

การออกแบบ บอร์ดเกม

จรัส จันทร์

โรงเรียนภาชี “สุนทรวิद्याกุล”
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาเขต 3

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบ พัฒนา และหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนอาสาสมัครระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อ และด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่แบบอิสระ (t-test dependent) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้บอร์ดเกมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และมีผลการทดสอบความทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, การออกแบบบอร์ดเกม, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะในวงการการศึกษาหรือวงการธุรกิจทั่วโลก แต่ละประเทศจึงให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยบรรจุไว้ในหลักสูตรโรงเรียน วิทยาลัยมหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ (Saead Al - Sobhi & Preece, 2018) ประเทศไทยเช่นเดียวกัน กระทรวงศึกษาธิการมีการบรรจุภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรในทุก ๆ ระดับชั้น โดยกำหนดยุทธศาสตร์เสริมสร้างสมรรถนะทางภาษาของนักเรียน เช่น การกำหนดชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น การดำเนินการหลักสูตรห้องเรียนภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ การจัดตั้งศูนย์เครือข่ายภาษาอังกฤษ และการจัดหาครูเจ้าของภาษา เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2556) และยังกำหนดภาษาอังกฤษไว้ในนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการที่จะยกระดับทักษะภาษาอังกฤษให้เป็นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกคนและทุกวัย (English for all) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเริ่มมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 โดยการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเน้นการแปลไวยากรณ์ (Grammar Translation) กล่าวคือ ครูสอนแบบแปลความหมายเนื้อหา โครงสร้าง คำศัพท์ นักเรียนเรียนภาษาจากการจดจำ โครงสร้าง คำศัพท์แล้วทำแบบทดสอบ นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาวิธีการสอนแบบแปลไวยากรณ์ถูกใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อยมาและยังคงนิยมใช้อยู่ในยุคปัจจุบัน (สุทธพร รัตนกุล, 2549) แม้ว่าเวลาจะผ่านไปหลายศตวรรษการจัดการเรียนการสอนแบบแปลไวยากรณ์ที่ใช้กันมานานยังไม่สามารถพัฒนานักเรียน และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดทางการศึกษาในแต่ละยุคสมัยได้ ผลการเรียนรู้และทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนยังคงไม่ได้ตามมาตรฐานตัวชี้วัด เห็นได้จากผลการประเมินผลระดับชาติหรือนานาชาติที่มีการวัดผลเกิดขึ้น คะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O - net) ปีการศึกษา 2561 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ทดสอบระดับภาษาอังกฤษของนักเรียนภายในประเทศพบว่า ผลการทดสอบรายวิชาภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 29.45 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ในขณะที่ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษแต่ละประเทศในปี 2018 ที่เก็บข้อมูลโดยองค์กร English First (EF) จำนวน 80 กว่าประเทศทั่วโลก ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยถูกจัดอันดับให้อยู่ในระดับต่ำ โดยจัดอยู่ในอันดับที่ 64 จาก 88 ประเทศทั่วโลก (English First, 2018) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีความชัดเจนว่ายังไม่สามารถช่วยพัฒนาทักษะหรือผลสัมฤทธิ์ทางความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ เนื่องจากการเรียนการสอนเน้นการให้จดจำไวยากรณ์ ท่องจำคำศัพท์ การทำแบบฝึกหัดมากเกินไป และพัฒนาทักษะเพียงด้านเดียว ซึ่งขาดการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากบทเรียนที่ไม่น่าสนใจ การจัดการเรียนรู้ที่ไม่ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของรายวิชาภาษาอังกฤษ (Gentner, 2014) จึงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย สามารถสรุปประเด็นปัญหาได้ 3 ปัญหาหลัก ได้แก่ 1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อย

1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยปัญหาที่นักเรียนกำลังประสบอยู่ในด้านความรู้ความเข้าใจคำศัพท์คือ การออกเสียงคำศัพท์ การสะกดคำ การจดจำคำศัพท์ และความหมายของคำในบริบทที่เหมาะสม (Rohmatillah, 2014) การศึกษาของ ศรีจิตรา นวรัตนภรณ์ (2560) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้แบบสอบถามด้านความรู้ความเข้าใจด้านการสะกดคำ และการจำแนกคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาจำนวน 310 คน พบว่านักเรียนนักศึกษาไทยมีระดับความสามารถในความรู้ความเข้าใจด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไทยอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ที่ร้อยละ 29.1 และ ความถูกต้องในการจำแนกศัพท์อยู่เพียงร้อยละ 24.7

2) ปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้เพียงระยะสั้น แม้ว่าจะมีการทบทวนและการท่องจำอยู่เสมอ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557) เมื่อมีการเปลี่ยนบริบทหรือในสถานการณ์ใหม่ เช่น เมื่อได้อ่านเรื่องราวเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษที่มีคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้แล้ว แต่ไม่สามารถระลึกนึกถึงคำศัพท์ได้ จึงทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหาตลอดจนไม่สามารถเขียนประโยคจากคำศัพท์นั้นได้ (สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ซึ่งการไม่สามารถในการจดจำคำศัพท์ทำให้ไม่สามารถต่อยอดในการเรียนรู้ในด้านทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนได้ เนื่องจากไม่มีความแม่นยำในคำศัพท์นั้น (อนุภาพ ดลโสภณ, 2540)

3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อย เนื่องจากการไม่รู้คำศัพท์และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล, 2559) ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาระดับปริญญาตรีต่างคณะ จำนวน 50 คน พบว่า นักศึกษากว่าร้อยละ 90 มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษต่ำ โดยการมีคลังคำศัพท์น้อยและมีคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ไม่สามารถนึกถึงคำศัพท์ที่จะใช้สื่อสารออกไป ซึ่งเป็นเหตุให้ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษออกไปได้ (ณัฐธนรี ฤทธิรัตน์ และ ธัญญา ชिरฆมนิ, 2558)

และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ทางภาษาที่สูงขึ้นได้ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียน (นันทกา ทาวุฒิ, 2543) และไม่สามารถต่อยอดทักษะไปสู่ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency) (Nation, 2003)

จากปัญหาข้างต้นผู้ศึกษาได้พบปัญหานี้ในสถานการณ์จริงจากการสังเกต การทำแบบฝึกหัดและการทดสอบในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานในด้านคำศัพท์ที่แตกต่างกัน นักเรียนส่วนมากไม่สามารถอ่านเนื้อหาได้อย่างเข้าใจ เนื่องจากไม่ทราบความหมายของคำศัพท์จากเนื้อเรื่อง ตลอดจนไม่สามารถใช้คำที่ในการเรียบเรียงแต่งประโยคได้ โดยนักเรียนไม่มีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอที่จะแปลความและเรียบเรียงประโยค รวมไปถึงทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง และที่สำคัญที่สุดหลังจากการเรียนการสอนไปแล้วพบว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ และความคงทนของการจดจำคำศัพท์ระยะสั้นแม้ว่าจะมีการท่องคำศัพท์หรือมีกิจกรรมทบทวนอย่างสม่ำเสมอ สังเกตได้ว่าการทำกิจกรรมในชั้นเรียนสร้างความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ในชั้นเรียนได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์หรือนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคำศัพท์ที่เฉพาะไม่ได้ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันและมีการออกเสียงและการสะกดคำที่ซับซ้อนขึ้นจึงเป็นเรื่องยากและเป็นปัญหาสำหรับนักเรียน ปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้นักเรียนทราบ และจดจำคำศัพท์ได้เพื่อนำความรู้ไปใช้ในบทเรียนที่ซับซ้อนขึ้นในระดับที่สูงขึ้น และพัฒนาศักยภาพให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางที่มุ่งหวังให้นักเรียนเกิดทักษะทางภาษาอังกฤษที่เน้นทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องราวตนเองที่ประกอบด้วยคำศัพท์และเรื่องสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานอดิเรก สภาพอากาศ การศึกษา อาชีพ และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยกำหนดวงคำศัพท์จากหัวเรื่องข้างต้นในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2,100 - 2,250 คำ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และคลังคำศัพท์ในการวัดผลการศึกษาในระดับชาติที่กำหนดไว้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 3,193 คำ ซึ่งคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพถูกรวบรวมสำหรับการวัดประเมินผล ในการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2555)

