

การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และทักษะสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

USING TEAM GAME TOURNAMENT TO PROMOTE ENGLISH GRAMMATICAL KNOWLEDGE, ENGLISH SPEAKING ABILITY AND SOCIAL SKILLS AMONG MATHAYOM SUKSA 1 STUDENTS

ผู้วิจัย

สุภาวรรณ อินตะแก้ว¹

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา อติภักธนันท์²

รองศาสตราจารย์ ดร.จารุณี มณีกุล³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และเพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะสังคมของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษหลัก (อ 21101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการสอนที่ใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม จำนวน 7 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที แบบทดสอบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และแบบประเมินทักษะสังคม การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และนักเรียนมีทักษะสังคมอยู่ในระดับดีมากหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

² รองศาสตราจารย์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³ รองศาสตราจารย์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คำสำคัญ : เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม, ความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ, ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ, ทักษะสังคม

ABSTRACT

The purposes of this research were to compare the students' English grammatical knowledge before and after learning through Team Game Tournament activity, and to study the students' English speaking ability and social skills after learning through Team Game Tournament activity. The target group was 38 Mathayom Suksa 1/3 students taking the Fundamental English (Eng. 21101) in the first semester of academic year 2013 at Sanpatong Wittayakom School, Sanpatong District, Chiang Mai. The instruments were 7 lesson plans using Team Game Tournament activity, the grammar test, English speaking ability assessment, and social skills assessment. The data obtained were analyzed for the mean, standard deviation, and percentage. The findings were as follows : students' grammatical knowledge scores were higher than those prior to the experiment after learning through Team Game Tournament activity, students' English speaking ability surpassed the pre-determined passing scores of 60 after learning through Team Game Tournament activity, students' social skills were at a very good level after learning through Team Game Tournament activity.

Keywords : Team Game Tournament Activity, English Grammatical Knowledge, English Speaking Ability, Social Skills

บทนำ

เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือระหว่างประเทศต่างๆ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) อีกทั้งยังใช้เป็นภาษา

ต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงมีความจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ

ทักษะการพูด เป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่ง เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมต้องมีการพบปะสมาคม ติดต่อสื่อสาร ผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ และช่วยให้การอ่านการเขียนง่ายขึ้น หากสามารถสื่อสารด้วยการพูดสนทนาในชีวิตประจำวันได้ ถือว่าเป็นการใช้

ประโยชน์จากการเรียนภาษานั้นๆ ได้อย่างแท้จริง (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2539) แต่ความเป็นจริง การพูดภาษาอังกฤษของคนไทยยังประสบปัญหานั้นคือคนไทยส่วนมากเรียนภาษาอังกฤษมาเป็นระยะเวลาไม่นาน แต่ก็ยังไม่สามารถพูดหรือสนทนาได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งสายพิณ หัวเมืองแก้ว (2545) กล่าวว่า สาเหตุอาจมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นความถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์มากเกินไป ทำให้ผู้เรียนมีการฝึกพูดแบบท่องจำ โอกาสในการฝึกภาษาก็จำกัดแค่ในห้องเรียน และผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนน้อยเกินไป

การพัฒนาทักษะในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพื่อให้สามารถสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจได้โดยง่าย ผู้เรียนควรรู้หลักไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ เพราะไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของความสามารถในการสื่อสาร และช่วยให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จ แต่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแต่ความรู้ด้านไวยากรณ์เท่านั้น ควรสนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ โดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับกลยุทธ์การสื่อสารด้วยวิธีที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับกาลเทศะ อีกทั้งผู้เรียนยังต้องสามารถประยุกต์โครงสร้างไวยากรณ์เหล่านั้นในการสื่อสาร (Littlewood และ Dickens and Woods, 1987 และ 1988, อังโน อนุชิตธรรมานิธิ์, 2544)

แนวทางหนึ่งที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการพูดรวมถึงไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของเด็กไทยให้ได้ผลคือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ความสนใจ และธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรม

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านสติปัญญาและด้านสังคม ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลากหลายวิธี

การเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็นเทคนิคหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อย เป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม นักเรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และท้าทายความสามารถ สมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถที่แตกต่างกันช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม สมาชิกกลุ่มจะศึกษาค้นคว้าและทำงานร่วมกัน บรรลุเป้าหมายร่วมกัน นักเรียนจึงมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ช่วยเหลือสนับสนุนกระตุ้น และส่งเสริมการทำงานของเพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จ (Slavin, 1990) ขั้นตอนของเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็น 5 ตอนคือ 1) การสอนในชั้นเรียน นักเรียนจะได้รับเนื้อหาที่จำเป็นในชั่วโมงเรียน 2) ทีม แต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียน 4-5 คน ในทีมจะมีความแตกต่างกันในเรื่องความสำเร็จในการเรียนและเพศ แต่ละทีมจะศึกษาเนื้อหาโดยมีแบบฝึกหัดช่วย จนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด ทีมจะช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมให้มากที่สุด 3) เกม ในการเล่นเกม นักเรียนจะตอบคำถามง่ายๆ เกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ได้อธิบายจากชั้นเรียนและจากการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีม 4) การแข่งขัน จะมีผู้เล่น 3 คนต่อหนึ่งโต๊ะ โดยนักเรียนทุกคนได้รับบัตรต้นทุน นักเรียนจับบัตรกองกลางขึ้นหนึ่งใบ แล้วตอบคำถามตามหมายเลขที่ปรากฏในบัตรนั้น ผู้เล่นสามารถทำซึ่งกันและกันได้ หากผู้เล่นคนใดตอบผิด ต้องคืนบัตรต้นทุน ใครตอบถูกได้รับบัตรคะแนน ซึ่งแต่ละโต๊ะเป็นการแข่งขันของนักเรียนที่มีระดับความสามารถเหมือนกัน

5) การตระหนักรู้ นักเรียนจะได้รับประกาศ-
นียบัตร และการตระหนักรู้ของทีมคือต้องปรับปรุง
การแข่งขันให้ดีกว่าผลการแข่งขันครั้งก่อน
จดหมายข่าวจะออกสัปดาห์ละครั้งเพื่อประกาศ
ผลการแข่งขันที่ผ่านพ้นไป และแสดงความยินดี
แก่ทีมที่ชนะและผู้เล่นที่ทำคะแนนดีเด่นในการ
แข่งขันแต่ละครั้ง

การเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขัน
ระหว่างกลุ่มนั้นเป็นการแข่งขันทางวิชาการ
ซึ่งไม่เหมือนกับการเรียนแบบอื่นที่เน้นแต่
นักเรียนเก่ง แต่ทั้งนักเรียนเก่งและไม่เก่ง
ต่างจะได้รับการชมเชยในผลสำเร็จเท่าเทียม
กัน อีกทั้งเป็นเทคนิคที่ผู้เรียนสามารถพัฒนา
ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ไปพร้อมๆ กับ
ความสามารถด้านต่างๆ เช่น การทำงาน
ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะสังคม
ของผู้เรียนเช่นกัน

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2551)
กล่าวว่า ทักษะสังคม (social skills) ซึ่ง
หมายถึงทักษะที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และ
การสื่อสารระหว่างกันในกลุ่ม เป็นทักษะ
ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับทุกเพศทุกวัย
ทักษะสังคมนับว่าเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญ
ต่อการดำรงชีวิต เนื่องจากการเจริญเติบโต
ทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้ผู้คน
ต่างสนใจและใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร
จนบางครั้งทำให้ขาดการปฏิสัมพันธ์ต่อคน
รอบข้าง ซึ่งอาจก่อให้เกิดเป็นปัญหาในการ
เข้าร่วมสังคมกับผู้อื่น ดังที่ สุขุมล เกษมสุข
(2535) กล่าวว่า ทักษะสังคมเป็นสิ่งจำเป็นและ
มีความสำคัญต่อมนุษย์ เพราะมนุษย์ไม่สามารถ
อยู่คนเดียวได้โดยลำพัง ต้องมีเพื่อน มีกลุ่มสังคม
เพื่อติดต่อ ฟังพาดูด้วยกัน ทักษะสังคมจึงเป็น
ทักษะที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อประโยชน์
ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ และ

