เพื่อความบันเทิง แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีการนำเกมกระดานมาใช้ในการฝึกอบรมบุคลากรในองค์กรต่างๆเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (Silva et al., 2017) ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เกมกระดานช่วยให้พนักงานที่เข้ารับการอบรมเชื่อมโยงกับหัวข้อที่อบรมได้ง่ายยิ่งขึ้นสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายสะท้อนให้เห็นถึงเนื้อหาที่สำคัญได้อย่างชัดเจนและยังช่วยทำให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่ซับซ้อนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (Pittz, 2018 อ้างถึงใน ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี, 2561 : 355)

2.2.3 ประเภทของเกมกระดาน (Types of Board Games)

ประเภทของเกมกระดานแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

2.2.3.1 เกมครอบครัวหรือเกมกระดานแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เกมกระดานลักษณะนี้ต้องการผู้เล่นแข่งขันกันบนกระดานหรือเดินตามเส้นทางในกระดานจนถึงจุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้ในกระดาน บางครั้งอาจมีเรื่องระบบการให้คะแนนเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเกมกระดานประเภทนี้มักขึ้นอยู่กับเรื่องของโชคและไม่ได้เน้นเรื่องของการใช้กลยุทธ์เหมือนกับเกมกระดานสมัยใหม่ เกมกระดานลักษณะนี้เหมาะสมสำหรับกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกันหรือต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมบันไดงู (Snakes and Ladders)

2.2.3.2 เกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) เป็นเกมกระดานที่เน้นการเดินไปสู่จุดแห่งชัยชนะ การได้มาซึ่งทรัพยากรแห่งอำนาจที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ ซึ่ง Pulsipher (2006) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมกระดานแบบยุโรปว่าต้องประกอบด้วยลักษณะสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่งใน 13 ประการ ซึ่งประกอบด้วย เกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน ผู้เล่นต้องการทางเลือกที่มีเหตุผลในการเล่นแต่ละรอบ มีความไม่แน่นอนของข้อมูล (เนื่องจากมีผู้เล่นหลายคน) ไม่มีการกำจัดผู้เล่นออกจากเกม เน้นความสงบไม่สร้างความขัดแย้ง ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันโดยปราศจากความขัดแย้งที่ขัดแย้งระยะเวลาในการเล่นของผู้เล่นไม่นานมากนัก มีชิ้นส่วนเช่นไพ่หรือตัวนับจำนวนไม่มากเกินไป สำหรับผู้เล่นในการปรับเปลี่ยนในแต่ละรอบของการเล่น มีสีสันสดใส น่าสนใจ เกมมีลักษณะเป็นนามธรรมไม่ยึดติดว่า

ประเด็นหลักของการเล่นคืออะไร ไม่เน้นการใช้ลูกเต๋า และมีกลไกในการให้คะแนนในเชิงบวกดี (ผู้เล่นมีคะแนนที่ดีขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid)

2.2.3.3 เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมกระดานที่มีความคล้ายคลึงกับเกมแลกเปลี่ยนไพ่ (Trading Card Games: TCGs) ที่ผู้เล่นจะได้รับชุดไพ่เพื่อใช้ในระหว่างการเล่น แต่ความแตกต่างอยู่ตรงที่ผู้เล่นในเกมการสร้างชุดไพ่นั้นหมดเล่นจากการสะสมไพ่ที่เหมือนกันทั้งหมดและการสร้างชุดไพ่เริ่มขึ้นในส่วนหนึ่งของเกม เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะให้ไพ่ที่แตกต่างกันมา 15-20 แบบ แต่มีเพียงแค่ 10 แบบเท่านั้นที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้ง ซึ่งทำให้เกมสร้างมูลค่าในการเล่นช้าเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นต้องสร้างชุดไพ่ได้จากการซื้อไพ่ที่เหลืออยู่ในกองกลาง เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อจำนวนไพ่ที่ต้องการหมดลง หรือในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงเกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมสร้างอาณาจักร (Dominion)

2.2.3.4 เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมลักษณะนี้พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสองฝ่ายได้แข่งขันกันโดยการหากลยุทธ์ที่ซับซ้อนเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมลักษณะนี้ใช้การวางตำแหน่งของชิ้นส่วนที่ถูกสร้างขึ้นมาใช้ประกอบการเล่นเกมโดยเฉพาะ ไม่ได้ใช้ลูกเต๋าหรือไพ่เหมือนเกมกระดานแบบอื่น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก (Chess) หรือหมากฮอส (Checker)

2.2.3.5 เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมกระดานที่เน้นความสำคัญของตัวกระดานและเรื่องราวต่างๆ ที่ช่วยทำให้เกมสามารถดำเนินไปได้ เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่เกี่ยวกับการเล่นที่เน้นการแข่งขันหรือการร่วมมือเป็นอย่างมากเพื่อบังคับให้ผู้เล่นสร้างพันธมิตรหรือกำจัดคู่แข่งตลอดการเล่น เกมประเภทนี้ใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมสงคราม (Risk)

2.2.3.6 เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นเกมวางแผนที่ใช้ไพ่เป็นหลักในการเล่นโดยผู้เล่นใช้ไพ่เพื่อได้มาซึ่งโอกาสและความสามารถที่เพิ่มขึ้นหรือผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเกมประเภทนี้อาศัยเรื่องของการสุ่มหรือโชคเป็นหลักในการเล่น เป้าหมายของเกมลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นที่ไปสู่จุดแห่งชัยชนะโดยความพยายามที่จะเล่นชุดไพ่ที่ถูกกำหนดมาเพื่อใช้สำหรับเกมแต่ละเกมให้หมด หรือทำการขจัดผู้เล่นที่เฉพาะเจาะจงออกจากเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมแข่งสร้างอารยธรรม (7 Wonders) Silverman (2013 อ้างถึงใน ชัยเสฏฐ์ พรหมศร, 2559 : 270-271)

2.2.4 การสร้างบอร์ดเกมสำหรับฝึกการพูดภาษาอังกฤษ

Maulana (2019 : 32) กล่าวว่า บอร์ดเกมในเชิงการค้ามีอยู่มากมายตามท้องตลาด แต่ครูต้องนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมในชั้นเรียน และก็ยังครูสามารถสร้างบอร์ดเกมตามหัวข้อที่ต้องการใช้สอนในห้องเรียน

Buchana et al (2019 อ้างถึงใน Maulana 2019 : 32-33) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างบอร์ดเกมดังนี้

1. เตรียมอุปกรณ์ที่ต้องการ
2. วางแผนการดำเนินเกม
3. กำหนดการเริ่มเกมและการจบเกม
4. ออกแบบเส้นทางเดินบนบอร์ดเกม
5. ออกแบบเงื่อนไขและความซับซ้อนของบอร์ดเกม
6. ลงมือสร้างบอร์ดเกมตามที่ได้ออกแบบ
7. เขียนคู่มือในการเล่นบอร์ดเกม

แนวทางในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งประยุกต์จากเทคนิคที่เสนอโดย Chang และ Cogswell ดังนี้

