การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Development of Learning Packages Focusing on Computer-based Games to Enhance English Reading Skills for Prathomsuksa 5 Students

นภวิชญ์ ขำเกลี้ยง (Napawit Kumkliang) *
สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ (Suneeta Kositchaivat)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์และ3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลดวงกมล อำเภอเมือง จังหวัดระนอง ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 46 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ 3) แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน และ 6) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบจับคู่เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์และใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในการหาค่าระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

* นักศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร E-mail Address: napawit@hotmail.com

** บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญามหาบัณฑิตเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โดยมี อาจารย์.ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์มีค่าเท่ากับ 75.18/79.85 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

Abstract

The purposes of this thesis were 1) to develop and test the efficiency of learning packages focusing on computer-based games, 2) to compare the students' English reading skills achievement before and after using the learning packages focusing on computer-based games, and 3) to survey the students' opinions toward the learning packages focusing on computer-based games. The subject consisted of 46 Prathomsuksa 5 students of AnubanDuangkamol School, Muang, Ranong during the second semester of academic year 2015. The instruments used for gathering data consisted of 1) the lesson plans, 2) the learning packages focusing on computer-based games, 3) an evaluation on quality toward the learning packages focusing on computer-based games, 4) English reading skills achievement test used as a pretest and posttest, 5) a questionnaire on opinions, and 6) an interview on opinions toward the learning packages focusing on computer-based games. The mean ($\bar{x}$), standard division (S.D.) and paired-sample t-test were used to analyze the gathered data in order to assess the students' achievement in English reading skills before and after using the learning packages focusing on computer-based games. Furthermore the mean and the standard deviation of items were used to evaluate the students' opinions toward the learning packages focusing on computer-based games.

The results of the study were as follows:

1. The efficiency score of the learning packages focusing on computer-based games was 75.18/79.85 which was conformity of the established requirement of 75/75

2. The students' achievement in English reading skills after studying through the learning packages focusing on computer-based games was significantly higher at the .05 level.

3. The students' opinions toward the learning packages focusing on computer-based games were at a good level.

บทนำ

ในโลกสังคมปัจจุบัน การติดต่อสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลกเป็นสิ่งสำคัญ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่มนุษย์ต้องอาศัยภาษาเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข้อมูลหรือข่าวสารจากแหล่งหนึ่งไปสู่อีกแหล่งหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษซึ่งถือว่าเป็นภาษาระหว่างประเทศ (International Language) ที่คนทั่วโลกสามารถใช้ในติดต่อสื่อสารกันได้เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ควรจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยมีเป้าหมายเพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้านต่างๆ ทั้งด้านการฟัง การพูด การเขียนและการอ่านไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง (แรมสมร อยู่สถาพรและคณะ, 2539: 7) โดยทักษะทั้ง 4 ด้านมีความสำคัญเท่าๆ กัน

อนึ่ง การเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยเฉพาะการอ่านภาษาอังกฤษถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากในยุคของการรับรู้ข้อมูลหรือข่าวสารจากสื่อต่างๆ ในปัจจุบัน ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากที่สุดสำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไทย (สุภัทรา อักษรานุเคราะห์, 2532: 50) เพราะทักษะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการศึกษาหาความรู้ เช่น การอ่านตำราเรียน บทความทางวิชาการ ผลงานวิจัย รวมทั้งการอ่านเอกสารที่เกี่ยวข้องในการดำรงชีวิต นอกจากนี้ Carrell (1989: 159-179) กล่าวว่าการอ่านภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อการศึกษาในระดับสูงที่ต้องใช้ความรู้ภาษาอังกฤษ ในฐานะที่ทักษะการอ่านจัดเป็นทักษะที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้มากและสามารถอยู่ติดตัวกับผู้เรียนได้นาน อีกทั้งทักษะการอ่านก็เป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านให้มากขึ้น

จากความสำคัญของทักษะการอ่านภาษาอังกฤษดังที่กล่าวมาการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษควรได้รับความสนใจและการเอาใจใส่ตั้งแต่ระดับเบื้องต้น (Beginner Level) หรือระดับชั้นประถมศึกษาเพื่อเป็นการสร้างรากฐานที่ดีในการเรียนรู้ทักษะการอ่านที่เพียงพอจะไปศึกษาต่อในระดับพัฒนา (Developing Level) ต่อไป เมื่อศึกษางานวิจัยต่างๆ ก็พบว่ามีงานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษที่ผ่านมาจำนวนมาก แต่การอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอยู่ในระดับต่ำและนักเรียนมีปัญหาในการอ่าน (วิสาข์ จัติวัตร์, 2543: 1) นอกจากนี้ การประเมินคุณภาพการศึกษาของกรมวิชาการ (2540: 17, อ้างถึงใน นวทัศน์ ชาญสมร, 2551: 1) แสดงให้เห็นว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายต้องได้รับการปรับปรุงโดยการจัดหลักสูตรที่กำหนดให้เพิ่มความสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านทั้งในห้องเรียนและส่งเสริมการอ่านนอกห้องเรียน