จากสถานการณ์ที่พบประกอบกับประสบการณ์ตรงของผู้ศึกษาทำให้เห็นความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์จะแก้ที่กระบวนการเรียนรู้อย่างเดียวไม่เพียงพอควรมีสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและสร้างความบันเทิงใน การเรียนรู้ คือ บอร์ดเกม (board game) ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถจัดกระบวนการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้พูดได้สื่อสารระหว่างกัน เป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงและสร้างเสริมการมีส่วนร่วมที่เต็มไปด้วยความท้าทาย โดยเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้เล่น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกวัย (Wright et al., 2006) โดยการจัดการเรียนรู้จะเป็นไปในลักษณะที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักเรียน มีความสนุกสนานเสริมสร้างการเรียนรู้ให้เห็นแจ้งด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นการเรียนรู้ที่อย่างมีความหมายและคงทน (ทิตนา แหมมณี, 2555) คุณประโยชน์ของเกมต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาคือเกมมีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเล่น หากผู้เล่นต้องการที่จะได้รับชัยชนะในการเล่นหรือบรรลุจุดหมายจำเป็นจะต้องใช้ความสามารถทางภาษา ผู้เล่นจึงต้องเตรียมความพร้อมทางภาษาของตนเองมาให้ได้ดีที่สุดเพื่อที่จะสามารถอยู่ในเกมและบรรลุเป้าหมายของเกมได้ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว (Read, 2007) ผู้เล่นจะสนุกสนานจากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นและทักษะทางภาษาอังกฤษเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการเล่น การศึกษาของณัฐวราพร เปลียนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2557) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า การใช้เกมสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์มากขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจ สนุกสนาน และมีความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะออกแบบพัฒนาบอร์ดเกมในการเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) เพื่อหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้บอร์ดเกม
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ประจำอำเภอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 กระทรวงศึกษาธิการ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 867 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น คือ บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- ตัวแปรตาม ได้แก่
- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจดจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
 - 2) ความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านสื่อและด้านเนื้อหา
- 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)
- 4) แบบสอบถามความพึงพอใจบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาตามหลักการออกแบบและเนื้อหารายวิชา ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ

บอร์ดเกมและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ วิเคราะห์คำศัพท์จากหลักสูตรและบทเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำกลวิธีการศึกษา (Cognitive Strategy) ในการฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม

2) สร้างบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเป็นบอร์ดเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) กำหนดคำศัพท์จากบทเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากคลังคำศัพท์จากบทเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษแล้ว นำมาออกแบบด้วยกระบวนการแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง ระบุปัญหา ระดมความคิด สร้างเป็นต้นแบบนำไปทดสอบแล้วพัฒนาแก้ไขให้ได้เกมที่มีประสิทธิภาพ โดยเกมที่ออกแบบเป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) จำนวน 45 คำในแต่ละหมวดหมู่ เกมจำลองการสมัครงานโดยอาศัยการสะกดคำศัพท์เพื่อที่จะสามารถสมัครงานนั้น ๆ ส่งเสริมการเรียนรู้คำ ความหมายคำศัพท์ การสืบค้นข้อมูล และฝึกซ้ำในคำศัพท์แต่ละคำ นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขจากการ์ดพิเศษที่จะช่วยให้สามารถบรรลุเกมและสร้างความท้าทายในการเล่น

3) นำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ออกแบบสร้างขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบสื่อการเรียนรู้และบอร์ดเกมตรวจสอบจำนวนด้านละ 3 คน ตรวจสอบด้านเนื้อหาและการพัฒนาสื่อเกมเพื่อหาข้อจำกัดของบอร์ดเกม แล้วนำมาแก้ไขพัฒนาให้ถูกต้องและเหมาะสม

4) ผู้ศึกษานำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขพัฒนาแล้ว นำไปทดลองหาประสิทธิภาพการใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

ในการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อและด้านเนื้อหา มีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อ ข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบ ภาพองค์ประกอบเกม กลไกเกม และความสนุกในการเล่น และแบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาข้อคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญและได้ปรับปรุงแบบประเมินตามข้อเสนอแนะ โดยรูปแบบการประเมินเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51 - 1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) นำแบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน โดยมีข้อมูลผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจมีลักษณะเป็น 3 ตอน ครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม กลไกเกม องค์ประกอบ และความสนุกในเกม เป็นต้น โดยการประเมินความพึงพอใจดำเนินการหลังจากการเล่นแล้ว 3 ครั้ง ประเมินในการเล่นครั้งสุดท้าย แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด คำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบประเมินผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 45 ข้อ แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเป็นข้อสอบแบบคู่ขนาน (Parallel test) ประกอบไปด้วยเนื้อหา คำศัพท์ในด้านความหมายคำและการสะกดคำศัพท์ เป็นลักษณะการให้ตัวอย่างหรือคำอธิบายคำศัพท์แล้วเลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับคำอธิบายหรือสถานการณ์ ประโยคกับตัวเลือกที่กำหนดให้ซึ่งพัฒนามาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของภัทรภรณ์ แม้นเหมือน (ม.ป.ป.) ผู้ศึกษาได้มีกระบวนการในการปรับปรุงประยุกต์แบบทดสอบดังนี้ 1) กำหนดรายละเอียดเนื้อหาวิชาและพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ต้องการทดสอบ 2) พิจารณาเลือกรูปแบบของคำถามในแบบทดสอบโดยประยุกต์ใช้เพิ่มเติมแบบทดสอบจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้และพจนานุกรมภาษาอังกฤษ 3) เรียบเรียงแบบทดสอบพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาและแบบทดสอบ 4) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของแบบทดสอบ 5) ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขแล้วนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้ระยะเวลาในการทดสอบก่อนเรียน 40 นาที
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คนละฉบับที่ใช้กับการทดสอบก่อนเรียนแต่ข้อสอบจะเป็นลักษณะข้อสอบแบบคู่ขนาน (Parallel test) เพื่อทดสอบความเข้าใจหลังจากการเรียนมาแล้ว
4. ประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
5. ทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ข้อสอบจะเป็นลักษณะข้อสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพื่อทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์
6. รวบรวมบันทึกผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ผลทางสถิติ

สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น บอร์ดเกมที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สามารถเล่นได้ 2-4 คน มีลักษณะเป็นเกมสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำศัพท์ชื่ออาชีพจำนวน 45 คำ ประกอบไปด้วยคำอธิบายและลักษณะของคำศัพท์ จำลองลักษณะการเป็นบริษัทจัดหางานให้สมาชิกในบริษัทได้งานทำโดยการสะกดคำศัพท์ของอาชีพจึงจะได้งานนั้น ๆ ทั้งนี้ยังอาศัยกลไกของโชคหรือการสุ่มตัวอักษรในการให้ได้มาซึ่งตัวอักษร และมีคุณสมบัติพิเศษจากการ์ดพิเศษที่สามารถเพิ่มความยากง่ายให้กับผู้เล่นเองหรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม สร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น และยังได้ฝึกฝนคำศัพท์ซ้ำในแต่ละคำพร้อมยังได้ทบทวนและสืบค้นคำศัพท์ในเกมได้ตลอดเวลา

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการประเมินด้านสื่อที่มีข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม องค์กรประกอบเกม กลไกเกม และความสนุกในการเล่น โดยผลการประเมินด้านสื่อ พบว่าประสิทธิภาพโดยรวมของบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมากที่สุด ด้านกลไกเกมอยู่ในระดับประสิทธิภาพที่มีความเหมาะสมมาก ด้านองค์ประกอบเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และด้านคู่มือเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และการประเมินด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมที่มีคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ ผลการประเมินพบว่าเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ทั้งนี้สรุปผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมได้ว่าผลการประเมินโดยรวมในทุกด้านอยู่ในระดับเหมาะสมมากถึงระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ส่วนที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยใช้แบบทดสอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 คะแนน และ 25.45 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 7.60 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.86 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ การทดสอบหลังเรียนและความคงทนของการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน

ต้นเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.45 คะแนน และ 23.15 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 2.30 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 5.11 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากคะแนนสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าหลังจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นแต่ความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากที่ผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ไม่แตกต่าง

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 1) ด้านคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าคำอธิบายในคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ข้อพิจารณาเกี่ยวกับกติกาการเล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 2) ด้านตัวเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อพิจารณาเกี่ยวกับอุปกรณ์ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ รูปแบบตัวอักษร สี สัน ภาพประกอบ และระยะเวลาในการเล่น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ด้านการเล่นมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อพิจารณาเกี่ยวกับความสนุกสนาน ความท้าทาย ประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และความรู้สึกที่ต้องการเล่นต่อผู้เล่น มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

อภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ในการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมนี้สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนและในห้องเรียนสามารถแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมพร้อม 2) ขั้นเรียนรู้ และ 3) ขั้นถอดบทเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ขั้นเตรียมพร้อม ในขั้นนี้ครูจะนำเข้าสู่บทเรียนพูดคุย เกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ กระตุ้นความรู้พื้นฐานและความสนใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ก่อนการเล่นใช้ระยะเวลาในการนำเข้าสู่บทเรียน 10 - 15 นาที โดยครูจะต้องพิจารณาทั้งความรู้พื้นฐานและลักษณะของนักเรียนในแต่ละคน เพื่อที่จะสร้างความน่าสนใจและลดความกังวลที่มีก่อนการดำเนินการเล่น โดยครูอาจเกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพในภาษาอังกฤษใช้คำถามกระตุ้นความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ เช่น What do your parents do?, What vocabulary about jobs do you know in English? จากนั้นอธิบายคำศัพท์หรือพูดคุยเกริ่นนำเพื่อเข้าสู่เกม

2) ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูอธิบายกติกาเกม การเล่น เป้าหมาย การให้ได้ว่าซึ่งชัยชนะ ทางเลือกเสริมและการสาธิตการเล่น เมื่อสังเกตได้ว่าผู้เล่นมีความเข้าใจในเกมจึงจะดำเนินการเล่นได้ เพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในการเล่นที่ตรงกัน ในระหว่างการเล่นจะต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นสามารถเห็นช่องทางความเป็นไปได้ที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้ตามความคิดของตนเองอย่างอิสระในการแก้ปัญหาและดำเนินการได้ด้วยตนเอง นอกจากนั้น ควรให้ผู้เล่นได้มีโอกาสพิจารณาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์หรือข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ระหว่างเล่นร่วมกันเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันและเป็นการเน้นย้ำในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นขณะเล่นมากขึ้น โดยครูมีหน้าที่ในการเป็นกระบวนกรอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมที่ ซึ่งระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 50 - 60 นาที หรือขึ้นอยู่กับการตกลงกันของผู้เล่น

3) ขั้นถอดบทเรียน เป็นขั้นสำหรับการสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในเกมร่วมกัน เน้นย้ำคำศัพท์อีกครั้ง แล้วเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์เรื่องราวของผู้เล่นโดยการสอบถามมุมมองเกี่ยวกับอาชีพหรือเป้าหมายที่สนใจในอนาคต ความคิดเห็นต่ออาชีพนั้น ๆ ครูสามารถใช้คำถาม เช่น Wh-questions เช่น What do you

want to do in the future?, Why do you want to be a/an...? ในการกระตุ้นความคิดที่จะให้นักเรียนระดมความคิดและสะท้อนผลเกี่ยวกับเรื่องราวในหัวข้อเรื่องอาชีพได้ โดยทุกการตอบคำถามจะไม่มีคำตอบที่ตัดสินความคิดเห็นและให้อิสระในความคิดตามมุมมองของนักเรียนแต่ละบุคคล