1. บอร์ดเกมสามารถสร้างตามแบบที่มีอยู่แล้ว บอร์ดเกมสามารถรวบรวมมาจากหลายๆเกม แต่ไม่ใช่คัดลอกเกม ครูควรสร้างเกมให้มีความสุขสนุกสนานในการเล่น
2. บอร์ดเกมต้องมีความน่าสนใจและมีมาตรฐาน ลักษณะของบอร์ดเกมต้องมีอุปกรณ์และขั้นตอนการเล่นที่มีความเหมาะสม
3. กฎและวิธีการเล่นต้องมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเกมได้ภายใน 5 นาที วิธีการจัดเตรียมก่อนเล่น การเล่น และการชนะต้องมีความชัดเจน
4. บอร์ดเกมต้องเป็นสื่อในการเรียน นักเรียนต้องสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม เวลาในการเล่นสามารถยืดหยุ่นได้ และความยากของตัวเลือกสามารถปรับเปลี่ยนได้ Maulana (2019 : 33)

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 งานวิจัยในประเทศ

นางสาว รัตน์วิสาณ งามสม (2560) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เพื่อพัฒนา ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง (ไสว ราษฎร์อุปถัมภ์) อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาครหลังการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีระดับสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง (ไสวราษฎร์อุปถัมภ์) อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร หลังการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็น ฐาน (BBL) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง(ไสวราษฎร์อุปถัมภ์) อำเภอกระทุ่ม แบน จังหวัดสมุทรสาคร มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) อยู่ในระดับมาก

2.3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Sri Arfani, (2019) The objective of this research is to know how the implementation of Teaching Speaking Using a “Snake and Ladder” Board Game to the students in an English class of a private schools in a Jakarta. Employing descriptive study, the English teacher made her story from her classroom. The data of the research included on-site-observation and recording. The results show that (1) using a snake and ladder board game is potential to promote students’ eagerness to speak within the peers, (2) despite of some difficulties, students seem enjoy the learning, and (3) a “friendly” learning atmosphere was established.

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้บอร์ดเกม The Development of English Communication Skill through Board Game for Foreign Department High Vocational Certificate of Yala Vocational College การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อศึกษาตามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

3.1 กลุ่มเป้าหมายสำหรับการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.2.1 บอร์ดเกม “Adventure in The Village”

3.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง my daily routine ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.2.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Daily routine (vocabulary)

3.2.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง what time do you get up?

3.2.2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง what does she/he do in the morning?

3.2.3 แบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง my daily routine ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.2.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่อง my daily routine โดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแต่ละประเภท

3.3.1 การสร้างบอร์ดเกม “Adventure in The Village” มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกม ขั้นตอน วิธีการ และเทคนิคการสร้างบอร์ดเกม จากงานวิจัยเรื่อง The Use of Board Game for Improving Students’ English Speaking Ability เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างบอร์ดเกม

3.3.1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และตัวชี้วัด เพื่อกำหนดเนื้อหา โดยกำหนดเนื้อหาเรื่อง my daily routine จาก สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการ

สื่อสาร มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความรู้สึกรักและความ
คิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวชี้วัดที่ 1.3 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

3.3.1.3 ศึกษาบอร์ดเกมเรื่องโดราเอมอนช่วยด้วย (Irregular Verb Board Games) และ
นำมาประยุกต์ โดยการนำบัตรกระเปาะสี่มิติและบัตรของวิเศษโดราเอมอนมาแก้ไขและปรับใช้ เป็นส่วนหนึ่ง
ของบอร์ดเกม เรื่อง Adventure in The Village ศึกษาและประยุกต์งานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการ
พัฒนาทักษะอัลกอริทึมด้วยบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องผจญภัยบนแผนที่มหาสนุก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียน
คณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา โดยการนำแผนที่และสถานที่บนบอร์ดเกมมาปรับใช้ในการสร้างแผนที่ใน
บอร์ดเกม Adventure in The Village เพื่อออกแบบโครงสร้างบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่อง My daily
routine ซึ่งมี 2 ส่วนด้วยกัน

3.3.1.4 สร้างบอร์ดเกม Adventure in The Village เรื่องmy daily routine จากการศึกษา
ทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกม ขั้นตอน วิธีการ และเทคนิคการสร้างบอร์ดเกม ประกอบไปด้วย

- 1) แผนที่ช่อง Place in village
- 2) ช่องเดินล้อมรอบแผนที่ ซึ่งช่องจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ในช่องเดินแต่ละ

ช่องจะมีตัวเลข 1-16 มีช่องกระเปาะวิเศษ (4D Pocket) และช่องปริศนา (Riddle)

อุปกรณ์ประกอบการเล่น จะประกอบไปด้วย

- 1) หมากเดิน
- 2) ลูกเต๋า
- 3) โมเดลการ์ดตูน
- 4) บัตรคำถาม
- 5) บัตรคำตอบ
- 6) บัตรวิเศษ (4D Pocket)
- 7) บัตรปริศนา (Riddle Card)
- 8) แบนด์การ์ดไม้

3.3.1.5 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม เพื่อให้ได้คำแนะนำสำหรับการ
การปรับปรุง แก้ไขนวัตกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน คณะแผนกศึกษาค้นคว้าที่เหมาะสม เท่ากับ 3.83 ซึ่งคณะ
ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัย
อาชีวศึกษายะลา

2) สิตินออาชียัน ปือราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศ
ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศ
ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.3.1.6 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรม แนวนำไปใช้กับ
กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัย
อาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

3.3.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My daily routine ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.3.2.1 ศึกษาหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 เป็นหลักในการหาเนื้อหาที่จะสอนให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดของผู้เรียน

3.3.2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเลือกใช้ทักษะการพูดในการสื่อสาร

3.3.2.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการสอน โดยเลือกเนื้อหาที่สามารถพัฒนาการพูดของผู้เรียนได้ จึงเลือกเนื้อหาเรื่อง my daily routine เพราะเป็นการบอกกิจวัตรประจำวัน และสามารถสื่อสารเป็นการพูดได้ ซึ่งตรงกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1

3.3.2.4 สร้างแผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในการสอน ตามเนื้อหาเรื่อง my daily routine ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผนฯ เวลา 3 ชั่วโมง ตามหัวข้อดังนี้

- 1) สารการเรียนรู้
- 2) สารสำคัญ
- 3) มาตรฐานการเรียนรู้
- 4) ตัวชี้วัด
- 5) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 6) เนื้อหาสาระ
- 7) ภาระงาน
- 8) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้
- 9) สื่อการเรียนการสอน
- 10) กิจกรรมการเรียนรู้
- 11) บันทึกหลังสอน

3.3.2.5 นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษเพื่อตรวจสอบและทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ คณะความเหมาะสมที่ได้ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่1 เท่ากับ 3.27 แผนการจัดการเรียนรู้ที่2 เท่ากับ 3.13 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่3 เท่ากับ 3.40 ซึ่งคณะผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้

- 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 2) สิตินออาซียัน ปือราเอง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.3.3 การสร้างแบบวัดทักษะหลังเรียน

3.3.3.1 ศึกษาหลักสูตร ตัวชี้วัด กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สำหรับการวิเคราะห์หลักสูตร

3.3.3.2 นำเนื้อหาจากบทเรียนมาสร้างแบบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเรื่อง my daily routine ข้อคำถามในการสอบปากเปล่า ประกอบด้วย What time...? เพื่อถามเวลาที่ทำกิจกรรมประจำวันของตัวเอง What does she/he do...? เพื่อถามกิจวัตรประจำวันของเพื่อนบ้าน

3.3.3.3 สร้างเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยมีประเด็นการประเมิน 3 ด้าน ได้แก่ 1. ความเข้าใจ 2. การออกเสียง 3. หลักไวยากรณ์