อย่างไรก็ตาม รายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Education Test = O-NET) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดทั่วประเทศ โดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) แสดงข้อมูลคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษให้เห็นว่า นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 (หรือผู้เข้ารับการทดสอบที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษปีการศึกษา 2555 เท่ากับ 36.99 คะแนน ปีการศึกษา 2556 เท่ากับ 33.82 คะแนน และปีการศึกษา 2557 เท่ากับ 36.02 คะแนนตามลำดับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557: 1-2)จากข้อมูลทั้งหมดนี้

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย) ในภาพรวมระดับประเทศอยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์ กล่าวคือ คะแนนไม่ถึงร้อยละ 50

สาเหตุประการหลักที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานสำหรับวิชาภาษาอังกฤษมาจากการที่นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะพื้นฐานที่ต้องใช้ในการทำแบบทดสอบมากที่สุด คือ ทักษะการอ่าน เมื่อนักเรียนไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์จากความรู้เดิมให้เข้ากับความรู้ใหม่ได้ จึงไม่สามารถเข้าใจในเรื่องราวที่อ่านได้ ในทางตรงกันข้ามนักเรียนจะอ่านข้อมูลที่ปรากฏตามตัวอักษรโดยตรงเพียงอย่างเดียว ซึ่งในการอ่านโดยทั่วไปนั้นจะต้องอาศัยทั้งพื้นฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบให้สอดคล้องกับข้อมูลใหม่ที่อ่าน (Grabe,1991: 375-406) จึงจะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจในเรื่องราวที่อ่านได้มากขึ้น นอกจากนี้ปัญหาทักษะการอ่านเกิดจากการที่นักเรียนไม่มีความรู้ทางไวยากรณ์ รู้คำศัพท์อย่างจำกัด ไม่เข้าใจเรื่องของโครงสร้างของข้อเขียน จึงไม่สามารถเดาความจากบริบท และไม่สามารถหาใจความสำคัญหรือรายละเอียดของเรื่องที่อ่านได้

กรมสามัญศึกษา (2541 อ้างถึงใน ณัฏฐินี ทินวงษ์, 2554: 2) กล่าวว่า สาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้การสอนอ่านไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องจากครูส่วนใหญ่ยังใช้เนื้อหาของบทอ่านที่ไม่น่าสนใจและไม่เหมาะสมกับผู้เรียน หากครูนำเรื่องที่ใกล้ตัวหรือเรื่องที่นักเรียนให้ความสนใจตามวัยหรือทันยุคทันสมัยมาใช้ในการสอนอ่าน ก็จะช่วยให้นักเรียนสนใจในสิ่งที่อ่านมากขึ้น และอาจช่วยให้นักเรียนอ่านเรื่องได้เข้าใจมากขึ้นก็ได้ (วรวุฒิ ตัถย์วิสุทธิ์, 2552: 136) สำหรับการจัดการเรียนการสอนหรือการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยครูผู้สอนในปัจจุบัน ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากกระทรวงศึกษาธิการให้มีการผลิตและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาทุกประเภท ทุกสาระการเรียนรู้และทุกช่วงชั้น ซึ่งหากพิจารณากันแล้ว สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่มีความทันสมัยมากที่สุดและได้รับความนิยมกันอย่างกว้างขวาง นั่นก็คือ สื่อประเภทคอมพิวเตอร์

ผลการศึกษาและผลการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องสนับสนุนให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์เป็นสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ทันสมัยและสามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Hardisty and Windeatt (1989: 26-29) ที่กล่าวว่า การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษนั้นก็เพื่อตอบสนองความต้องการและแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในหลายๆ ประเด็น ซึ่งคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบ เช่น แบบเนื้อหา แบบฝึกหัด แบบจำลอง แบบทดสอบ หรือแบบเกม (ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2541: 11-12) รูปแบบที่น่าสนใจ คือ รูปแบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งเป็นรูปแบบของการเล่นเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างท้าทาย สนุกสนาน จูงใจในการเรียนรู้ และสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล อันเป็นการสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (วุฒิชัย ประสารสอย, 2543: 23)

จากข้อมูลสนับสนุนข้างต้น จึงมีการนำเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์มาบูรณาการในการเรียนการสอนภาษา ที่เป็นการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้กับการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ในลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษาที่ชื่อว่า การเรียนรู้ผ่านเกม (Game – based Learning หรือ GBL) วันวิสา ดาดี (2553) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกม คือ สื่อในการ

เรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม เช่นเดียวกับที่ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2553) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นการเรียนรู้เนื้อหาผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E – Learning) อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองบนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนานและเป็นการ จูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้

