

การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา
ท 21101 ภาษาไทย 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมวิทยา อำเภอกำแพง
ปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา

Development of Verbal Communication Skills Using Ultimate Werewolf Board
Game in the Thai Language 1 (T 21101) class for Matthayom 1 Students
in Klangdong Poonna Vitthaya School, Pak Chong, Nakhon Ratchasima

Received: November 8, 2021 Revised: 14 December 5, 2021 Accepted: December 29, 2021

รับเข้า : 9 พ.ย. 64 แก้ไข : 14 ธ.ค. 64 ตอรับ : 29 ธ.ค. 64

พิมพ์สิริ พุ่มพิช^{1*}

Pimsiree Pumpit^{1*}

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ประชากรที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมวิทยา อำเภอกำแพง ปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียน สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.58, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46)

คำสำคัญ: ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร, บอร์ดเกม Ultimate Werewolf, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

^{1*}สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

^{1*}Thai Language, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

*Corresponding author E-mail: PimsireePumpit@gmail.com

Abstract

This research aims to compare pre-activity and post-activity verbal communication skills of Matthayom 1 students by using Ultimate Werewolf board game to evaluate their performance in the Thai Language 1 (T 21101) class, and to study the post-activity satisfaction level of the students. Research samples consist of 33 Matthayom 1 students in Klangdong Poonna Vitthaya School, Pak Chong, Nakhon Ratchasima, attending the second semester of the 2020 academic year. Research tools consist of learning activity plans, verbal communication skills test, academic performance test, and learning satisfaction test. Statistical analysis consists of mean and standard deviation.

Study results revealed that:

1. After attending the Thai Language 1 (T 21101) class, students performed better in terms of verbal communication.
2. After attending the Thai Language 1 (T 21101) class, students have better academic performance.
3. Overall, students are satisfied with activities which applied Ultimate Werewolf board game. Their satisfaction was at highest level, with the mean of 4.58, and the standard deviation of 0.46, respectively.

Keywords: Verbal Communication, Ultimate Werewolf board game, Academic Performance

บทนำ

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาการด้านเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การขยายตัวด้านเศรษฐกิจทำให้เกิดการแข่งขันทางธุรกิจทั้งในระดับชุมชน ระดับประเทศหรือในระดับโลก แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พุทธศักราช 2560-2564 ได้กล่าวถึง เศรษฐกิจที่มีกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งภายในและภายนอกประเทศ คาดการณ์ได้ยาก และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น สภาพการณ์เช่นนี้ผู้ที่ได้รับข้อมูลข่าวสารมากกว่าย่อมเป็นผู้ได้เปรียบ แต่ท่ามกลางข้อมูลที่มีอยู่มากมาย ผู้รับสารจำเป็นต้องรู้วิธีการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เลือกรับอย่างมีเหตุผลและนำไปประยุกต์ใช้อย่างเท่าทัน ดังนั้น การศึกษาซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนามนุษย์จึงเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของศิษย์จากเน้นเรียนวิชาให้ได้ความรู้ เป็นการนำไปสู่การพัฒนาทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีคุณภาพ (วิจารณ์ พานิช, 2556)

ทักษะการพูด เป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งของทักษะในด้านการสื่อสาร ในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกจากผู้พูดให้ผู้ฟังได้รับรู้ การจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นให้

นักเรียนใช้ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องสถานการณ์จริง ในการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารนั้น ผู้เรียนจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจวัตถุประสงค์ของตนเองที่จะพูด และผู้สอนต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางภาษาโดยใช้สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งคำนึงถึงความสามารถในการสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างถูกต้อง ทักษะการพูดไม่ได้ยึดความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศการเรียนการสอนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เน้นกระบวนการสอนมากกว่ารูปแบบของการสอน สอนจากสิ่งที่ยากไปสู่สิ่งที่ยากเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติ จัดกิจกรรมและใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย และให้กำลังใจโดยการชมเชย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน (จิตาพร รอดทุกข์, 2550)