3.3.3.4 นำแบบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบว่าแบบวัดทักษะสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา เท่ากับ 1.00 ซึ่งคณะผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้

1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

2) สตีตินออาซียัน ปือราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3) นางสาวปาริตะ อูสมมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.3.3.5 นำแบบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ คัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 – 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.4 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3.4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นกรอบในการสร้างคำถาม

3.3.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้ข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ ได้แก่

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

3.3.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบสอบถาม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา เท่ากับ 1.00

1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

2) สตีตินออาซียัน ปือราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3) นางสาวปาริตะ อูสมมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ขั้นที่ 1 ประสานงานกับโรงเรียน โดยประสานงานกับฝ่ายบริหารงานของโรงเรียนบ้าน
บันนังปูโย จังหวัดยะลา เพื่อใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้เรื่อง My daily routine ให้กับนักเรียน
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1

ขั้นที่ 2 จัดการเรียนรู้เรื่อง My daily routine แบ่งออกเป็น 3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง โดยใช้
บอร์ดเกม “Adventure in The Village” ในคาบที่ 3 ชั้น Production

ขั้นที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน รูปแบบการประเมินที่ใช้ได้แก่ ใบงานหลังเรียน
เกม Kahoot และ เกม Quizzes

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเรียนรู้หลังเรียน โดยใช้การสอบปากเปล่า (Oral-Test) โดยครูจะให้
นักเรียนดูแผนที่หมู่บ้าน และใช้คำถาม 2 ข้อในการถามนักเรียน ได้แก่ 1. What time.....? เพื่อให้ นักเรียน
บอกเวลาที่ตัวเองทำกิจกรรมนั้นๆ 2. What does she/he do? เพื่อถามกิจวัตรประจำวันของเพื่อนบ้าน

ขั้นที่ 5 การรวบรวมคะแนนและวิเคราะห์คะแนน คะแนนจะมาจากคำตอบของแต่ละคำถาม
ของนักเรียน ซึ่งมีค่าข้อละ 10 คะแนน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ความเข้าใจ (5 คะแนน) การออกเสียง (3
คะแนน) และไวยากรณ์ (2 คะแนน) คะแนนรวมเท่ากับ 30 คะแนน นำคะแนนที่นักเรียนได้ไปทำเป็น
เปอร์เซ็นต์และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 70 % และตัดสินใจว่า ผ่าน หรือ ไม่ผ่าน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ต่างๆดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเปรียบเทียบผลการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้ one
sample t-test

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมโดยใช้ ค่าเฉลี่ย
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆโดยใช้สูตรทางสถิติ ดังต่อไปนี้

3.7.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การหาความเที่ยงตรงของเนื้อหาด้วยดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC โดยใช้
สูตร ดังนี้

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

เมื่อ $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ เกณฑ์การ
ตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ หรือตรงตาม เนื้อหานั้น แสดง
ว่า ข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้

3.7.2 สถิติสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร ดังนี้

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

เมื่อ x แทนค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทนจำนวนคนในกลุ่ม

2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

\sum แทนผลรวม

3. One sample t-test

$$T = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$$

เมื่อ t แทนค่า ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบค่าวิกฤต

D แทนค่า ค่าผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่

$\sum D$ แทนค่า ผลรวมค่าคะแนนระหว่างคู่คะแนน

N แทนค่า จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน (หรือจำนวนคน)

4. การหาค่ามัธยฐาน

$$M.d. = \frac{N+1}{2}$$

เมื่อ M.d. คือ มัธยฐาน

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

5. การหาค่าฐานนิยม

$$\text{Mode} = (3 \times M.d.) - (2 \times \bar{X})$$

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

รายการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยใช้บอร์ดเกม เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนที่ใช้บอร์ดเกม โดยกำหนดสัญลักษณ์ในการอธิบายผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

Min	แทน	ค่าต่ำสุด
Max	แทน	ค่าสูงสุด
Mo.	แทน	ค่าฐานนิยม
Md.	แทน	ค่ามัธยฐาน
Mean, \bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน	จำนวนนักเรียน
test value	แทน	เกณฑ์ร้อยละ
t	แทน	
p	แทน	

4.1 การนำเสนอผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

4.1.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70

4.1.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนก

ภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนที่ใช้บอร์ดเกม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ70 จากการสอนเรื่อง My daily routine ผ่านการใช้บอร์ดเกม โดยนำเสนอในลักษณะของผลการวิเคราะห์ค่าสถิติเชิงบรรยายของคะแนนที่อยู่ในรูปของคะแนนร้อยละ ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 4.1 – 4.3

ตาราง 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่ผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

แบ่งนักเรียนตามคะแนนที่ได้	จำนวน	ค่าร้อยละ
นักเรียนที่ได้คะแนนมากกว่า 70%	19	82.61
นักเรียนที่ได้คะแนนน้อยกว่า 70%	4	17.39

จากตาราง 4.1 นักเรียนที่ได้คะแนนหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 19 คน จากจำนวนทั้งหมด 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.61 และมีนักเรียนที่ได้รับคะแนนหลังเรียนน้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.39 ของนักเรียนทั้งหมด

ตาราง 4.2 แสดงคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย คะแนนสูงสุด คะแนนต่ำสุด ของข้อคำถามแต่ละข้อ

ข้อ	Min	Max	Mean	ค่าร้อยละ
Q1 (Grammar)	5	10	7.13	71.30
Q2 (Time)	6	10	7.83	78.30
Q3 (Vocabulary)	6	10	8	80.00

จากตาราง 4.2 ข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อ 3 (Vocabulary) โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 รองลงมาคือ ข้อ 2 (Time) และ ข้อ 3 (Grammar) ได้คะแนนเฉลี่ย 7.83 และ 7.13 ตามลำดับ

ตาราง 4.3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม Adventure in the village เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

คะแนนหลังเรียนของนักเรียนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70	N	Min	Max	Mean	Md.	Mo.	SD.	Test Value	t	p
		23	60.00	96.67	76.52	76.67	70	9.92	70	3.15

จากตาราง 4.3 พบว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเมื่อนำมาคิดเป็นร้อยละมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 76.67 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่าต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

4.2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม นำเสนอโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 4.4 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศ
ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม

ประเด็นประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	แปลความ
1. บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารเรื่อง My daily routine	4.55	0.67	มากที่สุด
2. บอร์ดเกมทำให้การเรียนรู้สื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.77	0.53	มากที่สุด
3. บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดี	4.32	0.72	มาก
4. บอร์ดเกมมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดความสนใจ	4.64	0.73	มากที่สุด
5. อุปกรณ์การเล่นเกมมีความสร้างสรรค์และทันสมัย	4.36	0.73	มาก
6. ขั้นตอนในการเล่นเกมเข้าใจได้ง่าย	3.95	0.79	มาก
7. รูปภาพและสัญลักษณ์บนแผนที่มีความชัดเจน	4.55	0.80	มากที่สุด
8. คำสั่งบนการ์ด มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.23	0.92	มาก
9. บอร์ดเกมมีความสะดวกในการใช้งาน	4.27	0.70	มาก
รวม	4.42	0.73	มาก