จากการศึกษางานวิจัย เอกสารทางวิชาการ และบทความทางการศึกษา พบว่า ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2553) อุไรวรรณ หาญวงค์ (2553) และ Peterson, M. (2010) (อ้างถึงใน ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2553) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมมีหลักฐานสนับสนุนผลสำเร็จ ซึ่งสนับสนุนข้อได้เปรียบของการเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในด้านผลการเรียนรู้ เจตคติ รวมทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารก็ไม่ปรากฏผลงานวิจัยที่บูรณาการรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมโดยใช้สื่อเทคโนโลยีประเภทเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษหรือการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายหรือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยจึงสนใจทำวิจัยเรื่อง "การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5" ซึ่งผู้วิจัยมีความตั้งใจและเชื่อมั่นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์นี้จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านขั้นสูงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495)
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดระนองประกอบด้วย 10 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 5,126 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนอนุบาลดวงกมล อำเภอเมือง จังหวัดระนอง จำนวน 46 คนที่ได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ตัวแปรตาม
   2.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
   2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลดวงกมลที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดแบ่งตามเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมก่อนการอ่าน 2) กิจกรรมการเรียนรู้โครงสร้างและหลักการทางภาษา 3) กิจกรรมระหว่างการอ่านหรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภท Quiz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อความในเรื่องที่อ่านได้ง่าย ซึ่งภายในเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives) รายข้อ วิธีการเล่นเกม (How to Play) รายข้อ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนการเล่นเกม ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเล่นเกมและสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษ 4) กิจกรรมการอ่านเพิ่มความเข้าใจหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการอ่านและเพิ่มความเข้าใจสิ่งที่อ่านให้มากขึ้น 5) กิจกรรมหลังการอ่าน และ 6) กิจกรรมการทดสอบประจำแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาและจำแนกสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คุณภาพผู้เรียน คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษเฉพาะทักษะการอ่าน จุดประสงค์รายวิชาภาษาอังกฤษ และหนังสือแบบเรียนเพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ 6 จุดประสงค์

1.2 ผู้วิจัยให้ครูผู้สอนจำนวน 5 ท่านตรวจสอบและคัดเลือก 6 หัวข้อเรื่อง (Needs Analysis) ครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้วิจัยนำชื่อหัวข้อเรื่องทั้ง 6 เรื่องมาคัดเลือกเนื้อหาตามเกณฑ์การคัดเลือกบทอ่าน เพื่อสร้างแบบฝึกการอ่านและเนื้อหาภายในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน คือ Food, Travel, Environment, Free Time, Shopping และPlaces ตามลำดับ

1.3 ผู้วิจัยสร้างตารางกำหนดขอบเขตเนื้อหา (Table of Content Specification) จำนวน 18 ชั่วโมง เพื่อบรรจุเนื้อหาทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 3 ชั่วโมง ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 5 ท่านตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.4 ผู้วิจัยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผนไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขความถูกต้องและเหมาะสม นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง

6 แผนบรรจุลงใน 6 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและหลักการ ขั้นตอนการสร้างและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และเลือกการออกแบบโครงสร้างชุดกิจกรรมเรียนรู้ที่ผสมผสานมาจากแนวความคิดและทฤษฎีของทิศนา แขมณี (2543: 10-12) และบุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 94-97) ที่มีองค์ประกอบของโครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ส่วน คือ ส่วนชื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนคำชี้แจงประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนโครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และส่วนคำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามองค์ประกอบโครงสร้างทั้ง 6 ชุด ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบและประเมินคุณภาพโดยใช้แบบประเมินชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.63) ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.45) ด้านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.44) ด้านการวัดและประเมินผล ($\overline{X}$ = 4.31) และด้านสาระการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 4.29) ซึ่งค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมทั้ง 5 ด้านเท่ากับ 4.42 (S.D = 0.09) ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

2.3 ผู้วิจัยนำผลประเมินและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อทดลองหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495)

2.4 การทดลองกับนักเรียนรายบุคคล ผู้วิจัยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนศรีอรุโณทัย อำเภอเมือง จังหวัดระนอง จำนวน 3 คนที่มีผลการเรียนระดับอ่อน ปานกลางและเก่งเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์และทำแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาระหว่างเรียนให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนนหลังการเรียน (Post–test) ครบทั้ง 6 ชุดกิจกรรม จากนั้นนักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นและสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุด รวมทั้งซักถามปัญหาหรือข้อสงสัยที่นักเรียนพบระหว่างการเรียนกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุด

2.5 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชุดกิจกรรมและคะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังการเรียน (Post-test) มาคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495)ปรากฏว่าค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในขั้นการทดลองรายบุคคล (E_1 / E_2) เท่ากับ 78.89/79.99 ถือว่าตามเกณฑ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ขั้นทดลองกลุ่มเล็ก

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

2.6 ขั้นการทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็ก ผู้วิจัยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศรีอรุโณทัย อำเภอเมือง จังหวัดระนอง จำนวน 10 คน ที่มีคุณสมบัติเช่นเดียวกับขั้นทดลองในรายบุคคล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนรูปแบบเดียวกันกับขั้นทดลองรายบุคคล ปรากฏว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในขั้นการทดลองกลุ่มเล็ก (E_1/E_2) เท่ากับ 79.00/81.00 ถือว่าตามเกณฑ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในขั้นการทดลองจริงได้

3. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

3.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการและสร้างแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากตำราและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งแบบสอบถามความคิดเห็นออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ด้านสาระการเรียนรู้ ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผลมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

