

การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม Plickers

The Development of Listening and Speaking Skills in Third-Year Elementary Students Using Plicker Games

ณัฐณิชา ขาติมนตรี¹, พัชรพรพรรณ รอดเส็ม², อภิญานรัชน์ เหลือคลังทอง³, สุดารัตน์ คงคาชาติ⁴

¹โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา, eyenattanicha9@gmail.com

²โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา, iamppatcharapnu62@gmail.com

³โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา, apiyarat2524@gmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, Sudarat@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers และ 2) ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา จำนวน 20 คน คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers 2) แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ และ 3) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 6.30 คะแนน จากเดิมมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.88 และ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 2.55 คะแนน จากเดิมมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.76 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.34

คำหลัก: เกม Plickers, การฟัง, การพูด, ภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this study were to: (1) investigate the development of English listening skills among Grade 3 students before and after receiving instruction through the use of the Plickers

game, and (2) investigate the development of English speaking skills among Grade 3 students before and after receiving instruction through the use of the Plickers game. The target group consisted of 20 third-grade students from Samchai Wittaya School, selected through purposive sampling. The research instruments included (1) lesson plans using the Plickers game, (2) an English listening skills test, and (3) an English speaking skills test. The statistical methods used for data analysis were mean and standard deviation.

The results revealed that: (1) students taught using the Plickers game showed an average increase of 6.30 points in their English listening skills. The pre-test average score was 5.65, with a standard deviation of 1.63, while the post-test average score was 11.95, with a standard deviation of 1.88. Additionally, (2) students taught using the Plickers game showed an average increase of 2.55 points in their English speaking skills. The pre-test average score was 5.45, with a standard deviation of 1.76, while the post-test average score was 8.00, with a standard deviation of 2.34.

Keywords: Plickers Game, Listening, Speaking, English

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พัฒนาการทางภาษาอังกฤษ คือ ทักษะทางภาษาที่รวมเอาความเข้าใจความสามารถที่จะอ่านออกเสียงได้ องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญช่วยให้เข้าใจภาษาได้ดีคือความเข้าใจโครงสร้างภาษา และการเรียนรู้ความหมายของ คำศัพท์ การที่นักเรียนจะพูดได้ดีถูกต้องเนื่องจากรู้คำศัพท์มากและสามารถใช้ได้อย่างเข้าใจดังนั้นความรู้เกี่ยวกับ คำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพื่อพัฒนาไปสู่ความสามารถทางด้านภาษา ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษที่ทำให้เด็กอ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว เนื่องจากไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ดังนั้นการเรียนรู้ คำศัพท์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ภาษาเมื่อได้เรียนรู้เข้าใจคำศัพท์แล้วจึงจะสามารถนำไปใช้ในการฟัง พูดอ่านและเขียนได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วต่อไป (ณัฐดนัย อินทรสมใจ, 2564)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษาชั้นต้นโดยปกติโอกาสที่ ผู้เรียนจะได้ฝึกประสบการณ์นอกห้องเรียนเป็นไปได้น้อยมาก จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในห้องเรียนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ได้มากที่สุดโดยเฉพาะ การฝึก ทักษะการฟัง การพูด และผู้เรียนต้องอาศัยเพื่อนร่วมชั้นเรียนมาร่วมฝึกในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่ง สาร การเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนก็เป็นสิ่งจำเป็นควรเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากเกินไป สำหรับผู้เรียนจะต้องเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนนำไปใช้จริง และเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนานเพราะถ้าผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษสนุกและน่าสนใจ ทำให้รู้สึกอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม ส่งผลให้การเรียนรู้อังกฤษเป็นไปได้ง่ายและมีความสุข (กัลยา จันเลน และคณะ, 2565) สอดคล้องกับสภาพ ปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา พบว่า นักเรียนส่วน

ใหญ่มีปัญหาในด้านการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ สาเหตุเกิดจากนักเรียนขาดความพร้อมในการฟัง จับใจความสำคัญของสิ่งที่ได้ฟังไม่ครบถ้วน มีสมาธิในการฟังได้ไม่นาน และรู้สึกเขินอายหรือไม่มั่นใจในภาษาจึงไม่กล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษเมื่อต้องฝึกฝนการพูดกับคนรอบข้าง จึงส่งผลทำให้นักเรียนร้อยละ 39.26 มีคะแนนผลการทดสอบด้านทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 70 ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ (โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา, 2566)

วิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้รวมอยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และกระตุ้นให้นักเรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม รวมถึงประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องฟังพาด้ายหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ทำให้นักเรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้ (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2567) Plickers เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างโทรศัพท์มือถือที่มีกล้องถ่ายรูปพร้อมทั้งได้ติดตั้งแอปพลิเคชัน Plickers สำหรับสแกน QR-Code คำตอบทั้งหมดที่ได้จะถูกประมวลผลและแสดงผลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ในขณะเดียวกันบนโทรศัพท์ของครูผู้สอนจะได้รับคำตอบของนักเรียนทั้งหมด จากหลักการการทำงานของ Plickers ครูสอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมเกม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การให้ผลย้อนกลับทันทีและระบุชื่อของนักเรียนได้ว่าใครตอบข้อใดบ้าง จึงทำให้ง่ายกับครูผู้สอนในการเลือกนักเรียนสำหรับการมาอภิปรายผลของการตอบร่วมกัน (สุระ วุฒิพรหม และคณะ, 2560)

จากความสำเร็จและสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการใช้เกม Plickers จะสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้มากน้อยเพียงใด เพื่อนำผลไปใช้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ และพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้บรรลุความมุ่งหวังของหลักสูตร

วัตถุประสงค์

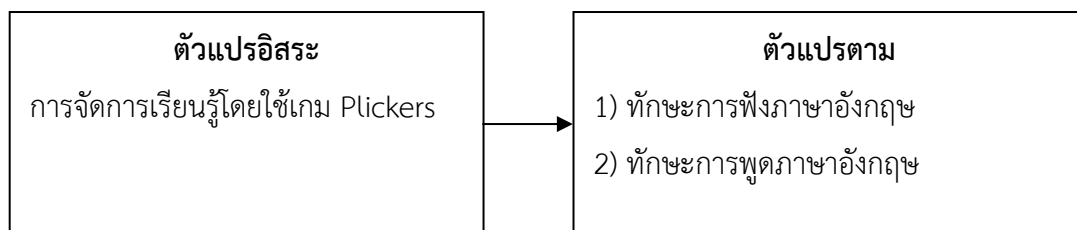
1. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers
2. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อเกม Picklers ประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่นักเรียน ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ และ ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม รวมทั้งศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2567) เกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เป็นแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมา เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาความรู้ของนักเรียน โดยใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีในการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์ และสนุกสนาน (สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์ และคณะ, 2566) จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิด แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีคะแนนผลการทดสอบวัดทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 5 ชั่วโมง

เนื้อหา : เกม Picklers สำหรับเสริมทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือเรียน Let's go 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วย Places ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers

ตัวแปรตาม คือ 1) ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ และ 2) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หน่วย Places จำนวน 3 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้รวม 5 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พร้อมสื่อเกม Amazing Of Place จำนวน 3 เกม ที่สร้างขึ้นจากเว็บไซต์ www.plickers.com ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อเกม ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ระดับเหมาะสมมาก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การต่อคำศัพท์ใหม่เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ระดับเหมาะสมมาก 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ระดับเหมาะสมมาก 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำบุพบทบอกสถานที่ (Preposition of Place) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ระดับเหมาะสมมาก และ 5) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบอกตำแหน่งของสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ระดับเหมาะสมมาก

1.2 เกม Amazing Of Place ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายเกม พบว่า 1) เกมนักสืบจิ๋ว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ระดับเหมาะสมมาก 2) เกมเสียงนี้ที่ไหน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 ระดับเหมาะสมมาก และ 3) เกมสื่อสารให้เป็น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 ระดับเหมาะสมมาก แสดงดังภาพ 2-4



ภาพ 2 เกมนักสืบจิ๋ว



ภาพ 3 เกมเสียงนี้ที่ไหน



ภาพ 4 เกมสื่อสารให้เป็น

2. แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ หน่วย Places ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ซึ่งผ่านการพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบและตัวชี้วัดจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วไปทดลองใช้ (Try – Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ ได้ข้อสอบจำนวน 15 ข้อ ที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.36 – 0.72 จากนั้นนำข้อสอบที่คัดเลือกไว้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

3. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หน่วย Places จำนวน 3 ข้อ เป็นการทดสอบปฏิบัติ ซึ่งผ่านการพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบและตัวชี้วัด จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นการวิจัยเชิงที่ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐานแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest – Posttest Design) โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยขออนุญาตผู้บริหาร และผู้ปกครองนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนทราบวิธีการเรียน บทบาทของนักเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ เป้าหมายการเรียนรู้ และเกณฑ์การวัดประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบรรลุวัตถุประสงค์สูงสุด

2. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ และทำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ข้อ ซึ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ใช้เวลาทดสอบ 1 ชั่วโมง

