

การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม The Development of English Listening-Speaking Skills for via Games Through Prathomsueksa 3 students

นางสาวกัลยา จันเลน

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.ผาสุข บุญธรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.สุดาพร ปัญญาพุก

หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอน และศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะปายหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง All Year Round กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้เกม แบบทดสอบวัดทักษะการฟัง แบบทดสอบ วัดทักษะการพูด และแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะปายหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 คะแนนเฉลี่ยทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะปายหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 4.20 คะแนนหลังเรียน 15.90 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 11.70 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและผู้อื่น และมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น

คำสำคัญ การพัฒนาทักษะการฟัง, การพูดภาษาอังกฤษ, เกม

Abstract

The purposes of this study were to compare the listening and speaking skills by use games scores and to study the attitudes to words English teaching learning. The Data were collected from 20 grade 3 students in, at Ban Maisanti School, Office of Chiangrai Educational Service Area 3 through listening and speaking tests, and a questionnaire were used and the data analysis was done by using descriptive statistics: mean and standard deviation.

The findings of this study indicated that the listening posttest scores were 13.85 higher than there of pretest, and the speaking posttest scores were 11.70 higher than there of the pretest. The students had

a positive attitude toward games for the enhancement of English listening-speaking skills. The students had self-esteem, and self-confidences using English was possibility, and group working.

Keyword Development of English Listening, Speaking Skill, Games

บทนำ

ในโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะภาษาไม่ใช่เป็นเพียงเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่ต้องการ และเพื่อการประกอบอาชีพเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขันแสวงหาความร่วมมือทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คน ให้มีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติ ทำให้สามารถปฏิบัติตนต่อกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม การเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนสาระ การเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน และการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นการเรียนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสดูฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียน ให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner-independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ทั้งด้านภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่นๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2544 : 2)

เป้าหมายของการเรียนรู้จะมีใช้ตัวความรู้อีกต่อไป เพราะตัวความรู้นั้นมีมากมายมหาศาลเกินกว่าที่จะมอบให้นักเรียนแต่ละชั้นปีได้ อีกทั้งนักเรียนในศตวรรษใหม่มีหนทางค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากทุกหนแห่งทั้งในสิ่งแวดล้อมและในสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ หากการศึกษาไทยยังย่ำอยู่กับกระบวนการที่เดิมคือมอบความรู้เป็นรายวิชาที่จะไม่ทันสถานการณ์โลก ที่ควรทำ คือ มีกระบวนการใหม่ที่จะพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต เด็กและเยาวชน

จะเรียนรู้อะไรบ้างขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละคน แต่ที่ทุกคนควรมีคือความสามารถในการเรียนรู้ตลอดเวลา ตลอดชีวิตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (James Bellanca, Ron Brandt ผู้แปล วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอภิ จิตตฤกษ์, 2554 : 10-11) การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราววัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ, 2544 : 3)

ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้นมุ่งมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งก็คือ มุ่งหวังให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552 : 1)

อนึ่ง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น โดยปกติโอกาสที่ผู้เรียนจะได้ฝึกประสบการณ์นอกห้องเรียนเป็นไปได้น้อยมาก จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การฝึกทักษะฟัง-พูด ผู้เรียนต้องอาศัยเพื่อนร่วมชั้นเรียนมาร่วมฝึกในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร ในขณะที่ทักษะการอ่านเขียนผู้เรียนสามารถฝึกเพิ่มเติมได้เองนอกห้องเรียนสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษาด้วยแล้ว การฝึกทักษะฟัง-พูด ยังมีความจำเป็น เพราะผู้เรียนจัดเป็นผู้เรียนในระดับต้นที่เน้นการเรียนรู้ทักษะฟัง-พูด (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2539 : 8-9) อย่างไรก็ตาม การเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนก็เป็นสิ่งที่จำเป็นเช่นกัน กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในวัยนี้ควรเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากเกินไปสำหรับผู้เรียน จะต้องเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนจะนำไปใช้ได้จริง และเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน เพราะถ้าผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษา

อังกฤษสนุกและน่าสนใจ ก็อยากที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้ และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ส่งผลให้การเรียนรู้อังกฤษเป็นไปได้ง่ายและมีความสุขที่ได้เรียนรู้