จากตาราง 4.4 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.42, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดและน้อยที่สุดดังนี้ ประเด็นที่นักเรียนพอใจมากที่สุดคือ บอร์ดเกมทำให้การเรียนรู้สื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.77, S.D. = 0.53) และประเด็นที่นักเรียนพอใจน้อยที่สุดคือ ขั้นตอนในการเล่นเกมเข้าใจได้ง่าย มีระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.79)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในชั้นเรียนในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกม Adventure in the village 2) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง My daily routine ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา จำนวน 3 แผน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง My daily routine ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 เรื่อง My daily routine สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) one sample t-test หลังจากเสร็จการวิจัยแล้วสามารถสรุปสาระสำคัญของการวิจัยได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 จากการสอนเรื่อง My daily routine ผ่านการใช้บอร์ดเกม พบว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเมื่อนำมาคิดเป็นร้อยละมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 76.67 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่าต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 นักเรียนที่ได้คะแนนหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 19 คน จากจำนวนทั้งหมด 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.61 และมีนักเรียนที่ได้รับคะแนนหลังเรียนน้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 17.39 ของนักเรียนทั้งหมด เมื่อพิจารณารายข้อแล้ว ปรากฏว่า ข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อ 3 (Vocabulary) โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 รองลงมาคือ ข้อ 2 (Time) และ ข้อ 3 (Grammar) ได้คะแนนเฉลี่ย 7.83 และ 7.13 ตามลำดับ

5.1.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.42, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดและน้อยที่สุดดังนี้ ประเด็นที่นักเรียนพอใจมากที่สุดคือ บอร์ดเกมทำให้การเรียนรู้สื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.77, S.D. = 0.53) และประเด็นที่นักเรียนพอใจน้อยที่สุดคือ ขั้นตอนในการเล่นเกมที่เข้าใจได้ง่าย มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.79)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง My daily routine ที่ใช้บอร์ดเกม Adventure in the village ประกอบการสอน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ จำนวนนักเรียนที่ได้คะแนนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 82.61 จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด สามารถแสดงให้เห็นว่า บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเรื่อง My daily routine ของนักเรียนได้ และยังส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย ในขณะที่เล่นเกม นักเรียนจะจดจ่ออยู่กับการเล่นเกม ไม่ใช่จดจ่อกับการหลักไวยากรณ์และความกลัวที่จะพูดภาษาอังกฤษ เพราะนักเรียนมีแรงขับเคลื่อนในการเล่นเกมนำให้นักเรียนก้าวข้ามความกลัวที่จะพูดภาษาอังกฤษออกมา และเพิ่มความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้บอร์ดเกมยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียน ช่วยลดความเครียดของนักเรียนได้ และยังสร้างโอกาสให้นักเรียนในฝึกการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ นายวรวิทย์ คุณประทุม (2560) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีความมุ่งหมายในการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ผลสรุปการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ด้วยการใช้แบบประเมินทักษะการพูดทั้ง 5 วงจร พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น และพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับ ดี คิดเป็นร้อยละ 81.05 นอกจากนี้ Riko Ade Maulana, (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ (The Use of Board Game for Improving English Speaking Ability) โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้หรือไม่ การวิจัยประกอบไปด้วย 3 รอบ ซึ่งแต่ละรอบประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การสำรวจ และการให้ผลสะท้อนกลับ ผลของการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทักษะการพูดมีการพัฒนาขึ้นในทุกๆ จากรอบ แบบทดสอบก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 56.37 ในรอบที่ 1 คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ที่ 61.25 ในรอบที่ 2 คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ที่ 68.5 และในรอบที่ 3 คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ที่ 73.5 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้

5.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกม ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.42, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดและน้อยที่สุดดังนี้ ประเด็นที่นักเรียนพอใจมากที่สุดคือ บอร์ดเกมทำให้การเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.77, S.D. = 0.53) และประเด็นที่นักเรียนพอใจน้อยที่สุดคือ ขั้นตอนในการเล่นเกมนำเข้าใจได้ง่าย มีระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.79) เนื่องจากว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนที่มีประโยชน์ในการสอนภาษาอังกฤษ จากคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกม นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นเพราะว่านักเรียนคิดว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนที่น่าสนใจและมีประโยชน์ต่อการเรียนในห้องเรียนเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชนิชา ธนาโก (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (The Effectiveness of Using Game-Based Learning in Teaching English Vocabulary) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนมากมีความคิดเห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้บอร์ดเกมสามารถช่วยให้สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและยังสามารถช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนมากยิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

หลังจากการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับครูสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ และสำหรับผู้วิจัยคนอื่นๆ ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการสอนการพูดหรือการสื่อสาร ครูควรสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เหมาะสมและสนับสนุนนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษ ครูควรประยุกต์ใช้กิจกรรมการสอนที่ทำให้ให้นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ
2. ก่อนครูจะจัดกิจกรรมการสอนสื่อสาร ครูควรสอนรูปแบบของภาษาที่จะใช้ในการสื่อสารและมีการฝึกฝนอย่างเหมาะสมก่อนที่จะให้นักเรียนนำภาษาไปใช้ในการเล่นเกม
3. ก่อนที่จะให้นักเรียนฝึกฝนผ่านบอร์ดเกม ครูต้องอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อไม่เกิดความสับสนในการเล่น

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการใช้บอร์ดเกมสำหรับพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยควรออกแบบให้บอร์ดเกมให้มีขั้นตอนการเล่นที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป แต่ยังคงความสนุกสนานและดึงดูดผู้เรียนให้เกิดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษผ่านการเล่นบอร์ดเกม อีกทั้งบอร์ดเกมควรมีประสิทธิภาพในการอำนวยความสะดวกให้นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ด้วย
2. เพื่อให้เห็นผลลัพธ์ที่ชัดเจนของการใช้บอร์ดเกมในการสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยควรทำการวิจัยโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมและการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ
3. งานวิจัยที่เน้นทักษะทางภาษา บอร์ดเกมสารพัดประโยชน์ใช้เพื่อเป็นสื่อสำหรับการสอนภาษาอังกฤษเรื่องอื่นได้

บรรณานุกรม

- ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี. (2562). การวิเคราะห์เกมกระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาเกมกระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงองค์กรในประเทศไทย. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร ครั้งที่ 6*, 22 มิถุนายน 2561. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นุชนิชา ธนาโก. (2561). *ประสิทธิภาพของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ The effectiveness of using game-based learning in teaching vocabulary*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรารณณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตณณ ธรรมวัฒนา. พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล*. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อรอุมา จารเครือ และดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2562). การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา. ใน *การประชุมวิชาการเสนอผลวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 20*, 15 มีนาคม 2562. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Hoang Yen Phuong, Thao Nguyen Pham Nguyen. (2560). The Impact of Board Games on EFL Learners' Grammar Retention. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(11), 61-66.
- Riko Ade Maulana. (2562). *The Use of Board Game for improving Student's English Speaking Ability*. The Degree of Sarjana In English Education Study Program. Insitut Agama Islam Negeri.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - สกุล	นางสาวมารีเยะ สะแม
วัน เดือน ปีเกิด	2 พฤษภาคม 2541 อายุ 25 ปี
ที่อยู่	157 ม.6 ต.ท่าม่วง อ.เทพา จ.สงขลา 90260
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูพิเศษสอน แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2553	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านใหม่ ต.ท่าม่วง อ.เทพา จ.สงขลา
พ.ศ.2556	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนต่ายตอติบาต ต.ปากบาง อ.เทพา จ.สงขลา
พ.ศ.2559	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนต่ายตอติบาต ต.ปากบาง อ.เทพา จ.สงขลา
พ.ศ.2560	ปริญญาตรีหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
พ.ศ.2565	ครูอัตราจ้างโรงเรียนต่ายตอติบาต ต.ท่าม่วง อ.เทพา จ.สงขลา
พ.ศ.2566	กำลังสอนที่วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
ผลงานทางวิชาการ	
พ.ศ.2566	เป็นวิทยากรโครงการยกระดับผลสอบ V-NET สมรรถนะภาษาอังกฤษ