3.2 นำแบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องของแบบประเมิน

3.3 นำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งค่าเฉลี่ยของการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุด โดยภาพรวมทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 4.42 (S.D = 0.09) ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

4. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบ 4 ตัวเลือกเพื่อทดสอบความสามารถในการอ่าน ประกอบด้วย การอ่านเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ การอ่านเพื่อบอกรายละเอียด การอ่านเพื่อจับใจความ การอ่านเพื่อระบุชื่อเรื่อง และการอ่านเพื่อบอกความหมายของคำศัพท์จากบริบท มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

4.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการสร้างแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษจากเอกสาร ตำรา วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสร้างตารางกำหนดขอบเขตของแบบทดสอบ (Table of Test Specifications) ตามตารางกำหนดขอบเขตเนื้อหา (Table of Content Specifications) ที่มีทักษะการอ่านและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 6 ข้อ

4.2 สร้างและคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านตรวจสอบและแก้ไข ปรับปรุง

4.3 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศรีอรุโณทัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดระนอง กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1ห้องเรียน จำนวน 40คน และคัดเลือกข้อคำถามจำนวน 30 ข้อที่ผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ที่มีคุณภาพตามเกณฑ์

4.4 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson (อ้างถึงใน บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543: 165) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบฉบับนี้เท่ากับ 0.91 หลังจากนั้นนำ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในขั้นทดลองต่อไป

5. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษมีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

5.1 ผู้วิจัยศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามและการพัฒนาข้อคำถามแบบปลายปิด (Close - ended) และข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open-ended) ตามแนวคิดของอารีย์ วชิรวราการ (2542: 65-69) รวมทั้งวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของ Best (1986: 168-183) โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert (อ้างถึงใน บุญส่ง นิลแก้ว, 2541: 146) ซึ่งกำหนดค่าระดับของข้อความในแบบสอบถามความคิดเห็นเพียง 3 ระดับ คือ ดี ปานกลางและพอใช้ โดยแบ่งแบบสอบถามความคิดเห็นออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ด้านกระบวนการ (Process) และด้านผลผลิต (Product)

5.2 นำแบบสอบถามให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาปรับปรุงและแก้ไขข้อคำถาม

5.3 ทดลองใช้แบบสอบถามความคิดเห็นกับนักเรียนในขั้นการทดลองรายบุคคล และปรับปรุงแก้ไขข้อความหรือข้อคำถามที่ไม่ชัดเจน

5.4 นำข้อมูลจากการทดลองตอบแบบสอบถามความคิดเห็นในขั้นการทดลองกลุ่มเล็กมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (α-Coefficient) ของ Cronbach (1974: 161) เท่ากับ 0.80 นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในขั้นการทดลองจริง

6. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาดังนี้

6.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารการสร้างแบบสัมภาษณ์จากเอกสาร ตำราและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยกำหนดข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open-ended) จำนวน 5 ข้อ และให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขข้อคำถาม

6.2 นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นทดลองใช้ในขั้นการทดลองรายบุคคลและกลุ่มเล็กเพื่อปรับปรุงข้อความหรือข้อคำถามที่ไม่ชัดเจน

6.3 นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในขั้นการทดลองจริง

วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทดลองใช้และดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรถึงผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลดวงกมล อำเภอเมือง จังหวัดระนอง เพื่อขอความร่วมมือในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

2. ขั้นทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยทำการปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ วิธีการเรียนและข้อตกลงต่างๆ ในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที จากนั้นผู้วิจัยตรวจและบันทึกคะแนนของนักเรียนแต่ละคน

3. ขั้นการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ การใช้แบบสอบถามความคิดเห็นและการสัมภาษณ์ความคิดเห็น

ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 6 สัปดาห์ๆ ละ 3 คาบเรียนติดต่อกัน รวมทั้งสิ้น 18 คาบเรียน หลังจากจบบทเรียนของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนทำแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำแบบสอบถามความคิดเห็นและให้สัมภาษณ์ความคิดเห็น

4. ขั้นทดสอบหลังเรียน

ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นผู้วิจัยตรวจให้คะแนนและนำไปบันทึกผลเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495) โดยใช้สูตร E_1/E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2520: 136-138)

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ค่าสถิติ t-test แบบจับคู่ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งรายข้อและรายฉบับซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่ปรับปรุงจากเกณฑ์ของบุญส่ง นิลแก้ว (2541: 146)

4. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำแนกเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ 5 ประเด็น

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 75.18/79.85 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495)

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย และค่าทดสอบ t ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 46 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	($\overline{X}$)	S.D.	($\overline{D}$)	t	Sig
ทดสอบก่อนเรียน	30	12.59	4.75	7.93	11.74	0.000
ทดสอบหลังเรียน	30	21.13	3.78			

3. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับดี

การอภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 495) อาจเนื่องมาจาก

1.1 หัวข้อเรื่องและเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนและชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุด ประกอบด้วยหัวข้อเรื่องจากสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หัวข้อเรื่องที่สภายุโรป (Council of Europe) กำหนดไว้ใน The Threshold Level (EK, 1976: 27-34) จำนวน 14 หัวข้อ และหัวข้อเรื่องจากหนังสือแบบเรียนที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้ใช้ประกอบการเรียนการสอน นำมาให้ครูผู้สอนในโรงเรียนจำนวน 5 ท่าน ดำเนินการคัดเลือกหัวข้อเรื่อง (Needs Analysis) ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษและมีระดับความยากง่ายของภาษา มีความน่าสนใจและมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยทั้งนี้ เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้นำมาจากหนังสือแบบเรียนประกอบรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่นักเรียนสามารถพบในห้องเรียน ในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวันได้ หัวข้อเรื่องและเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุดจึงเป็นเรื่องใกล้ตัวของนักเรียนในระดับชั้น

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่แล้ว และนักเรียนส่วนใหญ่ก็ได้ศึกษาเนื้อหาหรือบทอ่านภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมาบ้างแล้ว นักเรียนจึงมีความรู้เดิมในการที่จะเดาความหมาย จับใจความสำคัญ หรือเข้าใจเนื้อหา เรื่องหรือบทอ่านภาษาอังกฤษใหม่ได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Miller (1990: 2-7) ที่กล่าวว่า ผู้อ่านจะต้องนำความรู้เดิมที่จัดเก็บไว้ในสมองพร้อมทั้งประสบการณ์เดิมของตนมาปฏิสัมพันธ์เข้ากับสิ่งที่ผู้เขียนนำเสนอในบทอ่าน และสอดคล้องกับที่ Williams (1994: 3-11) กล่าวว่า ถ้าผู้เรียนมีประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านจะทำให้มีความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งที่คุ้นเคยและมีความรู้เดิมอยู่แล้วจะก่อให้เกิดความสามารถในการอ่านมากขึ้นด้วย

1.2 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน กล่าวคือ ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากการศึกษาตัวอย่างแบบเรียน เอกสาร ตำรา คู่มือ งานวิจัยต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษาและวิเคราะห์สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะบรรจุในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเนื้อหาและความถูกต้องทางภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุดได้ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุดได้ผ่านการแนะนำและตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการวัดผล และด้านการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับ มีการแก้ไขปรับปรุงทุกขั้นตอนของการทดลอง ทั้งในขั้นของการทดลองรายบุคคลและขั้นการทดลองกลุ่มขนาดเล็กก่อนนำไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545: 123) สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551: 18) จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์ (2549: 48) และวิชัย วงษ์ใหญ่ (2525: 189-191) ที่กล่าวสอดคล้องกันว่า การผลิต การสร้าง หรือการพัฒนาชุดกิจกรรมเป็นงานที่ละเอียดต้องอาศัยความรอบคอบและความเข้าใจเพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และต้องหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อจะได้นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ตามหลักการของโครงสร้างสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบไปด้วย 5 โครงสร้างหลักที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับองค์ประกอบต่างๆ ตามทฤษฎีสร้างแรงจูงใจ (Malone’s Motivation Theory) ของ Malone (1981)ที่กล่าวว่าการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์จะมีหลักเกณฑ์ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน นั่นคือ ความท้าทาย (Challenge) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) จินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy) และการควบคุม (Learner Control) สรุปว่าด้วยขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพดี

1.3 การออกแบบและการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้มีค่าประสิทธิภาพดี เกิดจากการที่ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีองค์ประกอบของโครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามแนวคิดของนักการศึกษา บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 94-97) ที่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ คู่มือครู บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ เนื้อหาสาระและสื่อ และแบบประเมินผลก่อนและหลังเรียน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่เป็นไปอย่างมีระบบและมีความสมบูรณ์ในตัวเองทั้งนี้ผลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่าง ระบุว่านักเรียนมีความเข้าใจและความตระหนักถึงข้อตกลง ข้อกำหนดหรือกติกาในการปฏิบัติตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองทุกขั้นตอน ทำให้การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ประสบผลสำเร็จด้วยดี สอดคล้องกับแนวความคิดของ Bloom (1976: 115-124) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีมีองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมีการให้แนวทาง (cues) หรือคำอธิบายของครูที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจชัดเจนว่าเมื่อเรียนเรื่องนั้นๆ แล้วผู้เรียนต้องมีความสามารถอย่างไรบ้างมีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน (participation) มีการเสริมแรง (reinforcement) มีการให้ข้อมูลย้อนกลับและมีการแก้ไขข้อบกพร่อง (feedback and corrections) เมื่อต้องการแจ้งผลการเรียนและข้อบกพร่องให้ผู้เรียนทราบ จากการออกแบบและการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนทราบว่าจะได้เรียนอะไร หรือได้รับอะไรระหว่างเรียนและหลังเรียนไว้อย่างชัดเจน อันจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานไม่รู้จักเบื่อหน่ายในการเรียนรู้และเพิ่มการเรียนรู้ ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์นี้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ อาจเนื่องมาจาก