แนวทางการแก้ปัญหาของผู้สอนคือควรแสวงหาวิธีการสอนใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน และเกมประกอบการสอนก็เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพราะเมื่อครูนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอน แล้วก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียน กระตือรือร้นอยากเรียนมากยิ่งขึ้น (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2542 : 32) ดังนั้น การใช้เกมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น สามารถพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกระตือรือร้นในการเรียน และมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้มากยิ่งขึ้น

โรงเรียนบ้านใหม่สันติ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 ได้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากการประเมินทักษะการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2553, 2554 และ 2555 คือ ร้อยละ 66.54, 70.16 และ 72.45 ตามลำดับ (ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านใหม่สันติ, 2556 : 56) และพบว่าทักษะการเรียนของนักเรียน มีความสามารถโดยเฉลี่ยสูงแต่ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษยังมีน้อย ซึ่งยังไม่บรรลุเป้าหมายของโรงเรียนที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 75 และเมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะพบว่า ทักษะการฟัง-พูด มีคะแนนต่ำกว่าทักษะอื่นๆ คือ ร้อยละ 51.47, 72.53 และ 74.48 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่าสาเหตุของปัญหาจาก 2 ปัจจัยใหญ่คือ ปัจจัยที่หนึ่ง คือ ครูพบว่าครูใช้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่หลากหลายและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูใช้ คือ วิธีสอนแบบบรรยายยึดตำราเป็นหลัก และขาดเทคนิคการสอน ทำให้ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และครูมีภาระงานอื่นๆ นอกเหนือจากงานสอนปกติที่มากเกินไป เป็นเหตุให้ครูจัดการเรียนการสอนไม่เต็มที่ ปัจจัยที่สอง คือ นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเด็กชนเผ่า การติดต่อสื่อสารที่บ้านจะใช้ภาษาถิ่นของตนเองและให้ความสำคัญในการเรียนภาษาจีนโดยส่งเสริมให้เรียนภาษาจีนเพิ่มเติมหลังเลิกเรียนทุกวัน

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีประสิทธิภาพ และช่วยให้นักเรียน

มีการพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บังอร ร้อยกรอง (2541 : 11) ณัฐมา นามวงศ์ (2548 : 9)

ได้ทำการศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน และทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ในการเรียนรู้การฟัง-พูดภาษาอังกฤษ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการวางแผนพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเชื่อว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะสามารถพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ รวมทั้งให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งการใช้เกมในการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแก้ปัญหาที่กล่าวมาได้ เพราะจุดมุ่งหมายของการสอนวิธีนี้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษให้มีความเหมาะสมกับสภาพของนักเรียน ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่า การใช้เกมจะสามารถพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และต้องการทราบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อวิธีการดังกล่าวมากน้อยเพียงใด เพื่อนำผลไปใช้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ตามความมุ่งหวังของหลักสูตรในที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอน
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ของการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถด้านทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ใช้เกมประกอบการสอนเมื่อนำไปใช้สอนนักเรียนจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการใช้เกมประกอบการสอน
2. นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการใช้เกมประกอบการสอน
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวนนักเรียน 20 คน
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาจากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง All Year Round ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
3. ขอบเขตด้านตัวแปร
 - 3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ
 - 3.2 ตัวแปรตาม คือ
 - 3.2.1 ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
 - 3.2.2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
 - 3.2.3 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวนนักเรียน 20 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดทักษะการฟัง เรื่อง All Year Round ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบทดสอบวัดทักษะการพูด เรื่อง All Year Round ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การทดสอบแบบสอบปากเปล่า จำนวน 10 ข้อ
4. แบบบันทึกการสอนของครู โดยผู้วิจัยเป็นผู้บันทึกการสอนของตนเองตามสภาพจริงที่เกิดขึ้น โดยไม่ใช้ความคิดเห็นส่วนตัว

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะฟัง-พูด ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทผู้เรียน จุดประสงค์ของการเรียนรู้และวิธีการประเมินผลการเรียน
2. นำแบบทดสอบวัดทักษะการฟังก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบวัดทักษะการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา เพื่อวิเคราะห์ว่านักเรียนมีพื้นฐานก่อนเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟัง จำนวน 30 ข้อ ทักษะการพูด จำนวน 10 ข้อ โดยใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่/เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Months	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Weathers	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Family	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง What's time is it?	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Places	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Where is the.....?	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง How does he go to?	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง What fruit do you like?	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง What is this color?	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง What do you want to eat?	1
รวม	10