โรงเรียนควรส่งเสริมความสามารถในการทำงาน
ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียน

ด้วยเหตุผลหลายประการที่กล่าว
มาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิด
และวิธีการของเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม
ความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความสามารถ
ในการพูด และทักษะสังคมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยนักเรียนจะสามารถ
นำเอาความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียน
มาพูดสื่อความหมายในรูปแบบของการบรรยาย
หรือการเล่าเรื่อง รวมถึงการมีทักษะสังคม
ที่อยู่ในเกณฑ์ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้
โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการพูด
ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้
เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
3. เพื่อศึกษาทักษะสังคมของนักเรียน
หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ของโรงเรียนสันป่าตอง
วิทยาคม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก (อ 21101)
ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน
38 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการสอนที่ใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม จำนวน 7 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที ใช้เวลาสอนทั้งสิ้น 21 คาบ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเนื้อหาไวยากรณ์จาก หนังสือหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2551 ของชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 “Messages” ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แล้วเลือก โครงสร้างไวยากรณ์ที่ครอบคลุมเนื้อหาที่โรงเรียน กำหนดให้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับกิจกรรม เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มถึงขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน

1.3 นำโครงสร้างไวยากรณ์ที่ เลือกมาสร้างแผนการสอนโดยใช้กิจกรรม เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มจำนวน 7 แผน ใช้เวลาแผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 21 คาบ โดยในแต่ละแผนการสอน ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นการสอน (Teach)

นักเรียนได้รับเนื้อหา ไวยากรณ์ในช่วงเรียน โดยมีสื่อการสอน อื่นๆ ประกอบด้วย

2) ขั้นฝึกฝน (Team Study)

นักเรียนถูกจัดให้เข้าทีม แต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียน 4-5 คน ในทีม จะมีความแตกต่างกันในเรื่องความสำเร็จ ในการเรียน และเพศ ผู้สอนแจกแบบฝึกหัด

ให้แต่ละทีมศึกษาเนื้อหา สมาชิกทีมต้องช่วย กันอธิบาย ถามตอบในแบบฝึกหัดจนกว่าสมาชิก ทุกคนจะเข้าใจเนื้อหา

3) ขั้นการแข่งขัน (Tournament)

ในการแข่งขัน นักเรียน ตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาไวยากรณ์ที่ได้ศึกษา จากชั้นเรียนและจากการทำแบบฝึกหัดกับ เพื่อนในทีม ในการเล่นเกมนักเรียนซึ่งเป็น ตัวแทนจากแต่ละทีมจะมาแข่งกัน โดยให้นักเรียน ที่เก่งที่สุดทีมละหนึ่งคน ประจำโต๊ะตัวที่หนึ่ง และคนที่เก่งรองๆ ลงมาอยู่ที่โต๊ะที่สอง ที่สาม และที่สี่ตามลำดับ คำถามที่ถามจะพิมพ์ลงกระดาษ โดยเรียงลำดับคำถาม นักเรียนจะต้องสุมหยิบ บัตรขึ้นแล้วตอบคำถามตามหมายเลขที่ปรากฏ นอกจากนี้นักเรียนยังมีกฎที่อนุญาตให้ผู้เล่นทำซึ่งกัน และกันได้ ถ้าเห็นว่าคนที่ตอบคำถามนั้นให้ คำตอบที่ถูกต้อง เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ผู้สอน นับคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้ แล้วบันทึก ลงในบัตรคะแนน