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชุดกิจกรรมพัฒนาขึ้นตามขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษจากแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน อาทิ Williams (1994: 37-40) Davies and Pearse (2000: 9) สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 128-136) และวิสาข์ จัติวัตร์ (2541: 52-57) ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Rogers (1988: 468-475) ที่กล่าวถึงการสอนอ่านเพื่อการสื่อสารต้องประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading) ขั้นระหว่างการอ่าน (During-reading) และขั้นหลังการอ่าน (Post-reading) นอกจากนี้ ผลจากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นทำให้ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วยกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่องตามลำดับจากกิจกรรมที่ง่ายไปหายาก เริ่มตั้งแต่ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนอ่าน (pre-reading) ขั้นการอ่าน (while-reading) ที่ฝึกทักษะทางภาษาอย่างเพียงพอ และขั้นหลังการอ่าน (post-reading) ที่ผู้วิจัยได้ทำ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ เหมาะสมกับเวลาน่าสนใจ หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีลำดับความยากง่ายที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยาก ผู้เรียนตอบคำถามจากการเรียนได้โดยไม่รู้สึกเสียหน้าเมื่อตอบผิด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการอ่าน สามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และทำ

แบบทดสอบหลังเรียนได้ดีขึ้น

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโครงสร้างเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการจะวัดมีความเชื่อมั่นและความคงที่ของผลการวัด มีความเป็นปรนัยและความชัดเจน ชัดแจ้งในความหมายของคำถามมีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Heaton (1990:80) ที่กล่าวว่า ลักษณะของแบบทดสอบที่ใช้ในการประเมินผลความเข้าใจในการอ่านที่นิยมใช้ คือ แบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ เพราะแบบทดสอบชนิดเลือกตอบเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูง และสอดคล้องกับแนวความคิดของ Medsen (1983: 91) ที่กล่าวว่า ข้อดีของแบบทดสอบปรนัย คือ เป็นแบบทดสอบที่ง่ายต่อการให้คะแนนเพราะว่ามีคำตอบที่แน่นอน และสามารถประเมินผลนักเรียนได้ทุกระดับชั้น นอกจากนี้ผู้วิจัยก็มีการทดสอบประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการทดสอบระหว่างเรียนซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักในการทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนอีกด้วย ทำให้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน

3. จากผลการวิจัยข้อที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 6 ชุด โดยเฉลี่ยเท่ากับ 2.77 (S.D. = 0.41) และกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 6 ชุด อยู่ในความคิดเห็นที่ดี แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์อาจเนื่องมาจาก

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นบรรจุเกมคอมพิวเตอร์ประเภท Quiz ที่ช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อความในเรื่องที่อ่านได้ง่าย ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้สัมภาษณ์ความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับดี กล่าวคือ การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการฝึกอ่านภาษาอังกฤษเป็นการถามและการตอบคำถามที่ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าตนเองอยู่ในสถานการณ์จริงตามเนื้อหาในบทอ่านมากที่สุด เนื่องจากภายในเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ฝึกมีรูปภาพนิ่ง รูปภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบการเคลื่อนไหวที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและรู้สึกนึกคิดตามบทอ่านภาษาอังกฤษได้ง่ายมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างบางส่วน ระบุว่า การเรียนการอ่านภาษาอังกฤษผ่านเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจต่อกลไกควบคุม กติกาและผลตอบกลับจากการเล่นที่อยู่ภายในเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งถือเป็นสิ่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างบางส่วน ระบุว่า การตอบสนองและการเสริมแรงจากการตอบคำถามที่มีอยู่ภายในเกมคอมพิวเตอร์ตลอดเวลาการฝึกปฏิบัติการอ่านผ่านการเล่นเกม ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายที่จะเอาชนะการฝึกฝนการอ่านภายในเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนจึงเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนอย่างสม่ำเสมอ และกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่ง ระบุว่า หลังจากการฝึกอ่านภาษาอังกฤษด้วยเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาหนึ่ง การตอบคำถามในเกมคอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งที่ยากและน่ากลัวอีกต่อไป เพราะนักเรียนไม่รู้สึกเสียหน้าเมื่อตอบคำถามภายในเกมคอมพิวเตอร์ผิด นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ระบุว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วย

ตนเองมากขึ้น นักเรียนจำนวนมากในห้องเรียนการอ่านภาษาอังกฤษมีความสุขและความชอบที่จะเรียนการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้นกว่าการเรียนจากวิธีการสอนแบบปกติ และนักเรียนมีความเข้าใจและความตระหนักถึงข้อตกลง ข้อกำหนดหรือกติกาในการปฏิบัติตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองทุกขั้นตอน ทำให้การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ประสบผลสำเร็จด้วยดี สอดคล้องกับแนวความคิดของ Prensky (2001); Quinn (2005); Aidrich (2005); Chapnick and others (2005); and Sousa (2006) (อ้างถึงใน ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2553) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมสามารถสร้างความมีส่วนร่วม (Engagement) ในการเรียนให้กับผู้เรียนได้ เนื่องจากเกมมีความสนุก (Fun) ที่ทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลินไปกับการลงมือทำหรือทดลองทำจริงตามการเรียนรู้แบบการทดลองทำด้วยตนเอง (Learning by Doing) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งผลให้ตนเองสามารถเข้าใจเรื่องนั้นๆ ได้ลึกซึ้งกว่า ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตนเอง

3.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีปัจจัยนำเข้า (Input) เป็นไปตามขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กล่าวคือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีแนวทางใช้และคำแนะนำที่ชัดเจน มีรูปแบบของใบความรู้ ใบงาน เกมคอมพิวเตอร์และแบบฝึกที่เหมาะสมน่าสนใจและให้คำแนะนำแนวทางการร่วมกิจกรรมได้อย่างชัดเจน มีเนื้อหาที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับผู้เรียน กำหนดเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมเพียงพอต่อการเรียนรู้ มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีข้อคำถามในใบงาน แบบฝึกหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความยากง่ายเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา ใบเฉลยมีความถูกต้องชัดเจน แบบฝึกปฏิบัติมีกิจกรรมให้ฝึกคิดฝึกทำได้ตามศักยภาพของผู้เรียน และแบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมสอดคล้องตามแนวความคิดที่ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545: 121) และธงชัย ต้นทัพไทย (2548: 15) กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ผลผลิตหรือผู้เรียนสามารถใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขสนุกสนาน มีความรู้และเจตคติที่ดีจากเรียนรู้ สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดเห็นในระดับดีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีกระบวนการ (Process) หรือขั้นตอนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้เสมือนสถานการณ์จริง มีความน่าสนใจ มีภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ มีลำดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับเวลา มีการเสริมแรงและเร้าความสนใจในการเรียน มีความหลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถตอบคำถามได้โดยไม่รู้สึกเสียหน้าเมื่อตอบผิด และสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ดีขึ้น จึงส่งผลให้นักเรียนรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเองและเกิดความตระหนักในตนเองต่อการค้นหา การแสวงหา และการพยายามค้นหาคำตอบหรือการสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีความสุขและความชอบที่ได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาต่างๆ ที่อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดซึ่งสอดคล้องกับความต้องการ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างอิสระ และการค้นหาคำตอบหรือความรู้ได้ด้วยตนเองจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลักษณะนี้ ส่งผลให้เกิดการกระตุ้นให้นักเรียนทราบ เข้าใจและตอบสนองต่อความต้องการ ความถนัดและความสนใจของตนเองมากขึ้นสอดคล้องกับแนวความคิดที่

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

อภิญญา เคนบุปผา (2546: 26) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของครูและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมจากชุดกิจกรรมด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายที่จะเรียน แต่มีความกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าหาคำตอบด้วยตัวเอง ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการฝึกทักษะปฏิบัติในด้านต่างๆ ได้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษารายละเอียดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้อย่างละเอียด เตรียมสื่ออุปกรณ์ให้พร้อมก่อนที่จะนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ เพื่อช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

2. ครูผู้สอนควรนำเสนอและสาธิตจริงสำหรับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อม ลดความวิตกกังวล และเข้าใจการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานให้ชัดเจนมากขึ้น

3. จากผลการวิจัยที่มีค่าประสิทธิภาพดี แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์จัดเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษสูง ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและมีความคิดเห็นที่ดี ดังนั้นควรมีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยให้ค่าน้ำหนักของคะแนนที่ได้จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินนอกเหนือจากการสอบและเก็บคะแนนระหว่างเรียน เพื่อเป็นการวางพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

4. ควรจัดห้องเรียนสำหรับใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ในรูปของศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Access Center) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ตามความสะดวก เนื่องจากไม่ถูกจำกัดเรื่องเวลา และสามารถใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5. การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ในห้องเรียนนั้น ครูผู้สอนควรปิดบริการอินเตอร์เน็ทภายในห้องเรียน เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนใช้โปรแกรมออนไลน์อื่น เช่น Facebook, You Tube, Google เป็นต้น ที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์น้อยลง

6. ครูผู้สอนควรคำนึงถึงบริบท สภาพแวดล้อมและข้อจำกัดที่แตกต่างกันของแต่ละห้องเรียนหรือแต่ละสถานศึกษา ทั้งนี้ครูผู้สอนอาจต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหา บทอ่านภาษาอังกฤษ กิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้บางส่วนให้เข้ากับบริบท สภาพแวดล้อมและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน เพื่อให้ความคิดเห็นต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบอื่นที่เหมาะสม เพื่อทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น หรือเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์หรือเน้นรูปแบบสื่อการเรียนรู้ผ่านออนไลน์อื่นๆ เพื่อเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกันเองภายในเกม

3. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง (Teaching Approach) หรือเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องอื่นๆ (Extended Activities) ในขั้นตอนการเรียน เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน

4. ควรศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนักเรียนกลุ่มที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์. “การพัฒนากิจกรรมค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเป็นกลุ่ม.” ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2549.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). **เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการศึกษา หน่วยที่ 1-5.** กรุงเทพฯ: สำนักเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ณัฏฐินี ทินวงษ์. (2554). “ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา.” การค้นคว้าอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

ถนอมพร (ตัณติพัฒน์) เลาหจรัสแสง. (2541). **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____ . **ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กไทยผ่าน E - Learning สู่เกมสร้างสรรค์ใน Eternal Story**. เข้าถึงเมื่อ 30 ตุลาคม 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.online-station.net/feature/feature/14521.