โดยใช้เกมประกอบการสอนกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านกลาง อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมงและดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนดำเนินการขั้นออกแบบ

1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีผลการทักษะการฟัง พูด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

2. กำหนดหัวข้อและรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. สอนความหมายของคำศัพท์ใหม่โดยวิธีต่างๆ เช่น ใช้บัตรคำ บัตรภาพ ของจริง กิริยาท่าทาง บริบท การให้คำนิยาม เป็นต้น

2. สอนออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนฟังหลายๆ ครั้ง

3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามหลายๆ ครั้ง โดยเริ่มต้นจากการฝึกออกเสียงร่วมกันทั้งห้องก่อนแล้วค่อยฝึกเป็นกลุ่ม และทีละคนตามลำดับ

4. ให้นักเรียนสะกดคำศัพท์หลายๆ ครั้ง โดยครั้งแรกจะให้ดูบัตรคำก่อน แล้วค่อยๆ ให้ฝึกแบบไม่ให้เห็นบัตรคำ

ขั้นที่ 2 กิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้

1. แผนการสอนที่มีเกมประกอบ ให้นักเรียนฝึกโดยการเล่นเกมตามที่กำหนดไว้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

2. ให้นักเรียนฝึกสนทนา ถาม-ตอบ เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน

ขั้นที่ 3 กิจกรรมความคิดรวบยอด

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัด

2. นักเรียนจับคู่สนทนา

4. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการฟัง ชุดเดียวกับก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะการพูด จำนวน 10 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง แล้วนำผลคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการฟังและแบบทดสอบวัดทักษะการพูด มาเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา

5. ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียน-ของนักเรียนทุกแผนการเรียนรู้ลงในแบบบันทึกการสอน

การจัดทำกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถด้านทักษะการฟัง ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน โดยนำคะแนนการทดสอบวัดทักษะการฟังก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน

2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านทักษะการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน โดยนำคะแนนการทดสอบวัดทักษะการพูดก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากทุกแผนการเรียนรู้ของการวิจัย โดยใช้แบบบันทึกการสอน แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

4. ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการทางสถิติวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Microsoft Excel หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ทำการแปลผลและนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียงแล้วสรุปผลการวิจัยโดยการบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง All Year Round เพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 มีค่าประสิทธิภาพรวม เท่ากับ 82.65/90.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85

3. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 4.20 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 15.90 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 11.70

4. นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ มีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น ตลอดจนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ

การอภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่อง All Year Round เพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 มีค่าประสิทธิภาพรวม เท่ากับ 82.65/90.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้และสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ด้วยเหตุผลว่า ผู้วิจัยได้มีการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 3) และทำการวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำหน่วยการเรียนรู้ให้เป็นที่น่าสนใจก่อนแล้วจึงได้จัดทำแผนการ

จัดการเรียนรู้และเมื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เสร็จแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษเรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.65 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 13.85 เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้การสอนการพัฒนาทักษะฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่เสริมการฟังให้นักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาอังกฤษดีขึ้น เพราะนักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการฟัง ในขณะที่เล่นเกมโดยไม่รู้ตัว นักเรียนได้ฝึกฟัง-พูดโดยไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนภาษา นักเรียนได้ฝึกทั้งการฟังจากเพื่อนซ้ำๆ และมีโอกาสพูดวนเวียนกันในการเล่นเกมน ทำให้นักเรียนจดจำคำ ประโยคโดยไม่ต้องท่องจำ จึงทำให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บัวทอง พรหมใส (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหล็กไฟ จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเรื่อง All Year Round โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 4.20 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.90 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 11.70 เนื่องมาจากนักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดผ่านการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐมา นามวงศ์. (2548 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอนบพิตำ จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับจันทิมา ศรีมะโฮงนาม (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาการสื่อสารของนักเรียนช่วง
ชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านไผ่พิทยาคม จำนวน
35 คน ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่
กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 77.86 และมีจำนวน
นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดดังกล่าว คิดเป็นร้อย
ละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสารแยกเป็น ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะการ
พูด คิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็มได้ 85.52, 70.86 และ 85.52
ตามลำดับ และเกษศิริพันธ์ อ้วนภักดี (2548 : บทคัดย่อ) ได้
ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเป้าหมายที่
ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 41
คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการเรียนรู้จำนวน
12 แผนการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบ
สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน แบบบันทึกการสอนของ
ครู แบบทดสอบย่อย แบบสัมภาษณ์ และแบบบันทึก
ประสบการณ์การเรียนของนักเรียน และแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผลการ
วิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70
คิดเป็นร้อยละ 80.72 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความ
รอบรู้ที่กำหนดดังกล่าว คิดเป็นร้อยละ 82.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแยกเป็นทักษะการ
ฟัง ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน และทักษะการพูด คิดเป็น
ร้อยละของคะแนนเต็ม ได้แก่ 79.51, 75.77, 72.68 และ 97.72
ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ของคะแนน
เต็ม