ภาคผนวก ข

แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

**แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
บอร์ดเกม “Adventure in the village”**

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาบอร์ดเกม “Adventure in the village” และ
เขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

ระดับการประเมิน 4 หมายถึง มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม มากที่สุด
3 หมายถึง มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม มาก
2 หมายถึง มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม น้อย
1 หมายถึง มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม น้อยที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการ ประเมิน			
		4	3	2	1
1	เนื้อหามีความเหมาะสม สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด				
2	เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชา ทันสมัย				
3	เนื้อหาสนับสนุนความก้าวหน้า เพิ่มพูนความรู้ให้แก่นักเรียน				
4	เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น				
5	ภาษาที่ใช้มีความถูกต้องชัดเจน				
6	ภาษาที่มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับของนักเรียน				
7	บอร์ดเกมทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
8	สัญลักษณ์ ตัวอักษร รูปภาพ บนบอร์ดเกมและบนบัตร มีความถูกต้อง ชัดเจน และมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ				
9	บอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาชัดเจนขึ้น				
10	รูปแบบการเล่นส่งเสริมการฝึกฝนและการพัฒนาทักษะการสนทนาของผู้เรียน				
11	ใช้ปริศนาคำทาย (riddle) ที่ทำให้ท้าทายและกระตุ้นการคิด				
12	เงื่อนไขและกฎต่างๆ ของบอร์ดเกมมีความเหมาะสม				

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่.....

แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง My daily routine

วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1 แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2566

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

ระดับการประเมิน	4 หมายถึง	มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม	มากที่สุด
	3 หมายถึง	มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม	มาก
	2 หมายถึง	มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม	น้อย
	1 หมายถึง	มีความสอดคล้อง / เชื่อมโยง / เหมาะสม	น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน			
	4	3	2	1
1.หน่วยการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ น่าสนใจ				
2.ความสอดคล้องของมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด				
3.ความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างชื่อหน่วยการเรียนรู้ กับมาตรฐานตัวชี้วัด				
4.กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ สามารถดึงดูดความสนใจและพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้				
5.กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด				
6.กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ/ กระบวนการ และสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน				
7.มีการประเมินผลตามสภาพจริงสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด กิจกรรมการเรียนรู้				
8.เกณฑ์การประเมินและมาตรฐานมีความเหมาะสม				
9.การวัดและการประเมินผลการเรียนมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการวัดความเข้าใจของนักเรียนในสิ่งที่เรียนได้				
10.สื่อการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวิธีการสอนและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง				
รวมสรุปผล				
รวม เฉลี่ยสรุปผล				

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)






แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบหลังเรียน






แบบทดสอบรายวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1
คำชี้แจง: แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา

จุดประสงค์เชิง พฤติกรรม	ข้อสอบ	คะแนนประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.สามารถบอกกิจวัตรประจำวันเป็นภาษาอังกฤษได้	1. What is the activity? 				
	2. What is the activity? 				
	3. What is the activity? 				
	4. What is the activity? 				
	5. What is the activity? 				

	<p>6. What is the activity?</p> 				
	<p>7. What is the activity?</p> 				
	<p>8. What is the activity?</p> 				
	<p>9. What is the activity?</p> 				
	<p>10. What is the activity?</p> 				
<p>2. สามารถบอกช่วงเวลา เป็นภาษาอังกฤษได้</p>	<p>11. What time do you get up?</p>				
	<p>12. What time do you have breakfast?</p>				
	<p>13. What time do you study online?</p>				
	<p>14. What time do you exercise?</p>				
	<p>15. What time do you go to bed?</p>				
<p>3. สามารถสื่อสารถูกหลักแกรมม่าต่างๆ</p>	<p>16. What does she/he do in the morning?</p>				
	<p>17. What does she/he do at noon?</p>				
	<p>18. What does she/he do in the afternoon?</p>				
	<p>19. What does she/he do in the evening?</p>				
	<p>20. What does she/he do at night?</p>				
<p>คะแนนรวมทั้งหมด</p>					

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่.....

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (แบบประเมินความพึงพอใจ)
คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามในแต่ละข้อมีความสอดคล้องกันหรือไม่ โดยมีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน	+1	หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้คะแนน	0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้คะแนน	-1	หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ข้อคำถาม	ผลการประเมินจาก			ข้อเสนอแนะ
		ผู้เชี่ยวชาญ			
		+1	0	-1	
ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของ นักเรียน ทั้ง ด้านบวกและ ด้านลบต่อการ เรียนการสอน โดยใช้บอร์ด เกมเป็นสื่อใน การพัฒนาการ สื่อสาร ภาษาอังกฤษ ในหัวข้อเรื่อง My daily routine	1. บอร์ดเกมสามารถพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษเรื่อง My daily routine				
	2. บอร์ดเกมทำให้การสื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง				
	3. บอร์ดเกมทำให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ดี				
	4. บอร์ดเกมมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดความสนใจ				
	5. อุปกรณ์การเล่นเกมน่าสนใจ				
	6. ขั้นตอนในการเล่นเกมน่าสนใจ				
	7. รูปภาพและสัญลักษณ์ที่ใช้มีความชัดเจน				
	8. คำสั่งบนการ์ด มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย				
	9. บอร์ดเกมมีความสะดวกในการใช้งาน				
		รวม			

ลงชื่อผู้ประเมิน
 (.....)

ภาคผนวก ค

คุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ตารางวิเคราะห์การประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	การแปล ผล
	1	2	3			
1. เนื้อหาที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
2. เนื้อหาที่มีความถูกต้องตามหลักวิชา ทันสมัย	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
3. เนื้อหาสนับสนุนความก้าวหน้า เพิ่มพูนความรู้ให้นักเรียน	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
4. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
5. ภาษาที่ใช้มีความถูกต้องชัดเจน	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
6. ภาษาที่มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับของนักเรียน	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
7. บอร์ดเกมทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
8. สัญลักษณ์ ตัวอักษร รูปภาพ บนบอร์ดเกมและบนบัตรมีความถูกต้อง ชัดเจน และมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
9. บอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาชัดเจนขึ้น	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
10. รูปแบบการเล่นส่งเสริมการฝึกฝนและการพัฒนาทักษะการสนทนาของผู้เรียน	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
11. ใช้ปริศนาคำทาย (riddle) ที่ทำให้ท้าทายและกระตุ้นการคิด	3	4	4	3.67	0.47	ดีมาก
12. เงื่อนไขและกฎต่างๆ ของบอร์ดเกมมีความเหมาะสม	4	4	4	4.00	0	ดีมาก
เฉลี่ย				3.83	0.24	ดีมาก

คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Vocabulary about daily routine?

ลำดับ	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	4	3	3	3.33	0.47	ดี
2	3	4	3	3.33	0.47	ดี
3	4	4	4	4	0.00	ดีมาก
4	4	3	3	3.33	0.47	ดี
5	4	3	3	3.33	0.47	ดี
6	4	3	2	3	0.82	ดี
7	4	3	2	3	0.82	ดี
8	4	3	2	3	0.82	ดี
9	4	3	2	3	0.82	ดี
10	4	3	3	3.33	0.47	ดี
รวม				3.27	0.56	ดี

คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง What time do you get up?