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมให้ครบถ้วนในแต่ละกระบวนการจำเป็นต้องใช้เวลานานในการจัดกิจกรรม โดยในครั้งแรกจะใช้เวลานานเป็นพิเศษใช้ระยะเวลา 2 - 3 ชั่วโมง เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจและการสาธิตในการเล่น เพื่อทำความเข้าใจจนกว่าจะดำเนินการเล่นได้ ดังนั้นครูหรือกระบวนการจึงจะต้องพิจารณาระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เพียงพอและเหมาะสมต่อการเรียนรู้และตามขั้นตอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ช่วงระยะเวลาในการเล่นของผู้เล่นในแต่ละรอบ เพื่อลดตัวอักษร ตรวจสอบคำศัพท์หรือตัดสินใจกระทำบางอย่างในเกม ผู้เล่นบางคนใช้ระยะเวลานานกว่า 9 - 10 นาทีในการคิดตัดสินใจทำให้เกิดช่วงเวลาให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ใช้เวลาในการรอจนกว่าจะถึงรอบของตัวเองทำให้เกิดความไม่สนใจหรือไม่มีความจดจ่อในการเล่น ดังนั้น ครูหรือกระบวนการอาจกำหนดระยะเวลาในการเล่นตามความเหมาะสมให้แต่ละคน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละรอบของการเล่นเกมกระจายคำศัพท์ในแต่ละรอบไม่ครอบคลุมกับจำนวนคำศัพท์ทั้งหมด มีคำศัพท์บางคำที่ผู้เล่นไม่ได้เล่นในรอบนั้น ๆ ดังนั้นสามารถปรับเปลี่ยนการเล่นโดยการสุ่มการ์ดอาชีพหรือสลับการ์ดอาชีพที่อยู่ในลำดับสุดท้ายมาเล่นก่อนรวมไปถึงเพิ่มจำนวนการ์ดอาชีพให้มากขึ้นเพื่อกระจายโอกาสในการเรียนรู้คำศัพท์ให้ครบถ้วนมากขึ้น

4. จำนวนผู้เล่น 4 คน เป็นจำนวนที่มีความเหมาะสมมากที่สุดในการเล่น เนื่องจากหากผู้เล่นน้อยลงจะทำให้โอกาสในการได้ตัวอักษรที่มีสัดส่วนเพิ่มมากขึ้น โอกาสในการที่จะสามารถเติมคำศัพท์จะมีความยากขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงควรพิจารณาแนวทางในการยืดหยุ่นวิธีการเล่นสำหรับการเล่นที่มีจำนวนผู้เล่นไม่มาก โดยสามารถเพิ่มจำนวนการ์ดคำศัพท์สำหรับสะกดคำ และเพิ่มจำนวนตัวอักษรให้มากขึ้นในการเล่นนั้นเพื่อที่จะลดความยากในการเล่นตัวอักษรได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาคำศัพท์ต่อไป

1) การศึกษาคำศัพท์นี้เป็นการออกแบบบอร์ดเกมที่นำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ในบทเรียนเท่านั้นยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาในบทเรียนอื่น ๆ และไม่สามารถเห็นลักษณะการนำคำศัพท์มาใช้ ซึ่งการศึกษาคำศัพท์ต่อไปอาจพัฒนารูปแบบของบอร์ดเกม หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับรูปแบบที่สามารถนำคำศัพท์ไปต่อยอดสู่การนำไปใช้ การสื่อสาร การสร้างประโยคที่ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์หรือการบูรณาการให้เข้ากับทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น ทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน เป็นต้น

2) การเรียนรู้คำศัพท์ในระหว่างการเล่นเกมเน้นการจดจำคำศัพท์ และการสะกดคำนักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์จากการที่ปรากฏในเกมด้วยตนเองหรือจากครู การออกเสียงคำศัพท์จะเป็นลักษณะการได้อ่านหรือได้ฟังเมื่อมีผู้อ่านคำนั้น ๆ ซึ่งยังขาดการออกเสียงที่ถูกต้อง การเน้นคำ หรือสำเนียงการออกเสียงตามหลักที่ถูกต้องจากเจ้าของภาษา ดังนั้น หากการออกแบบพัฒนาเกมให้มีช่องทางสื่อเทคโนโลยีที่เป็นตัวเลือกเพิ่มเติมในเกมที่จะสามารถให้ผู้เล่นสามารถตรวจสอบคำศัพท์อย่างถูกต้องตามแบบเจ้าของภาษาในขณะที่เล่นจะสามารถช่วยให้นักเรียนค้นคืน และเรียนรู้การออกเสียงซึ่งเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างสมบูรณ์

3) จากการพิจารณาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเล่นเกมนี้ กระบวนการพัฒนาคำศัพท์ในเกมเกิดขึ้นจากการใช้การ์ดคำศัพท์ ผู้เล่นต่อคำศัพท์จากการ์ดและสืบค้นคำศัพท์จากการ์ด องค์กรประกอบเสริมอื่น ๆ เช่น ตัวบอร์ด ตัวหมาก หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ไม่ได้มีผลต่อการพัฒนาคำศัพท์ในการศึกษาคำศัพท์ต่อไปสามารถพัฒนาต่อยอดเกมให้อยู่ในรูปแบบการ์ดเกม เพื่อความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมและจัดเตรียมอุปกรณ์ได้ในระยะเวลาอันสั้น

4) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครเพียงกลุ่มเดียว ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้จากการใช้บอร์ดเกมระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อสามารถทดสอบเปรียบเทียบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่แสดงความแตกต่างและประสิทธิภาพของบอร์ดเกมได้อย่างชัดเจน

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้น ของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564*. สืบค้นจาก <http://www.ops.moe.go.th/ops2017/attachments/article/5669/image030120090930.pdf>
- ณัฐธนรี ฤทธิรัตน์ และ ธัญภา ชีระมณี. (2557). *ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาไทย*. สืบค้นจาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/57/grc15/files/hmp39.pdf>
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และ สุทัศน์ นาจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal*, 8(2), 1672-1684.
- ทิศนา ขมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทกา ทาวดี. (2543). *ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและทักษะการเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอ็ดดูเคชั่น.
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2557). การศึกษามลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียน โดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์พร้อมกับการอ่าน. *วารสารวิจัย มสธ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 10(2). 55-72.
- ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล. (2559). กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนเอกชนจังหวัดปทุมธานี. ใน *วิทยาลัยนครราชสีมา, การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 ก้าวสู่ศวรรษที่ 2: บูรณาการวิจัย ใช้ความรู้สู่ความยั่งยืน* (น. 844-848).
- ภัสราภรณ์ แม้นเหมือน. (ม.ป.ป.). *ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future. สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. สืบค้นจาก <https://www.tsn.ac.th/web/wp-content/uploads/2017/02/12669/ชุดการเรียนรู้.pdf>
- ศรีจิตรา นวรัตน์ภรณ์. (2560). การศึกษาการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอังกฤษและแบบอเมริกันของนักศึกษา เอกภาษาอังกฤษ ระดับชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 12(45), 79-89.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-NET)*. สืบค้นจาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (มิถุนายน 2556). *พัฒนาการหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทย. ในสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, การศึกษาเพื่ออนาคตประเทศไทย. การประชุมสัมมนาทางวิชาการระหว่างประเทศ, กรุงเทพฯ.*
- สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2555). *คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3*. สืบค้นจาก https://www.niets.or.th/uploads/content_pdf/research_1347348576.pdf
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำเนา ศรีประมณต์. (2547). *การศึกษามลสัมฤทธิ์การใช้คำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุทธพร รัตนกุล. (2549). *การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: สหธรรมมิก.
- อนุภาพ ตลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- English First. (2018). *EF English proficiency index*. Retrieved from <https://www.ef.com/~/media/centralefcom/epi/downloads/full-reports/v8/ef-epi-2018-english.pdf>
- Gentner, M., T. (2014). *Teaching English to Thai Learner*. Bangkok: Bangkok University Press.
- Nation, I. S.P. (2003). *Vocabulary*. In: David Nunan, editor. *Practical English language teaching*. New York: McGraw-Hill.
- Read C. (2007). *500 Activities for the primary classroom*. London: Macmillan.
- Rohmatillah. (2014). A study on students' difficulties in learning vocabulary. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 6(1), 69-86. Retrieved from <https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v6i1.520>.
- Saeed Al-Sobhi, B., & Preece, A. (2018). Teaching English speaking skills to the Arab students in the Saudi school in Kuala Lumpur: problems and solutions. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(1), 1-11.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed). Cambridge: Cambridge University Press.