4) ขั้นการตระหนักรู้ทีม (Team Recognition)

ผู้สอนคิดคะแนนกลุ่มและ เขียนจดหมายข่าวบนบอร์ด เพื่อแสดงความ ยินดีและให้กำลังใจแก่ทีมที่ชนะและผู้เรียน ที่ทำคะแนนดีเด่นในการแข่งขัน

5) ขั้นหลังจากกิจกรรมเกม การแข่งขันระหว่างกลุ่ม

นักเรียนพูดบรรยาย หน้าชั้นเรียนตามหัวข้อของบทเรียน โดยใช้ ความรู้ไวยากรณ์ที่ได้ศึกษามา

1.4 นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นไป ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ ความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา วัตถุประสงค์ และการลำดับกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบทดสอบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยคำถามแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที วิเคราะห์ข้อสอบโดยการหาค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป Evana 4.01 ซึ่งพัฒนาโดย อาจารย์ ภคพันธ์ ทองคำ ด้วยเทคนิคกลุ่มสูง กลุ่มต่ำ 25% โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richardson) ผลปรากฏว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทั้งฉบับคือ 0.52 และ 0.45

2.2 แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกณฑ์การประเมินจาก สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532) ซึ่งประเมินในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่าเรื่องหน้าชั้นเรียนหลังจากกิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้บันทึกวีดิโอการพูดบรรยายของผู้เรียนแต่ละคนไว้ด้วยเพื่อทำการตรวจสอบอีกครั้งเพื่อผลการประเมินที่ชัดเจน

2.3 แบบประเมินทักษะสังคม โดยใช้เกณฑ์การประเมินจาก สมศักดิ์ ภูวิภาดารวรรณ์ และคณะ (2551) ซึ่งดัชนีบ่งชี้ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านทักษะสังคมนี้ ประกอบด้วย 1. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น (PS_1) 2. สามารถวางแผนการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมาย (PS_2) 3. สามารถสื่อสาร/แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (PS_3) 4. สามารถแก้ปัญหา (PS_4) 5. สามารถควบคุมตนเอง (PS_5)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 นำแบบทดสอบความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้กลุ่มทดลองทำ เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ความรู้ไวยากรณ์ของกลุ่มทดลองก่อนการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

3.2 ปฐมนิเทศเกี่ยวกับเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มก่อนทำการสอนกับกลุ่มทดลอง

3.3 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยใช้แผนการสอนที่ใช้การเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม จำนวน 7 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที ใช้เวลาสอนทั้งสิ้น 21 คาบ โดยหลังการเรียนการสอนในแต่ละแผน ผู้สอนจะประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะสังคมด้วยแบบประเมินทุกครั้ง

3.4 เมื่อดำเนินการสอนกลุ่มทดลองครบทั้ง 7 แผน ให้กลุ่มทดลองทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชุดเดียวกันกับที่ใช้ก่อนเรียน

3.5 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนไปวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง และนำผลการประเมินความสามารถในการพูดและทักษะสังคมไปเทียบเกณฑ์คุณภาพ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค 25% ของกลุ่มสูง กลุ่มต่ำ หาค่า (r) และ (p) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล

ซึ่งหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษทั้งฉบับได้โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richardson) คำนวณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป Evana 4.01

4.2 การวิเคราะห์เพื่อการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลในการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ การพูดภาษาอังกฤษ และทักษะสังคม

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
2. นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
3. นักเรียนมีทักษะสังคมอยู่ในระดับดีมากหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

อภิปรายผลการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีความรู้ไวยากรณ์สูงขึ้นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากปัจจัยสำคัญหลายประการดังนี้

ประการแรก กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มส่งเสริมให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในทีมจะมีการช่วยเหลือเพื่อร่วมกันอธิบาย แสดงความคิดเห็น แก้ไขปัญหา รวมถึงการตัดสินใจ ให้เพื่อนร่วมทีมได้เข้าใจ