ลำดับ	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	การแปลความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	4	3	3	3.33	0.47	ดี
2	3	3	3	3	0.00	ดี
3	4	4	2	3.33	0.94	ดี
4	4	3	3	3.33	0.47	ดี
5	4	3	3	3.33	0.47	ดี
6	4	3	2	3	0.82	ดี
7	4	3	1	2.67	1.25	ดี
8	4	3	2	3	0.82	ดี
9	4	3	2	3	0.82	ดี
10	4	3	3	3.33	0.47	ดี
รวม				3.13	0.65	ดี

คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง What does she/he do in the morning?

ลำดับ	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	การแปลความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	4	3	3	3.33	0.47	ดี
2	3	4	3	3.33	0.47	ดี
3	4	4	4	4	0.00	ดีมาก
4	4	4	3	3.67	0.47	ดีมาก
5	4	3	3	3.33	0.47	ดี
6	4	3	4	3.67	0.47	ดีมาก
7	4	3	3	3.33	0.47	ดี
8	4	2	2	2.67	0.94	ดี
9	4	3	2	3	0.82	ดี
10	4	4	3	3.67	0.47	ดีมาก
รวม				3.40	0.51	ดี

ตารางวิเคราะห์การประเมินคุณภาพของแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
i1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i7	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i9	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i11	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i12	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i14	1	1	1	3	1	ใช้ได้
i15	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์การประเมินคุณภาพของแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	1	1	1	3	1	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม

- 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 2) สีสีนออาชียน ป็อราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

- 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 2) สีสีนออาชียน ป็อราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบหลังเรียน

- 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 2) สีสีนออาชียน ป็อราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจ

- 1) นางสาวอานิส พงศ์ประเสริฐ หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 2) สีสีนออาชียน ป็อราเฮง ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- 3) นางสาวปาริตะ อุสมา ครูสอนรายวิชาภาษาอังกฤษแผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ภาคผนวก จ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.บอร์ดเกม

Adventure in the village

“Learning daily routine through board game”
 “มาทำกิจวัตรประจำวันกันเถอะ!”

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น มีดังนี้

1.บอร์ด

องค์ประกอบของบอร์ดได้แก่

- 1.แผนที่ในหมู่บ้าน(ตรงกลาง)
- 2.ช่องเดิน(ขอบด้านนอก)ในช่องเดินจะมี
 - หมายเลข1-16
 - Riddle (ปริศนา)
 -
 - 4D Pocket (กระเป๋ายี่สิบ)
 -

2.บัตร

มี 7 แบบ คือ

Mission

1.บัตร mission

Vocabulary



Time



Grammar



2. บัตรคำถาม



Question

What is the activity?

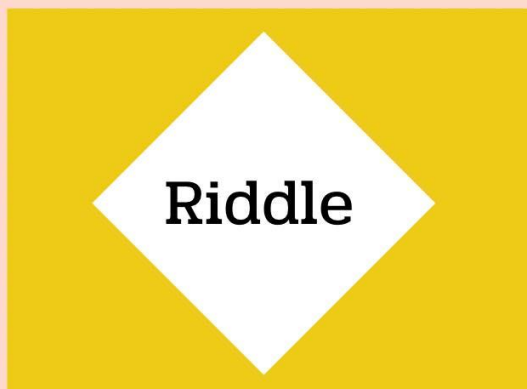
3. บัตรคำตอบ



Answer

Study online.

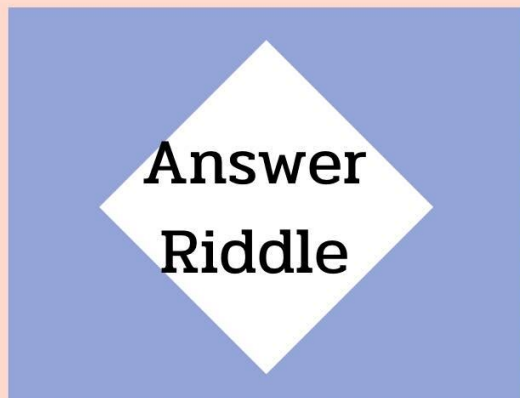
4. บัตรปริศนา



Riddle

What is at the end
of a "cat"

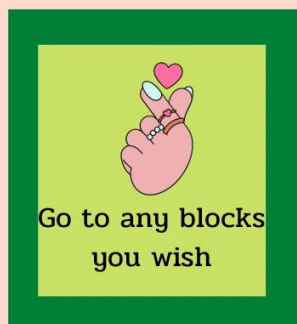
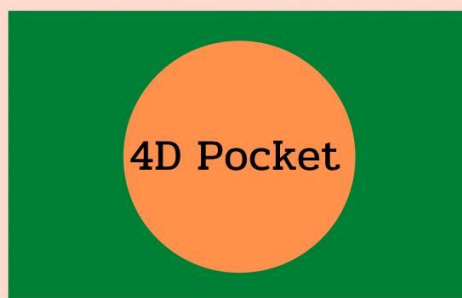
5. บัตรเฉลยปริศนา



Answer Riddle

Letter "t"

6. บัตร 4D Pocket มี 5 แบบ ดังนี้



7.บัตร Magic tool มี 3 แบบ ดังนี้



Penser



Army



jelly translator

3.โมเดลการ์ตูน



4.หมากเดิน



5.ลูกเต๋า



6.แบงก์กาโม



วิธีการเล่นเกม

-ผู้เล่น:ทีมละ 2 คน (คนที่1เป็นผู้ถามและคนที่2เป็นผู้ตอบ)

-จำนวนทีม: 1 บอร์ด สามารถเล่นได้3 ทีม โดยแต่ละทีม

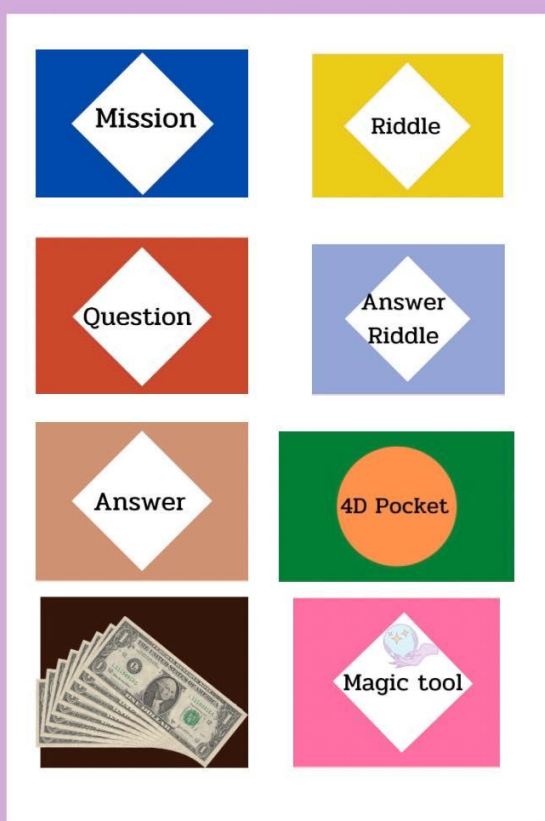
มีหน้าที่ ดังนี้

ทีมที่1: เป็นผู้เล่น

ทีมที่2:เป็นผู้เล่น

ทีมที่3:เป็นผู้ควบคุม

1-ผู้ควบคุมแจก วางบัตร
ทั้ง7แบบ และเงินไว้บน
กระดานบัตร



STEP

01



STEP

02

2-ผู้ควบคุมแจก อุปกรณ์
ให้ผู้เล่นแต่ละทีม ดังนี้

1.โมเดล 1ตัว

2.หมากเดิน

3.เงิน100บาท

4.ให้ผู้เล่นหยิบบัตร

Magic tool 1ใบ

3-ผู้เล่นที่เป็นผู้ตอบ ทอยลูกเต๋มาแล้ว
ใช้หมากเดิน เดินในช่องเดินของ
บอร์ดเกมตามจำนวนที่ได้ กรณีเดิน
หยุดในช่อง