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติที่ดีต่อการ
เรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง All Year Round เพื่อพัฒนาทักษะ
ฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม เป็นการเปิดโอกาสให้
นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักเรียน
ได้แสดงบทบาทสมมติ ได้เปลี่ยนอริยาบถ ได้เคลื่อนไหวทำให้
ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เพราะนักเรียนได้เล่นเกมเสริมภาษา
ทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง All
Year Round เพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้
เกม ซึ่งสอดคล้องกับ บัวทอง พรหมใส (2552 : บทคัดย่อ) ได้

ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์
จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อ
การเรียนโดยการใช้เกมในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และณัฐไม่
สาตพิภ (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการใช้เกมกับการ
สอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการ
เรียนผลคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
กลุ่มที่เรียนโดยการใช้เกมมีความพึงพอใจสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดย
การสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่ม
สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่อง All
Year Round เพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้
เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่
สันติ อำเภอมะนังพัทลุง จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3 มีกิจกรรมการ
เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงส่งผลให้ประสิทธิภาพของ
แผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่อง All Year
Roundโดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี
ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ผู้เรียนมีทักษะฟัง-พูดภาษา
อังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ
การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะฟัง-พูดภาษา
อังกฤษ โดยการใช้เกม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มี
กิจกรรมการฝึกทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นใกล้
เคียงกันโดยการปรับกิจกรรม ความยากง่ายของเนื้อหาให้
เหมาะสมกับระดับชั้นและความสามารถของผู้เรียน
2. ครูผู้สอนควรมีการซักซ้อมขั้นตอนการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เพื่อความแม่นยำในขั้นตอนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้
3. ครูผู้สอนควรบันทึกปัญหาในการจัดกิจกรรมใน
แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อจะได้นำไปปรับปรุงแผนการ
จัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรกำหนดระยะเวลาการจัดกิจกรรมในแต่ละชั้นให้กระชับ
2. ควรแนะนำให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มให้โอกาสสมาชิกทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. ควรยกตัวอย่างเกมทางภาษาให้นักเรียนได้ฝึกเล่นหลายๆ เกม เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ออกแบบเกมอื่นๆ ในลักษณะคล้ายๆ กันได้

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). **คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพมหานคร : ครูสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2539). **หลักสูตรภาษาอังกฤษพุทธศักราช**. กรุงเทพมหานคร : กระทรวง, 2539 ก.
- _____. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี. (2548). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- จันทิมา ศรีมะโฮงนาม. (2550). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- ณัฐชไม สาดพัก. (2554). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู**. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. ลพบุรี.
- ณัฐมา นามวงศ์. (2548). **ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. (วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. นครสวรรค์.
- บังอร ร้อยกรอง. (2541). **การใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลลำปาง**. (การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่.
- บัวทอง พรหมโส. (2552). **ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น**. (การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี.
- วัฒนาพร ระวังทุกข์. (2542). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : คอมพิวเตอร์กราฟฟิก.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). **แนวการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน ระดับมัธยมศึกษา พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- James Bellanca และ Ron Brandt. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 = 21st century skills Rethinking how students learn**. (ผู้แปล วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์). กรุงเทพมหานคร : โอเพ่นเวิลด์ส์.