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หน่วย Places ใช้เวลาทดลอง 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 5 ชั่วโมง ในแต่ละคาบเรียนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ครูผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

3.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

3.3 ครูผู้สอนและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการเล่นของนักเรียน

3.4 ครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

4. หลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หน่วย Places สุดท้าย ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ และทำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดิมกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียนที่เก็บรวบรวมได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers โดยนำคะแนนการทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

2. ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers โดยนำคะแนนการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนผลต่างของทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	คะแนนผลต่าง
ก่อนเรียน	20	113	5.65	1.63	6.30
หลังเรียน	20	239	11.95	1.88	

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ หน่วย Places เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.95 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.88 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่ 5.65 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 คิดเป็นคะแนนผลต่างเฉลี่ยจำนวน 6.30 คะแนน สะท้อนให้เห็นว่าการใช้เกม Plickers ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับที่น่าพึงพอใจ

2. ผลการศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนผลต่างของทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	คะแนนผลต่าง
ก่อนเรียน	20	109	5.45	1.76	2.55
หลังเรียน	20	160	8.00	2.34	

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หน่วย Places เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.00 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.34 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่ 5.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.76 คิดเป็นคะแนนผลต่างเฉลี่ยจำนวน 2.55 คะแนน สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เกม Plickers มีผลต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับหนึ่ง

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการฟังภาษาอังกฤษ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.95 คะแนน สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 5.65 คะแนน คิดเป็นผลต่างเฉลี่ย 6.30 คะแนน

2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.00 คะแนน สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 5.45 คะแนน คิดเป็นผลต่างเฉลี่ย 2.55 คะแนน

ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีพัฒนาการด้านทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างชัดเจน อาจเป็นผลมาจากลักษณะของเกม Plickers ที่มีความยืดหยุ่นในการออกแบบคำถาม สามารถเพิ่มภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับบทสนทนา รวมถึงคลิปเสียงจากเจ้าของภาษา เพื่อสร้างบริบทที่สมจริงและน่าสนใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตั้งใจฟัง และสามารถจับใจความสำคัญเพื่อเลือกคำตอบได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ก่อนการเล่นเกมนักเรียนยังได้รับการฝึกฟังบทสนทนาสั้น ๆ ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของตนเอง พร้อมทั้งมีการจดบันทึกคำศัพท์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการฟังอย่างตั้งใจ การจดจำ และการนำไปใช้จริง นอกจากนี้ การใช้เกม Plickers ยังช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีส่วนร่วม โดยนักเรียนได้ตอบคำถามผ่านการชูกระดาษคำตอบที่มีรหัสเฉพาะ และผู้วิจัยใช้แอปพลิเคชัน Plickers สแกนคำตอบของนักเรียนเพื่อประมวลผลแบบเรียลไทม์ ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มีความทันสมัย สร้างแรงจูงใจ และลดความตึงเครียดในห้องเรียน นักเรียนมีโอกาสดำเนินมือปฏิบัติจริงในบรรยากาศที่เป็นมิตร กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Play-Based Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่น ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกัน (Speak Up Language Center, 2024) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กัลยา จันเลน และคณะ (2558) ที่พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการฟังภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการเรียนโดยใช้เกม โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มจาก 10.80 เป็น 24.65 เพิ่มขึ้น 13.85 คะแนน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ ดวงพร คงอินทร์ และสุธาทิพย์ งามนิล (2566) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยด้านการฟังเพิ่มขึ้นจาก 12.76 เป็น 22.12 หรือเพิ่มขึ้น 9.36 คะแนน แสดงให้เห็นว่า เกมมีบทบาทในการพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Plickers มีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับหนึ่ง อาจเป็นผลมาจากกระบวนการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการฟังและตอบคำถามในรูปแบบเกมนักเรียนจึงมีโอกาสดำเนินการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยเฉพาะในหน่วย "Places" นักเรียนต้องฝึกพูดคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง การใช้เกม Plickers