#หมายเลข1-16 ให้ผู้เล่นที่เป็นผู้ถาม
หยิบบัตรmission ตามหมายเลขที่
หมากเดินหยุดอยู่

€กรณีได้บัตร vocabulary ให้ผู้
ถามถามคำถามที่กำหนด ถ้าถามถูก
จะได้เงิน จำนวน50บาทและหากผู้
เล่นที่เป็นผู้ตอบ ตอบถูกก็จะได้
เงิน50บาท

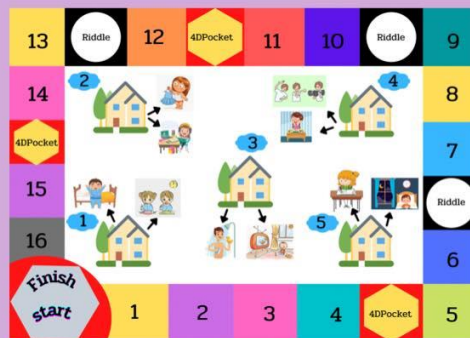
€กรณีบัตร Timeถ้าผู้ถามถูก
ตามที่กำหนด และผู้ตอบตอบถูกก็จะ
ได้เงิน50บาทเช่นกัน

ระหว่างนั้น ผู้คุมหยิบบัตรQuestion
และบัตรAnswer เพื่อตรวจสอบ
คำถามและคำตอบของผู้เล่นว่าถูก
ต้องหรือไม่

#กรณีเดินหยุดในช่อง Riddle ให้ผู้
คุมหยิบบัตรRiddle 1ใบ และช่วยกัน
ตอบคำถามที่อยู่ในบัตร ถ้าตอบถูกจะ
ได้รับเงิน50บาท

ระหว่างนั้นผู้ควบคุมหยิบบัตร
Riddle Answer ตามหมายเลขที่ผู้
เล่นสุ่มได้ เพื่อตรวจสอบคำตอบ

#กรณีเดินหยุดในช่อง 4D Pocket
ให้ผู้เล่นที่เป็นผู้ถาม สุ่มหยิบบัตร 4D
Pocket และทำตามคำสั่งที่อยู่ใน
บัตร 4D



Step 3



Step

4

4-สลับกันทอยลูกเต๋าเรื่อยๆ ทีมที่เดินถึงจุด Finish ก่อน จะได้รับเงินเพิ่มอีก100บาท และถือว่าจบเกม

Step

5

5-เมื่อจบเกมจะนับจำนวนเงินที่แต่ละทีมสะสม ว่ารวมกันแล้วได้กี่บาท
จะเล่นเกมทั้งหมด3รอบ โดยแต่ละรอบต้องมีการสลับผู้ควบคุมเกม และสลับหน้าที่ในแต่ละทีม

  
การตัดสินแพ้-ชนะ
ทีมใดที่มีเงินสะสมมากที่สุดจากการเล่นทุกรอบ ถือว่าเป็นผู้ชนะในบอร์ดนั้น

 ทีมชนะในแต่ละบอร์ดจะได้รับรางวัลจากการเล่นเกมครั้งนี้



2. แผนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่องานบริการลูกค้า

รหัสวิชา 30200-0022

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้น ปวส.1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My daily routine

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Vocabulary about daily routine

จำนวน 1 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2566

1. สาระที่ 1: ภาษาเพื่อการสื่อสาร

2. สาระสำคัญ

หน่วยการเรียนรู้นี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสนทนาในการถามและการบอกกิจวัตรประจำวัน การให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน จากสื่อที่ฟัง อ่าน หรือ ดู ได้อย่างถูกต้อง และการฝึกฝนการพูดสนทนาจากการเล่นบอร์ดเกม

3. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ตัวชี้วัด

ต 1.3 ปวส.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 4.1 ปวส.1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนพูดสื่อสารเกี่ยวกับคำศัพท์กิจวัตรประจำวันได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกช่วงเวลาได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถถามตอบได้ถูกหลักไวยากรณ์ง่ายๆได้ถูกต้อง

6. เนื้อหาสาระ

- Vocabulary

1. Daily routine

- Wake up
- Take a shower
- Get dressed
- Have breakfast
- Have lunch
- Study online
- Do homework
- Exercise
- Watch TV
- Go to bed

- Grammar

1. การสร้างประโยคคำถามโดยใช้ What is? เพื่อใช้ถามกิจวัตรประจำวัน เช่น What is the activity?

7. ภาระงาน

1. แบบฝึกหัดหลังเรียนเรื่อง What is the activity?

8. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 1, 2 และ 3 โดยการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนและแบบฝึกหัดหลังเรียน

9. สื่อการเรียนการสอน

1. Power point
2. กระดานดำ
3. เอกสารประกอบการสอน

10. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ครูทักทายนักเรียน และถามว่า นักเรียนเคยบันทึกใหม่ไว้ในแต่ละวันเราได้ทำอะไรไปบ้าง?
- ครูถามต่อว่า แล้วเราเคยจำเวลาที่เรากิจวัตรประจำวันของเราไหม?
- ครูพูดเกริ่นเกี่ยวกับกิจกรรมที่เราจะทำกันในชีวิตประจำวัน

ขั้นนำเสนอ (Presentation)

- ครูถามนักเรียนว่า ในภาษาอังกฤษ ถ้าจะถามถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ต้องขึ้นต้นด้วยคำว่าอะไร?
- ครูยกตัวอย่างประโยคที่ใช้ What is ในการถาม ที่สามารถพบเห็นในชีวิตประจำวัน
- ครูอธิบายเรื่อง My daily routine
- ครูสอน Conversation เรื่อง What is the activity?
- ครูสอนเรื่องการตั้งคำถามเพื่อถามกิจวัตรประจำวันโดยใช้ What is....
- ครูถามว่าจาก conversation ที่ได้เรียนไป มีคำศัพท์อะไรบ้าง
- ครูสอนคำศัพท์เพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน

ขั้นฝึกฝน (Practice)

- ครูให้นักเรียนดูรูปภาพเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน แล้วขออาสาสมัครให้สร้างคำถาม
- ครูขออาสาสมัครให้บอกคำศัพท์ที่เพื่อนถาม
- ครูให้รางวัลแก่นักเรียนที่อาสาสร้างคำถามและตอบคำถาม

ขั้นสรุป (Wrap up)

- ครูทบทวนคำศัพท์กิจวัตรประจำวันที่ได้เรียนไปโดยการให้นักเรียนพูดยกตัวอย่างคนละ 1 คำ
- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

11. เกณฑ์การประเมิน

-

12. ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

13. บันทึกหลังการสอน

.....
.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่องานบริการลูกค้า

รหัสวิชา 30200-0022

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้น ปวส.1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My daily routine

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง What time

จำนวน 1 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2564

1. สาระที่ 1: ภาษาเพื่อการสื่อสาร

2. สาระสำคัญ

หน่วยการเรียนรู้นี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสนทนาในการถามและการบอกช่วงเวลาในการทำกิจวัตรประจำวัน จากสื่อที่ฟัง อ่าน หรือ ดู ได้อย่างถูกต้อง และการฝึกฝนการพูดสนทนาจากการเล่นเกม

3. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ตัวชี้วัด

ต 1.3 ปวส.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 4.1 ปวส.1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน

2. นักเรียนสามารถพูดบอกเวลาได้ถูกต้อง

6. เนื้อหาสาระ

- Vocabulary

1. Daily routine

- Wake up
- Take a shower
- Get dressed
- Have breakfast
- Have lunch
- Study online
- Do homework
- Exercise
- Watch TV
- Go to bed

- Grammar

1. การสร้างประโยคคำถามโดยใช้ What time? เพื่อใช้ถามกิจวัตรประจำวัน เช่น What time do you get up?