_____ . (2556). **Game - based Learning**. เข้าถึงเมื่อ 30 ตุลาคม 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/successstories.html.

ทิศนา แขมมณี และคณะ. (2543). “การวิจัยในชั้นเรียน”. **วิชาการ** 3, 5 (ธันวาคม): 72-77.

ธงไชย ต้นทัพไทย. (2548). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และค่านิยมการบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์.” สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา)บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

นวทัศน์ ชาญสมร. (2551). “การศึกษาพัฒนาการด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเสริมการอ่าน โดยใช้โปรแกรมการอ่านหนังสืออ่านนอกเวลา.” สารนิพนธ์ ศศ.ม.(การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). **นวัตกรรมการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

บุญส่ง นิลแก้ว. (2541). **วิจัยทางการศึกษา**. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ประทิน พิมสาร. (2530). “การสอนอ่านและการเลือกบทเรียนการอ่าน”. **วารสารภาษาและภาษาศาสตร์** 6, 2 (มกราคม-มิถุนายน 2530): 70-78.

แรมสมร อยู่สถาพรและคณะ. (2539). **เทคนิคและวิธีสอนในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วันวิสา ดาดี. (2556). **ทฤษฎี Game Based Learning**. เข้าถึงเมื่อ 30 ตุลาคม 2556. เข้าถึงได้จาก http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html.

วรวุฒิ ตัถย์วิสุทธิ์. (2552). **แค่เปลี่ยนวิธีคิด ภาษาอังกฤษไม่ใช่เรื่องยาก**. นนทบุรี: โนเลดจ์เมธาเกอร์.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). **พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่**. กรุงเทพฯ: ธเนศวรการพิมพ์.

วิสาข์ จัติวัตร์. (2543). **การสอนอ่านภาษาอังกฤษ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

_____ . (2541). **การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร**. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วุฒิชัย ประสารสอย. (2543). **บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน: นวัตกรรมเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพ: วี.เจ.พริ้นติ้ง.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). **ผลการสอบ O-NET ปีการศึกษา 2557**. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม 2557. เข้าถึงได้จาก http://www.moc.moe.go.th/upload/0cec311887.pdf.

สาวิตรี วุฒิคะโร. (2530). “บทเรียนที่ปรับสารให้ง่ายกับบทเรียนที่ไม่ปรับสารให้ง่าย.” **ภาษาปริทัศน์ 8**, 2 (ธันวาคม 2530): 37-43.

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2532).**การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม**.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษ.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

อภิญญา เคนบุฟผา. (2546). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารและสมบัติของสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” ปริญญานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

อารีย์ วชิรวราการ. (2542). **การวัดและประเมินผลการเรียน**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติเนื่องในวโรกาสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมพรรษา 6 รอบ สถาบันราชภัฏธนบุรี.

ภาษาต่างประเทศ

Best, John W., and James V. Kahn. (1986). **Research in Education**. 5th ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Bloom B.S. (1976). **Human Characteristics and School Learning**. New York: McGraw-Hill Book Company.

Brinton, D. M., Snow, M. A., &Wesche, M. B. (1989). **Content-based Second Language Instruction**. New York: Newbury House.

Carrell, P.L. (1989). **Interactive Text Processing Implications for ESL: Second Language Reading Classrooms**. Cambridge: Cambridge University Press.

Cronbach, Lee Joseph. (1974). **The Dependability of Behavioral Measurement Theory of Generalizability for Scores and Profile**. New York: Wiley Press.

Davies, Paul; &Pearse, Eric. (2000). **Success in English Teaching**. Hong Kong: Oxford University Press.

Ek, Van. (1976). **Threshold Level English**. Oxford: Pergamon Press.

Grabe, W. (1991). "Current Developments in Second Language Reading Research." **TESOL Quarterly** 2,5 (March): 375-406.

Hardisty, D., and Windeatt, S. (1989). **CALL: Resource books for teachers**. Oxford: Oxford University Press.

Heaton, J.B. (1990). **Classroom Testing**. New York: Longman Inc.

Malone, T.W. (1981). "What Makes Computer Games Fun?." Byter 6, (December): 277.

Medson, Harold S. (1983). **Techniques in Testing**. London: Oxford University Press.

Miller, Wilma H. (1990). **Reading Comprehension Activities Kit**. USA: The Center for Applied Research in Education.

Peterson, M. (2010). "Computerized Games and Simulations in Computer- Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research". **Simulation and Gaming** 41, 1 (May): 72-93.

Plensky, M. (2001). **Digital Game-based Learning**. New York: McGraw-Hill.

Rogers, V. Carmen. (1988). "Language with Purpose: Using Authentic Material in the Foreign Language Classroom." **Foreign Language Annuals** 21, 5 (October): 468-475.

Williams, Eddles. (1994). **Reading in the Language Classroom**. 8th ed. London: Macmillan Publisher Ltd.