ยังเอื้อให้ครูผู้สอนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกในการตอบคำถามด้วยเสียง พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในทันที ส่งผลให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น กระบวนการตอบคำถามผ่านเกมยังช่วยลดความกดดันในการพูดในที่สาธารณะ และส่งเสริมให้นักเรียนพยายามใช้ภาษาอย่างถูกต้อง เพื่อให้ได้คะแนนในเกม ส่งผลให้เกิดการพัฒนาด้านการออกเสียง (Pronunciation) การเรียบเรียงประโยค (Sentence formation) และการใช้คำศัพท์อย่างเหมาะสมมากขึ้น นอกจากนี้ ก่อนการเล่นเกมนักเรียนได้เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกการพูดอย่างอิสระ โดยมีได้เน้นย้ำความถูกต้องทางไวยากรณ์มากเกินไป เพื่อป้องกันไม่ให้นักเรียนเกิดความกลัวการพูดหากมีการใช้ภาษาผิดพลาด อันอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมดังกล่าวช่วยลดความเครียดในการเรียนภาษา และเสริมสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการฝึกทักษะการพูด สอดคล้องกับแนวคิดของ สรุเชษฐ์ มีฤทธิ์ และคณะ (2566) ที่กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ภาษา (Language Learning Games) เป็นรูปแบบหนึ่งของเกมดิจิทัลที่ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียน โดยเกมที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ การสะกด การสนทนา และการฝึกภาษาอื่น ๆ ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน ความตื่นตัว และสมาธิระหว่างการเรียน ส่งผลต่อผลลัพธ์ทางการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุภาวรรณ อินตะแก้ว และคณะ (2557) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ส่งผลให้บรรยากาศในห้องเรียนมีความผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษ แม้ว่าจะมีข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์บ้าง แต่ก็ไม่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารและความเข้าใจในเนื้อหาสาระ เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ รงคเทพ ลิ้มมณี (2563) ที่พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนการพูดหลังเรียนเท่ากับ 8.27 คะแนน สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่ 4.15 คะแนน แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม Plickers มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษาอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การใช้เกม Plickers ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาควรนำเกม Plickers ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจฟังคำถามหรือข้อความภาษาอังกฤษจากแหล่งเสียงที่หลากหลาย อาทิ ไฟล์เสียงจากเจ้าของภาษา หรือบทสนทนาในสถานการณ์จริง ทั้งนี้ ควรออกแบบกิจกรรมการฟังที่หลากหลายและมีเนื้อหาสอดคล้องกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อเพิ่มพูนความมีส่วนร่วมและประสิทธิผลของการเรียนรู้ยิ่งขึ้น
2. การใช้เกม Plickers ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาควรส่งเสริมการนำเกมดังกล่าวมาใช้ในการเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน โดยการสร้างกิจกรรมที่นักเรียนมีโอกาสฝึกออกเสียง ตอบ

คำถาม และสนทนาอย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ ควรเน้นการให้ข้อเสนอแนะเชิงบวกทันทีหลังการพูด เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน และลดความกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษ รวมถึงควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการพูดอย่างหลากหลายทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาทดลองวิจัย โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อที่จะได้เห็นคะแนนก่อนและหลังเรียนที่ชัดเจน แล้วนำมาเปรียบเทียบกับระหว่างกลุ่ม
2. ควรมีการสำรวจเกมอื่นๆ ที่นักเรียนกำลังชื่นชอบและให้ความสนใจ เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน เช่น Games To Learn English, Proof It! และ English CLUB เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา จันเลน, ผาสุก บุญธิ, และ สุดาพร ปัญญาพฤษ. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 8(18), 100–101.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. ฐานข้อมูลงานวิจัยไทย (ThaiLis).
- ดวงพร คงอินทร์, และสุธาทิพย์ งามนิล. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 6(3), 77-88 .
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- โรงเรียนสามชัยวิเทศศึกษา. (2566). แบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคล วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566. สมุทรสาคร : ฝ่ายวิชาการ.
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย.(2567, 5 ตุลาคม). *การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน*. <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>
- สุภาวรรณ อินตะแก้ว, นิธิดา อติภทรนันท์, และ จารุณี มณีกุล.(2557). การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และทักษะสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารพินนคร*, 10(1), 101-112.

สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์, จริยา วิชัยดิษฐ์, รวยทรัพย์ เดชชัยศรี, และ หทัยรัก ตุงคะเสน. (2566). การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้. *วารสารครุศาสตร์*, 17(2), 17-31.

สุระ วุฒิพรหม, ชันติ เทิดธัญญา, และกานต์ตะวัน วุฒิสเลา. (2560). Plickers: เครื่องมือประเมินเพื่อการเรียนรู้แบบเรียลไทม์สำหรับห้องเรียนที่มีข้อจำกัดเรื่องเทคโนโลยี. *วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้*, 8(2), 429-435.

Speak Up Language Center. (2567). *หยุดความน่าเบื่อในห้องเรียน 12 เกมการสอนภาษาอังกฤษแสนสนุก*.
<https://speakuplanguagecenter.com/english-games-to-teach-kids/>