ในเนื้อหาโครงสร้างไวยากรณ์ที่กำลังเรียนในแผนการสอนนั้น มีความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม มีการแบ่งผู้เรียนเข้าทีมโดยละความสามารถและเพศ สมาชิกในทีมประกอบด้วย นักเรียนที่มีผลการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ผู้เรียนที่เก่งกว่าจะอธิบายโครงสร้างไวยากรณ์ให้ผู้เรียนที่อ่อนกว่าผ่านการสนทนา มีปฏิสัมพันธ์ทางวาจา และการสนทนาโต้ตอบ การที่ผู้เรียนที่เก่งกว่าอธิบายเนื้อหาหรือโครงสร้างไวยากรณ์ให้เพื่อนในทีม ถือเป็นการได้ทบทวนความรู้ของผู้เรียนที่เก่งแล้วให้เก่งขึ้นและแม่นยำในเนื้อหายิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนที่อ่อนกว่าก็จะได้เข้าใจในเนื้อหาหรือไวยากรณ์ที่เรียนมากขึ้น เมื่อผู้เรียนสามารถปรับเนื้อหาให้ง่ายต่อการเข้าใจ หรือมีการเจรจากับเพื่อนในทีมถึงเรื่องที่ไม่เข้าใจ ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ยอมรับฟังความคิดเห็น เกิดความรู้สึกที่ดีร่วมกัน ส่งผลให้เกิดความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างไวยากรณ์มากขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีที่ พงศกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ (2543) ได้อธิบายว่า เป็นศักยภาพของบุคคลที่รับรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่มีความรู้สูงกว่า มีการช่วยเหลือเพื่อสนับสนุนทางด้านข้อมูลและความร่วมมือ ปัญหาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกว่ายากจะสลับซับซ้อน น้อยลงจนถึงจุดที่ผู้เรียนแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เสาวลักษณ์ พิศนุย (2546) ในเรื่องการพัฒนากิจกรรมประกอบการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นอกจากกิจกรรมประกอบการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจะมีประสิทธิภาพที่ดีมากแล้ว ความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนรู้ด้วย

กิจกรรมประกอบการสอนไวยากรณ์โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสูงกว่าก่อนเรียน

ประการที่สอง กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่โดดเด่น และจากการสอบถามจากผู้เรียนถึงความรู้สึกที่ได้เรียนด้วยกลวิธีนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจ มีความสุข และสนุกสนานในการเรียนไวยากรณ์ เนื่องจากนักเรียนได้ทดสอบความรู้และความสามารถของตนเองหลังจากการทำแบบฝึกหัดร่วมกับเพื่อนในทีม โดยผ่านการแข่งขันกับทีมอื่นซึ่งแทนที่จะเป็นการทดสอบทั่วไป แต่ใช้เกมเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์แทน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ความพยายาม กระตือรือร้นที่จะทำคะแนนให้ดีที่สุดเพื่อทีมของตนจะประสบความสำเร็จ ผลคะแนนที่ได้ไม่ได้เป็นเพียงคะแนนรายบุคคลเท่านั้น แต่เป็นความภาคภูมิใจของกลุ่ม นอกจากนี้บรรยากาศของการเรียนยังเต็มไปด้วยความสนุกสนาน และไม่เคร่งเครียดอีกด้วย ส่งผลดีต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศติกานต์ โฆษิตตระกูล (2551) ในเรื่องความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่เรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเอสทีเอดี (ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับรูปแบบของทีจีที) ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเอสทีเอดี และจากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา พบว่า บรรยากาศในการเรียนเป็นกันเอง ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์ช่วยกันเรียนรู้ภายในกลุ่ม เกิดแรงจูงใจในการเรียนและมีความมุ่งมั่นตั้งใจเรียน เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของตนเองที่ตนมีส่วนช่วยให้กลุ่มประสบผลสำเร็จ และผู้เรียนมีความสุขในการเรียนด้วย