บอร์ดเกม Ultimate Werewolf เป็นบอร์ดเกมแนวปาร์ตี้เกม ที่มีผู้เล่นได้ตั้งแต่ 4 - 68 คน โดยผู้เล่นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย หลักๆ คือ 1) ฝ่ายชาวบ้าน ผู้เล่นฝ่ายชาวบ้าน มีหน้าที่สืบหา ฝ่ายมนุษย์หมาป่า โหวตเผ่ามนุษย์หมาป่าให้ออกจากเกมให้หมด ถ้ามนุษย์หมาป่าถูกโหวตออกจากเกมหมด ฝ่ายชาวบ้านจะเป็นฝ่ายชนะทันที 2) ฝ่ายมนุษย์หมาป่า มีหน้าที่ไล่ล่าคนในหมู่บ้านให้ออกจากเกมไปให้หมด ถ้าฝ่ายชาวบ้านออกจากเกมหมด ฝ่ายมนุษย์หมาป่าก็จะเป็นฝ่ายชนะ บอร์ดเกม Ultimate Werewolf นี้เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะในการจับผิดคู่ต่อสู้ ทักษะในการบัพหรือการหลอกล่อคู่ต่อสู้ ซึ่งต้องอาศัยการพูดเป็นสำคัญในการโน้มน้าวใจของคนในทีมหรือคู่ต่อสู้ให้หันมาสนใจ และเชื่อใจหรือเชื่อในสิ่งที่เราพูด จึงสามารถพาให้ทีมของเราชนะได้ (ศิริวิชญ์ ประดิษฐ์กุล, 2560) บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการ เล่นข้อดีของบอร์ดเกม คือ มีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของบอร์ดเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยากเอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ขวนติดตาม โดยให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จำลองแล้วปล่อยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงออกมา ซึ่งจะต้องเล่นตาม เงื่อนไขที่กำหนด มิฉะนั้นผู้เล่นไม่สามารถเล่นบอร์ดเกมนั้นได้ กิจกรรมบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญเพราะเป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (อรรถเศรษฐ์ รัตนาภรณ์, 2557)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนจึงมีความสนใจในการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ด้วยการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ขึ้นและคาดว่า นักเรียนที่ได้ศึกษาด้วยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ดังกล่าวจะช่วยพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 สูงขึ้น สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยในอนาคตได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมวิทยฯ อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 33 คน ที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ระหว่างเดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม 2563 จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย

3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 โดยใช้หลักการสอนทักษะการพูด 3 ขั้นตอนของ Byrne (1974) ได้แก่ ขั้นการให้ความรู้ (The Presentation Stage) ขั้นการฝึกฝน (The Practice Stage) และขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The Production Stage) โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง โดยผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ ด้วยวิธีการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล

3.2 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นแบบปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 3 ข้อ 30 คะแนน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมวกเหล็กวิทยา จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.82 โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีคส์ ดังนี้

- 4 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับดีมาก
- 3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับดี

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับพอใช้

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับควรปรับปรุง

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 15 คะแนน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล แล้วนำไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมวกเหล็กวิทยา จำนวน 30 คน ได้ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.32 - 0.62 ค่าอำนาจจำแนก รายข้อระหว่าง 0.35 - 0.98 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.86

3.4 แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียน รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ใน 3 ด้าน คือ ด้านความพึงพอใจด้านเนื้อหา ด้านความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม และด้านความพึงพอใจด้านการออกแบบกิจกรรม จำนวน 12 ข้อ โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล ด้วยวิธีการ คำนวณหาดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมวกเหล็กวิทยา จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ชี้แจงรายละเอียดและวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมกับนักเรียน

4.2 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที และแบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นแบบปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 3 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที รวม 90 นาที

4.3 ดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเป็นผู้สอนเองโดยใช้เวลาเรียน 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการสอน 3 สัปดาห์ รวม 6 ชั่วโมง

4.4 หลังทำการสอน ให้นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที และแบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นแบบปากเปล่า (Oral Test) จำนวน 3 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที รวม 90 นาที

4.5 เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จ ให้นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ทำแบบวัดความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร แบบปากเปล่า (Oral Test) ให้คะแนน แล้วนำมาเทียบช่วงคะแนน สำหรับเกณฑ์การแปลผลช่วงคะแนนผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของสมศักดิ์ ภูวิภาดารรรณ (2554) ดังนี้

20.00 – 30.00	คะแนน หมายถึง	นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับดีมาก
15.00 – 19.99	คะแนน หมายถึง	นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับดี
10.00 – 14.99	คะแนน หมายถึง	นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับพอใช้
5.00 – 9.99	คะแนน หมายถึง	นักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับควรปรับปรุง

5.2 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 นำมาตรวจให้คะแนน

5.3 เปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารระหว่างก่อนและหลังใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ระหว่างก่อนและหลังใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.5 คะแนนที่ได้จากแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf

จำนวน นักเรียน (n)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	
33	19.82	0.256	27.36	0.231	+7.54