7. ภาระงาน

1. แบบฝึกหัดหลังเรียน (Kahoot Game)

8. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 1 และ 2 โดยการสังเกตพฤติกรรมจากการเล่นเกม Tell Me When และแบบฝึกหัดหลังเรียนด้วยเกม Kahoot

9. สื่อการเรียนการสอน

1. Info-graphic เรื่อง Daily routine
2. เอกสารประกอบการสอน
3. เกม Kahoot
4. กระดานดำ

10. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ครูถามนักเรียนว่าเมื่อวานได้เรียนอะไรบ้าง และช่วยกันทวนคำศัพท์
- นักเรียนส่งการบ้านที่ครูให้เมื่อคาบที่แล้ว

ขั้นนำเสนอ (Presentation)

- ครูสอนคำศัพท์เกี่ยวกับช่วงเวลา และฝึกการบอกเวลา โดยการให้นักเรียนเล่นเกม ดูรูปภาพในกระดานดำ (Game: Tell Me When)
- ครูแปะรูปภาพที่มีเวลาบนกระดานดำ และแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
- ครูสอนคำศัพท์ Daily routine และ time ที่มีอยู่บนกระดานดำ

ขั้นฝึกฝน (Practice)

- เริ่มเล่นเกมโดยการให้ตัวแทนกลุ่ม 1 ออกมา
- มีทั้งคนถามและตอบ โดยดูรูปภาพที่แปะไว้บนกระดานดำ
- สมาชิกในกลุ่มผลัดกันถามตอบ
- กลุ่มไหนที่ตอบถูกก็จะได้รางวัล

ขั้นสรุป

- ครูสรุปคำศัพท์ Daily routine และ time
- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน โดยการเล่นเกม Kahoot

11. เกณฑ์การประเมิน

.....

.....

.....

12. ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

13. บันทึกหลังการสอน

.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่องานบริการลูกค้า

รหัสวิชา 30200-0022

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้น ปวส.1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My daily routine

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง What does she/he do?

จำนวน 1 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2566

1. สาระที่ 1: ภาษาเพื่อการสื่อสาร

2. สาระสำคัญ

หน่วยการเรียนรู้นี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสนทนาในการถามและการบอกกิจวัตรประจำวันของบุคคลที่3 จากสื่อที่ฟัง อ่าน หรือ ดู ได้อย่างถูกต้อง และการฝึกฝนการพูดสนทนาจากการเล่นบอร์ดเกม

3. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ตัวชี้วัด

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนพูดสื่อสารเพื่อถามกิจวัตรประจำวันของบุคคลที่3 ได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกกิจวัตรประจำวันของบุคคลที่3 ได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถบอกความหมายเกี่ยวกับคำศัพท์กิจวัตรประจำวันของบุคคลที่3 ได้

6. เนื้อหาสาระ

- Vocabulary

1. Daily routine

- Wake up

- Take a shower

- Get dressed

- Have breakfast

- Have lunch

- Study online

- Do homework

- Exercise

- Watch TV

- Go to bed

- Grammar

1. การสร้างประโยคคำถามโดยใช้ What does? เพื่อถามกิจวัตรประจำวันของบุคคลที่3
เช่น What does she/he do in the morning?

7. ภาระงาน

1. แบบฝึกหัดหลังเรียนเรื่อง What does she/he do?

8. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ 1, 2 และ 3 โดยการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดหลังเรียน

9. สื่อการเรียนการสอน

1. Power point
2. เอกสารประกอบการสอน
3. Info-graphic
4. กระดานดำ

10. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ครูทบทวนบทเรียนที่ได้เรียน 2 คาบที่ผ่านมา
- ครูถามนักเรียนว่า เราเคยถามถึงกิจวัตรประจำวันของเพื่อนเราไหม

ขั้นนำเสนอ (Presentation)

- ครูเชื่อมโยงคำถามที่ถามไปกับหัวข้อที่จะเรียน
- ครูสอนเรื่องการตั้งคำถาม-ตอบโดยใช้ What does she/he do? เพื่อถามกิจวัตรประจำวันของ

บุคคลที่3

ขั้นฝึกฝน (Practice)

- ครูให้นักเรียนจับคู่กัน และออกมาหน้าห้องทีละคู่ คนที่ 1 จะเป็นคนถาม คนที่ 2 จะเป็นผู้ตอบ

คำถาม

- ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ถาม หยิบคำถามจากครู และถามเพื่อน
- นักเรียนที่เป็นผู้ตอบต้องตอบคำถามที่เพื่อนถามโดยดูจากกระดานดำ
- นักเรียนแต่ละคู่สลับกันออกมาทีละคู่จนครบทุกคู่

ขั้นสรุป

- ครูสรุปคำศัพท์ของ My daily routine ที่เรียนมา
- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง My daily routine จากเกม Quizizz เป็นคู่

11. เกณฑ์การประเมิน

-

12. ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

13. บันทึกหลังการสอน

.....
.....
.....

3. แบบทดสอบหลังเรียน

Direction: Teacher asks students questions as following:

Example:

1. What is the activity?
2. What time do you get up?
3. What does she/he do in the morning?

Questions

1. What is the activity?



2. What is the activity?



3. What is the activity?



4. What is the activity?



5. What is the activity?



6. What is the activity?



7. Where is the hospital?



8. What is the activity?



9. What is the activity?



10. What is the activity?



11. What time do you get up?

12. What time do you have breakfast?

13. What time do you study online?

14. What time do you exercise?

15. What time do you go to bed?

16. What does she/he do in the morning?

17. What does she/he do at noon?

18. What does she/he do in the afternoon?

19. What does she/he do in the evening?

20. What does she/he do at night?

4. แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1แผนกภาษาต่างประเทศ
ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ต่อการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ตามความจริง

1. เพศ ชาย หญิง

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอน

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุด ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ลำดับ	ประเด็นประเมินความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารเรื่อง Daily routine					
2	บอร์ดเกมทำให้การเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง					
3	บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดี					
4	บอร์ดเกมมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดความสนใจ					
5	อุปกรณ์การเล่นเกมนี้อุปกรณ์สร้างสรรค์และทันสมัย					
6	ขั้นตอนในการเล่นเกมนี้อุปกรณ์เข้าใจได้ง่าย					
7	รูปภาพและสัญลักษณ์บนแผนที่มีความชัดเจน					
8	คำสั่งบนการ์ด มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
9	บอร์ดเกมมีความสะดวกในการใช้งาน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ภาคผนวก ฉ

ภาพประกอบการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประมวณภาพการเรียนรู้การสอน