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ทั้งนี้มาจากปัจจัยสำคัญหลายประการดังต่อไปนี้

ประการแรก ผลการวิจัยนี้สามารถอธิบายตามทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ภาษาที่สองซึ่งแบ่งออกเป็นความรู้แบบตรงและความรู้แบบอ้อม ความรู้แบบตรงหมายถึงความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ทางภาษา โครงสร้าง และไวยากรณ์ ส่วนความรู้แบบอ้อมหมายถึงการนำเอาความรู้ไวยากรณ์ไปใช้ กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้รับความรู้แบบตรงซึ่งเป็นความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ที่ได้รับจากการสอนในชั้นเรียน และการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีม จากนั้นกลายเป็นความรู้แบบอ้อมโดยการนำความรู้ไวยากรณ์ที่ได้เรียนมาใช้ในการพูดสื่อความออกมา ดังที่ จักรพงษ์ ทะระมา (2550) กล่าวว่า ไวยากรณ์เป็นเหมือนกระดูกสันหลังที่เป็นพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนภาษาต่างประเทศประสบความสำเร็จทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน สอดคล้องกับ อนุชิต ธรรมานิตย์ (2544) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีคะแนนความรู้ไวยากรณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองและมีคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง ซึ่งทักษะการเขียนนั้นจัดได้ว่าเป็นทักษะการผลิตสารเช่นเดียวกับการพูด ดังนั้นการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มจึงสามารถส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้ด้วยเช่นกัน

ประการที่สอง กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เคร่งเครียด บรรยากาศในห้องเรียนส่งเสริมและเอื้ออำนวยต่อการพูดภาษาอังกฤษ ถึงแม้ว่าการพูดภาษาอังกฤษให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ จะเป็นสิ่งที่ยากแก่ผู้เรียนในระดับต้น และอาจมีบ้างบางครั้งที่ผู้เรียนพูดผิดหรือพูดไม่ชัด แต่การออกเสียงไม่ชัดบ้าง หรือการลืมออกเสียงลงท้ายของผู้เรียน ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการเข้าใจในเนื้อหาของผู้ฟัง เพราะผู้เรียนสามารถนำความรู้ไวยากรณ์มาใช้สื่อสารได้ดี เพียงแต่ต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนให้การออกเสียงนั้นดียิ่งขึ้นไป และด้วยเหตุที่กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่สนใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสบายใจ ก็สามารถช่วยให้ผู้เรียนไม่เคร่งเครียดต่อการพูดภาษาอังกฤษ

ประการที่สาม เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนและการทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง จะมีตัวอย่างบทสนทนาหรือรูปภาพประกอบเสมอ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียนและเป็นประสบการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน สามารถดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ นอกจากนี้การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารด้วยการพูดบรรยายหรือการเล่าเรื่องหน้าชั้นเรียนตามหัวข้อที่ได้เรียนหลังเสร็จแผนแต่ละแผนนั้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวและโครงสร้างไวยากรณ์ ถ่ายทอดความคิดและพูดบรรยายออกมาได้

ประการสุดท้าย บทบาทของผู้สอน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ให้ แต่เป็นทั้งผู้อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในกรณีที่ผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ อีกทั้งยังเอาใจใส่ เปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้ด้วย

ตัวเอง สร้างความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เรียนโดยการให้กำลังใจ ไม่ให้ผู้เรียนกลัวพูดผิดหรืออายที่จะพูด หากผู้เรียนมีข้อผิดพลาดในการออกเสียง หรือพูดผิดหลักไวยากรณ์ ผู้สอนจะแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นเฉพาะในระหว่างฝึกเท่านั้น เมื่อถึงขั้นที่จะต้องพูดโดยเสรีหรือเมื่อออกมาพูดบรรยายหน้าห้อง ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนพูดอย่างเป็นธรรมชาติ ให้สามารถสื่อสารได้เข้าใจ หากผู้เรียนทิ้งช่วงการพูดค่อนข้างนาน อาจเพราะลืมว่าจะพูดอะไรหรือนึกคำศัพท์ไม่ออก ผู้สอนจะช่วยด้วยการถามคำถามเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ดำเนินการพูดต่อ แต่จะพยายามไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกถูกกดดัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ และมีแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษครั้งต่อไป