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ปรากฏผลดังนี้

จำนวน นักเรียน (n)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	
33	8.32	0.189	14.01	0.201	+5.69

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1

รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา	4.54	0.42	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม	4.63	0.51	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจด้านการออกแบบกิจกรรม	4.61	0.47	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.58	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 โดยภาพรวม ทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.58, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.63, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51) รองลงมาความ พึงพอใจด้านการออกแบบ (ค่าเฉลี่ย 4.61, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47) และความพึงพอใจด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.54, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีทักษะการ

พูดเพื่อการสื่อสารสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ผ่านการใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf เข้ามาช่วยในการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ในการพูดสื่อสารกับผู้อื่น โดยให้นักเรียนได้ฝึกในการใช้ทักษะในการพูด ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการในการสื่อสาร โน้มน้าวใจผู้อื่น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวิเคราะห์การพูดของผู้อื่นเพื่อการตัดสินใจที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อในสิ่งที่คนอื่นพยายามจะสื่อสาร รวมถึงสอดแทรกเรื่องการเคารพเสียงส่วนมากและเข้าใจเสียงส่วนน้อย การปฏิบัติตามกฎ กติกา มารยาทในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในโลกเสมือนผ่านการจำลองสถานการณ์ในเกมดังกล่าวทำให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะใช้ทักษะในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่ง Ur, P. (1998) ได้กล่าวว่าครูควรคัดเลือกกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยคำนึงถึงพื้นฐานประสบการณ์ ความสนใจ ความสามารถของผู้เรียนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษา และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม จะทำให้มีการพัฒนาได้มากที่สุด สอดคล้องกับวรวิทย์ คุณประทุม (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า บอร์ดเกม เรื่อง Shopping ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาทางการพูดภาษาอังกฤษขึ้นมาอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือนักเรียนพยายามที่จะพูดออกมาไม่อาย มีความมั่นใจ พูดได้คล่องแคล่ว แต่ยังมีนักเรียนบางส่วนที่เมื่อพูดภาษาอังกฤษมีการออกเสียงเป็นภาษาถิ่นของตนเองอยู่ แต่ในทางกลับกันคือเป็นผลดีสำหรับนักเรียนกลุ่มนี้เพราะสามารถสนทนาได้แม้ว่าจะเป็นการพูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาถิ่นก็ตาม ซึ่งผลการประเมินทักษะการพูดโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี คือคิดเป็นร้อยละ 86.16

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf พบว่า นักเรียนที่เรียนในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านขั้นตอนกระบวนการออกแบบอย่างถูกต้อง ดำเนินการเป็นขั้นตอน มีระบบ ดำเนินการโดยยึดหลักการเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตร มาตรฐาน และตัวชี้วัด แล้วการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล จากนั้นวิเคราะห์ความแตกต่างต่างระหว่างบุคคล ชี้แจงและอธิบายกฎกติกาในการเล่นให้ชัดเจน รวมถึงการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนในการแสดงบทบาทในเกม ทักษะพูด ความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญของตนเองอย่างเต็มที่ โดยผู้สอนคอยควบคุมเกมและพยายามผลัดเปลี่ยนให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาทนาในเกม เพื่อฝึกการทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารอย่างเต็มที่ ผู้วิจัยยังได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ แสดงบทบาทร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์กัน ได้ร่วมมืออภิปราย วิพากษ์วิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นโต้แย้งซึ่งกันและกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยผู้วิจัยใช้หลักการสอนทักษะการพูด 3 ขั้นตอนของ Byrne (1974) ได้แก่ 1) ขั้นการให้ความรู้ (The Presentation Stage) ในขั้นนี้ผู้สอนเลือกเนื้อหา มาสอนให้นักเรียนเข้าใจและจดจำสิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ขั้นนี้ คือ โครงสร้างของภาษาศัพท์การสื่อความหมาย การออกเสียง อธิบายกฎ กติกาในการเล่นบอร์ดเกม จึงทำให้