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีทักษะสังคมอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็นลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มจะได้ทำงานตัดสินใจ และวางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน ทำให้เกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ความเข้าใจกันภายในกลุ่มสอดคล้องกับงานวิจัยของ วงเดือน ปอศิริ (2548) ซึ่งได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบร่วมมือกันเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่มเชื่อมั่นในตัวเอง และกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังที่ มณี บุญญติศัย (2548) และ สุวรรณรัตน์ เพยศิริ (2552) กล่าวว่า การแข่งขัน

ระหว่างกลุ่มเป็นกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งผู้เรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และท้าทายความสามารถ ด้วยการเข้าร่วมเกมแข่งขันตอบปัญหากับผู้เรียนกลุ่มอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน ผู้เรียนทุกคนจึงมีโอกาสร่วมกันในการร่วมกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตน นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มต่างมีเป้าหมายร่วมกันและแบ่งงานหรือหน้าที่รับผิดชอบซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอีกด้วย

นอกจากนี้ กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น สื่อสารได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา รู้จักฟังและรู้จักโต้ตอบ รู้จักประเมินสถานการณ์ รู้ว่าตนเองควรปฏิบัติอย่างไร จัดการกับความขัดแย้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถประนีประนอมและร่วมมือกับผู้อื่นได้ มีความเป็นผู้นำ รู้จักโน้มน้าวจิตใจคน สร้างความร่วมมือร่วมใจ แรงบันดาลใจและความกระตือรือร้นให้เกิดขึ้นในกลุ่ม ซึ่งตรงกับองค์ประกอบของทักษะสังคมที่อุมาพร ตรังสมบัติ (2544) ได้เสนอไว้ อีกทั้ง ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2535) ได้กล่าวถึงทักษะสังคมว่าประกอบไปด้วยการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม แสดงความรับผิดชอบ มีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่แฝงอยู่ในการเรียนแบบเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ในช่วงระยะแรกของการเข้ากลุ่มของผู้เรียนแต่ละคนอาจมีปัญหาบ้างเล็กน้อยเนื่องจากกลุ่มแต่ละกลุ่มถูกจัดแบ่งตามผล

สัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยที่ผู้สอนจะความสามารถของผู้เรียนภายในกลุ่ม และผู้เรียนไม่มีโอกาสในการเลือกกลุ่มเอง ทำให้ผู้เรียนบางคนเกิดความไม่พอใจในสมาชิกกลุ่มของตนเอง ผู้สอนสังเกตได้ว่าคนเก่งของบางกลุ่มทำแบบฝึกหัดเองโดยไม่แบ่งให้สมาชิกคนอื่น ซึ่งอ่อนกว่าทำเลย ส่วนคนที่อ่อนกว่าก็ได้แต่นั่งเฉยๆ เพราะเพื่อนไม่ให้ทำ ผู้สอนจึงต้องเข้าไปช่วยแบ่งงาน และอธิบายถึงความสำคัญของทีม ซึ่งทุกคนในทีมต้องเข้าใจเนื้อหาที่เรียนให้ถ่องแท้ เพื่อเมื่อทำการแข่งขันกับทีมอื่น ทีมตนเองจะได้ไม่เสียคะแนนหรือเสียคะแนนน้อยที่สุด

อย่างไรก็ตาม ปัญหาในการเข้ากลุ่มนั้นมีเฉพาะระยะแรก เพราะเมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มเข้าใจจุดประสงค์ของกิจกรรม ทุกกลุ่มก็มีความตั้งใจและช่วยเหลือกัน ทุกกลุ่มผ่านการละลายพฤติกรรมซึ่งกันและกัน และไม่เพียงแต่ความกลมเกลียวกันในกลุ่มเท่านั้น แต่รวมไปถึงความสนิทสนมและบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนก็ดีขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 ผู้สอนต้องเป็นผู้กระตุ้น และชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของทีม

1.2 ในขณะที่ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีม ผู้สอนควรเป็นผู้ช่วยเหลือและผู้ร่วมทำกิจกรรม

1.3 เมื่อทีมใดก็ตามทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้องผู้สอนควรเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรงชมเชย และให้กำลังใจด้วย

1.4 ผู้เรียนทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมทีม

1.5 ผู้สอนควรทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนก่อน เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้เดิมมาปรับใช้กับความรู้ใหม่ และควรสอนคำศัพท์และการสะกดคำควบคู่ไปกับการนำเสนอเนื้อหาทางไวยากรณ์

1.6 เนื่องด้วยจำนวนผู้เรียนในชั้นเรียนที่ค่อนข้างมาก ผู้วิจัยควรจะมีครูผู้ช่วยเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการเก็บคะแนนในกิจกรรมแต่ละครั้งของแต่ละแผนการสอน รวมถึงช่วยสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนเมื่อเข้าร่วมกิจกรรม

1.7 เมื่อเสร็จกิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มแล้ว ควรวัดความสามารถในการใช้ภาษาของผู้เรียนด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการทำวิจัยโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนอีกในครั้งต่อไป

2.2 ควรมีการทำวิจัยโดยใช้กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มในระดับอื่นๆ ด้วย เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย และอุดมศึกษา

2.3 ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นด้วย เช่น ความเชื่อมั่นในตนเอง การนับถือตนเอง แรงจูงใจ ลักษณะอันพึงประสงค์ 8 อย่าง จิตสาธารณะ เป็นต้น

2.4 การบันทึกวิดีโอช่วยเสริมการตรวจเช็คข้อมูลในการเก็บข้อมูลแบบต่อเนื่องและนาน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2551.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. **ทักษะทางสังคมใครว่าไม่สำคัญ**. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2555, จาก <http://www.kriengsak.com/node/1646>, 2551.
- จักรพงษ์ ทะระมา. **การบูรณาการการสอนไวยากรณ์ในการเขียนแบบเน้นกระบวนการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนในระดับก้าวหน้า**. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. **ผลของการใช้เกมและการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- ผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ. **รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการเผยแพร่**. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2543.

- มณี บุญญาติชัย. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับ การสอนแบบปกติ. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.
- วงเดือน ปอศิริ. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2548.
- ศศิกานต์ โฆษิตตระกูล. ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่เรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค STAD. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2551.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ์, ชูชีพ พุทธประเสริฐ, ต่าย เชิญนီ, เกียรติสุดา ศรีสุข, พงกกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ์, นันทิยา แสงสิน และคณะ. กลยุทธ์การพัฒนาและการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนในเขตภาคเหนือตอนบนโดยใช้เครือข่ายวิจัยการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2551.
- สายพิน หัวเมืองแก้ว. การพัฒนากิจกรรมการพูดบันทึกได้ตอบเป็นภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.
- สุชุมาล เกษมสุข. การสอนทักษะสังคมในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, 2535.
- สุภัทรา อักษรานูเคราะห์. การสอนทักษะภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สุวรรณ์รัตน์ เพยศิริ. การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 2552.
- เสาวลักษณ์ พิคนุญ. การพัฒนากิจกรรมประกอบการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิศาลปัญญวิทยา จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.
- อนุชิต ธรรมานิตย์. การใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2544.
- อุมาพร ตรังคงสมบัติ. สร้างสมาธิให้ลูกคุณ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บริษัทศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว, 2544.
- Slavin, R. Cooperative Learning. Massachusetts : Simon & Schuster, 1990.