นักเรียนเข้าใจและนำไปใช้พูดและการเล่นได้ตามต้องการ 2) ขั้นการฝึกฝน (The Practice Stage) ในขั้นนี้ นักเรียนจะมีบทบาทมากขึ้นโดยผู้สอนจะทำหน้าที่แจกจ่ายงานให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสฝึกฝนบทเรียนด้วยการพูดให้มากที่สุด และขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The Production Stage) ในขั้นนี้ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะหรือที่ปรึกษาเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำความรู้ความเข้าใจมาใช้ในการสื่อความหมายอย่างเสรีตามสถานการณ์ที่บอร์ดเกมได้ออกแบบไว้ เป็นการพิสูจน์ให้รู้่านักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนมาใช้ในการสถานการณ์จริงได้หรือไม่ ข้อผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นนักเรียนจะต้องแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับนภาศรี สงสัย และทิพรรัตน์ สิริวิธวงศ์ (2561) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ศรีสำโรงชนูปถัมภ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังจากเรียนด้วยบอร์ดเกม เรื่อง Ticket to ride สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 โดยภาพรวม ทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ยึดหลักการฝึกทักษะการพูด ตามหลักการสอนทักษะการพูด 3 ขั้นตอนอย่างครบถ้วน พร้อมทั้งได้อธิบายและแนะนำชี้แจง วิธีการเรียน และกฎ กติกาในการเล่นบอร์ดเกมบทบาทของตัวละครต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน โดยเน้นรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้ควบคุมการเล่นและเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาทนำในการเล่นบอร์ดเกมทุกคนเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้ฝึกการพูดและได้มีส่วนร่วมกับการจัดกิจกรรมทุกคน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ช่วยลดความเครียดให้กับนักเรียน มีสื่อวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการบทบาท ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงบทบาทการเล่น กล้าที่จะแสดงออก และแสดงออกได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผสมกับบอร์ดเกมนำมาใช้เสริมระหว่างการจัดการศึกษา เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เกิดความสนุกสนาน ทำทนายที่จะเรียนในเรื่องที่ยากขึ้นๆ ต่อไป สอดคล้องกับนัท กุลวานิช และอักรินทร์ ไพบูลย์พานิช (2561) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอน เรื่องการแจกแจงแบบทวินามโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อช่วยสอน และวิธีการสอนแบบการบรรยาย พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนสูงกว่าวิธีการสอนโดยเน้นการบรรยายเป็นหลัก ในบางด้านของการประเมินความพึงพอใจที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และสอดคล้องกับนภาศรี สงสัย และทิพรรัตน์ สิริวิธวงศ์ (2561) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม เรื่อง การพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ศรีสำโรงชนูปถัมภ์อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกมมีความหลากหลายน่าสนใจ สามารถ

นำไปใช้ได้จริง เนื้อหาที่กำหนดในบอร์ดเกมเหมาะสมชัดเจน ฝึกการคิดวิเคราะห์ในเกมนการเล่น มีการใช้ภาษาที่อ่านง่าย และเข้าใจได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นสำคัญ
2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ ผู้สอนต้องคำนึงถึงระดับทักษะการพูดภาษาอังกฤษของแต่ละบุคคล โดยเนื้อหาหรือกิจกรรมที่นำมาใช้ต้องเหมาะสมตามระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน ต้องมีความน่าสนใจ ทันสมัย และต้องเป็นสถานการณ์และบทบาทที่มีความสนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคน จึงจะสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการพัฒนาทักษะทางการพูดด้วยวิธีการอื่นๆ เช่น การใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลอง การใช้เกม และการใช้ระบบออนไลน์ เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาตัวแปรแทรกซ้อนอื่นๆ ที่อาจจะมีผลต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการทักษะการพูดและทักษะอื่นๆ ต่อไป
3. ควรมีการทดลองการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- ธิดาพร รอดทุกข์. (2550). ผลของเทคนิคสถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษต่างกัน. วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. ปีที่ 16(4).
- นภาศรี สงสัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2561). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์. วารสารกลุ่มมนุษยศาสตร์- สังคมศาสตร์. ปีที่ 1(2).
- นท กุลวานิช และอัศรินทร์ ไพบูลย์พานิช. (2561). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน “Sue-hirokari Sukoroko” ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม. วารสารวิทยาศาสตร์ มข. ปีที่ 46(3).
- วรวิมล คุณประทุม. (2561). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม. ชัยภูมิ: โรงเรียนบ้านแท่นวิทยา.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์ สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ : เอสอาร์พรินติ้งแมสโปรดักส์จำกัด.

- ศิริวิชญ์ ประดิษฐ์กุล. (2560). คลายเครียดหลังเลิกงาน ด้วยสุดยอดบอร์ดเกม “Werewolf” เข้าถึงจาก <http://bgandmore.blogspot.com/2017/05/ultimate-werewolf.html>.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2554). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง. เชียงใหม่ : เชียงใหม่โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- Byrne, D. (1974). Teaching Oral English. London: Longman Publishing Group.
- Ur, P. (1998). A Course in Language Teaching Trainee. Cambridge: Cambridge University Press.